CGU 15º CONCURSO DE
Desenho e Redação

ESCOLA: CEM Profª Irma Pansani Marin UF: SP

INEP: 35221193

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. Vanessa Martins de Oliveira Siqueira - Coordenadora pedagógica
2. Bruna Tatiele de Souza e Souza - Vice-diretora
3. Andreia Cardoso de Oliveira - Diretora

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.ºano do Ensino Fundamental	56	3	23
2.ºano do Ensino Fundamental	59	3	30
3.ºano do Ensino Fundamental	55	2	49
4.ºano do Ensino Fundamental	49	3	42
5.ºano do Ensino Fundamental	58	2	55
6. ano do Ensino Fundamental			
7.ºano do Ensino Fundamental			
8.ºano do Ensino Fundamental			
9.ºano do Ensino Fundamental			
1.º ano do Ensino Médio			
2.º ano do Ensino Médio			
3.º ano do Ensino Médio/4.ºano Profissionalizante			
Educação de Jovens e Adultos			
TOTAL	277	13	199

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A escola está localizada em uma região periférica do município e atende 277 alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. A comunidade da escola apresenta vulnerabilidade social, com grande número de famílias beneficiárias de programas sociais e significativa presença de migrantes do Norte e Nordeste, além de alta rotatividade de alunos ao longo do ano letivo. Diante desse contexto, a escola desenvolveu o projeto em parceria com a Unidade Básica de Saúde do bairro, visando promover a educação em saúde e o combate à desinformação sobre vacinação. As ações tiveram como objetivo desenvolver o pensamento crítico dos alunos, conscientizá-los sobre a importância dos vacinas para a prevenção de doenças, apresentar o papel do SUS e estimular a busca por informações confiáveis. Também buscou-se que os alunos reconhecessem a diferença entre fatos e fake news e atuassem como multiplicadores de informações corretas na comunidade

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

Com o objetivo de promover a reflexão sobre a importância da informação verdadeira na área da saúde, especialmente em relação à vacinação, a equipe gestora e pedagógica da escola organizou um conjunto de ações articuladas envolvendo alunos, professores, profissionais da saúde e famílias, em consonância com o tema do concurso: "Fato ou boato? O poder da verdade na era da informação".

Inicialmente, foi realizado planejamento entre os educadores que realizaram o plano de mobilização e posterior apresentação e discussão com os professores da proposta e definir as ações que seriam desenvolvidas ao longo do período do projeto. Nesse momento, também foi estabelecida parceria com a Unidade Básica de Saúde (UBS) do bairro (Dr. Gumercindo Fernandes Morales) da comunidade/setor, reconhecendo a importância da integração entre os setores da educação e da saúde na formação integral dos alunos.

As atividades tiveram início em sala de aula com conversas dirigidas sobre o tema das fake news, possibilitando que os alunos compartilhassem suas experiências e conhecimentos prévios sobre vacinação, saúde pública e informações recebidas pela internet, televisão e aplicativos de mensagem (whats app). Durante essas discussões, os professores identificaram que muitas crianças já haviam ouvido comentários e informações contraditórios sobre vacinas, demonstrando a relevância do tema para a realidade da comunidade escolar.

Na etapa seguinte, os profissionais da UBS visitaram a escola para realizar palestras educativas destinadas aos estudantes. Com o uso de linguagem acessível, vídeos explicativos, imagens e exemplos do cotidiano, os profissionais abordaram temas como a história da vacina, sua importância na prevenção de doenças, o papel da imunização na proteção coletiva, os riscos da queda da cobertura vacinal e a importância do Sistema Único de Saúde (UBS) para a garantia do acesso universal à saúde.

Durante os encontros, os alunos tiveram a oportunidade de fazer perguntas, relatar experiências familiares e esclarecer dúvidas sobre a vacinação. Esse momento foi especialmente significativo, pois possibilitou o contato direto com profissionais da saúde, fortalecendo a credibilidade das informações apresentadas e contribuindo para a desconstrução de mitos relacionados às vacinas.

Após as palestras, os professores desenvolveram atividades interdisciplinares relacionadas ao tema. Em Língua Portuguesa, foram realizadas leituras e interpretações de textos informativos, comparações entre notícias verdadeiras e falsas

e discussões sobre a importância da verificação das fontes de informação. Em Arte, os alunos expressaram seus conhecimentos por meio da produção de desenhos, cartazes e campanhas visuais de conscientização.

Os estudantes foram incentivados a pesquisar informações em fontes confiáveis e a refletir sobre a responsabilidade de toda cidadão ao compartilhar conteúdos. As turmas discutiram critérios para identificar informações seguras, analisando elementos como autoria, origem da notícia, evidências científicos e confiabilidade das instituições responsáveis pela divulgação.

Como conclusão do projeto, os alunos produziram diversos materiais de conscientização, incluindo desenhos, cartazes, frases educativas e mensagens de incentivo à vacinação. As produções destacaram a importância da prevenção de doenças, do combate às fake news e da valorização da ciência como instrumento de proteção da vida.

Ao longo de todo o processo, a equipe gestora acompanhou e monitorou as ações com registros fotográficos, observação da participação dos alunos, acompanhamento das produções realizadas e devolutivas dos professores durante HTPC. O monitoramento permitiu verificar o crescente envolvimento dos alunos, o interesse despertado pelo tema e a ampliação dos conhecimentos relacionados à vacinação e à verificação de informações.

Em suma, para o desenvolvimento do projeto, foram utilizados diversos recursos, entre eles vídeos educativos, apresentações audiovisuais, materiais impressos fornecidos pela UBS, textos informativos, cartolinas, papéis diversos, lápis de cor, canetinhas, recursos tecnológicos da escola e materiais de pesquisa.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

O projeto apresentou resultados positivos tanto no aspecto pedagógico quanto na formação cidadã. Ao longo das atividades, observou-se grande interesse e participação dos alunos nas palestras, debates e produções propostas, demonstrando envolvimento com o tema e compreensão da relevância da vacinação para a prevenção de doenças.

As ações contribuíram para ampliar o conhecimento dos alunos sobre o funcionamento do SUS, a importância das campanhas de imunização e os cuidados necessários para verificar a veracidade das informações recebidas por meio das redes sociais, aplicativos de mensagens e outros canais de comunicação.

As produções realizadas pelos alunos evidenciaram a apropriação dos conteúdos trabalhados, especialmente no que se refere à identificação de fake news e à valorização das vacinas como instrumento de proteção individual e coletiva. Os cartazes, desenhos e mensagens produzidos demonstraram compreensão dos conceitos abordados e serviram como meio de conscientização para outros alunos e familiares.

Também foi possível perceber que os alunos passaram a discutir o tema em casa, compartilhando os materiais recebidos e as informações recebidas na escola, ampliando o alcance das ações para além do ambiente escolar. A parceria com a UBS fortaleceu os vínculos entre escola e família, contribuindo para a promoção da saúde e da cidadania.

De maneira geral, o projeto alcançou seus objetivos ao estimular o pensamento crítico, incentivar a busca por informações confiáveis e conscientizar os alunos sobre a importância da vacinação e do combate à desinformação, formando cidadãos mais conscientes, responsáveis e comprometidos com o bem-estar coletivo.

ESCOLA: CEM "PROFª CLARY BRANDAO BERTONCINI " UF: SP

INEP: 35221181

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. GABRIELA SIMÕES CARVALHO (PROFESSORA DE ARTE)
2. ANDRÉ LUIS CORREA SILVA (COORDENADOR)
3. LETÍCIA BRITO DE OLIVEIRA (INSPETORA DE ALUNOS)

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental	43	2	43
2.°ano do Ensino Fundamental	45	2	45
3.°ano do Ensino Fundamental	57	2	57
4.°ano do Ensino Fundamental	58	2	58
5.°ano do Ensino Fundamental	58	2	58
6. ano do Ensino Fundamental			
7.°ano do Ensino Fundamental			
8.°ano do Ensino Fundamental			
9.°ano do Ensino Fundamental			
1.° ano do Ensino Médio			
2.° ano do Ensino Médio			
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante		1 PROFESSORA DE ARTE	
Educação de Jovens e Adultos		1 PROFESSORA DE AEE	
TOTAL	261	12	261

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

O projeto foi desenvolvido no CEM Clary Brandão Bertoncini, escola localizada na periferia do município de Votuporanga/SP, que atende estudantes em situação de vulnerabilidade social e apresenta IDEB 6,4. A unidade enfrenta desafios relacionados ao reduzido envolvimento de parte das famílias no acompanhamento escolar e à ausência de gestores fixos há pelo menos cinco anos, com constantes mudanças na equipe gestora. Apesar disso, a escola demonstra abertura para práticas inovadoras e para o protagonismo estudantil. A participação no concurso foi inicialmente sugerida pelo professor de Arte André, que exercia a função de coordenador pedagógico naquele momento. Com sua saída durante o processo, a professora de Arte Gabriela Carvalho assumiu integralmente o desenvolvimento do projeto. O trabalho teve como objetivo promover o pensamento crítico, a educação midiática e valores éticos, possibilitando aos estudantes compreender a diferença entre fatos e boatos, refletir sobre os impactos da desinformação e desenvolver atitudes responsáveis diante das informações que circulam na sociedade contemporânea.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

As atividades foram desenvolvidas ao longo do período letivo, envolvendo estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, professores, equipe gestora e comunidade escolar, tendo como foco o tema do 15º Concurso de Desenho e Redação da CGU: "Fato ou Boato? O Poder da Verdade na Era da Informação".

Inicialmente, a proposta foi apresentada à coordenação pedagógica pelo professor de Arte André, que exercia a função de coordenador pedagógico naquele momento. Com sua saída durante o processo, a professora de Arte Gabriela Carvalho assumiu integralmente a condução e organização das ações, realizando adaptações, elaborando materiais pedagógicos próprios e ampliando as atividades inicialmente previstas.

O trabalho iniciou-se com rodas de conversa sobre o significado da verdade, dos boatos e da importância da verificação das informações. Foram discutidas situações presentes no cotidiano escolar, familiar e digital, incentivando os estudantes a refletirem sobre as consequências da disseminação de notícias falsas, mentiras e informações não verificadas.

Em seguida, foi desenvolvido o jogo "Fato ou Boato?", no qual os estudantes receberam frases curtas relacionadas ao meio ambiente, cidadania, convivência, tecnologia e cotidiano. Utilizando cartões coloridos, os alunos classificavam cada afirmação como fato ou boato, justificando suas escolhas e exercitando o pensamento crítico, a argumentação e a escuta respeitosa.

Posteriormente, foi realizada a atividade "Detetives da Informação", em que os estudantes analisaram pequenas histórias e situações fictícias, identificando pistas que os ajudassem a reconhecer se determinada informação era verdadeira ou inventada. Questões norteadoras como "Quem contou?", "Tem prova?", "Onde aconteceu?" e "Posso confiar nessa informação?" foram utilizadas para estimular a investigação e a análise crítica.

Outra estratégia utilizada foi o Teatro de Fantoches da Verdade, desenvolvido com personagens confeccionados especialmente para o projeto. Os estudantes criaram pequenas encenações nas quais um boato provocava confusão e a descoberta dos fatos contribuía para a solução do problema. A atividade favoreceu o desenvolvimento da criatividade, da oralidade, da empatia e da compreensão das consequências da desinformação.

Também foi realizada a atividade Histórias Ilustradas Coletivas, em que os estudantes produziram narrativas visuais utilizando a sequência "Boato – Confusão – Fato – Solução". Cada criança construiu situações inspiradas em seu cotidiano, compreendendo que a busca pela verdade contribui para relações mais saudáveis, seguras e respeitosas.

O Semáforo da Informação constituiu outra importante ferramenta pedagógica do projeto. A atividade permitiu aos estudantes classificar atitudes relacionadas ao compartilhamento de informações utilizando as cores do semáforo:

Vermelho: compartilhar sem pensar;
Amarelo: desconfiar, perguntar e investigar;
Verde: verificar as informações e compartilhar com responsabilidade.

Além do semáforo, foram produzidos cartões ilustrados com situações do cotidiano, permitindo que os estudantes debatessem coletivamente qual atitude seria mais adequada em cada contexto apresentado.

Na atividade Caixa da Verdade, os alunos sorteavam cartões contendo situações relacionadas à honestidade, convivência, cidadania digital, responsabilidade e empatia. Em seguida, discutiam possíveis soluções, desenvolvendo habilidades de diálogo, tomada de decisão e resolução de conflitos.

Ao longo do processo foram produzidos diversos materiais de apoio, tais como cartazes, fantoches, histórias em quadrinhos, jogos pedagógicos, ilustrações, personagens, cartões temáticos, murais, semáforos interativos e recursos visuais elaborados especificamente para atender às diferentes faixas etárias.

Como culminância, os estudantes produziram desenhos autorais relacionados ao tema do concurso. Para garantir a participação democrática da comunidade escolar, foi organizado um processo interno de seleção dos trabalhos por meio de formulário digital, permitindo que professores e funcionários escolhessem os desenhos que melhor representavam a proposta do concurso.

O monitoramento das ações ocorreu continuamente por meio da observação da participação dos estudantes, registros fotográficos, análise das produções artísticas, acompanhamento do envolvimento das turmas, rodas de conversa e avaliação qualitativa das aprendizagens desenvolvidas.

Entre os principais recursos utilizados destacam-se:

Cartazes temáticos;
Jogos pedagógicos autorais;
Fantoches;
Histórias ilustradas;
Cartões de classificação;
Materiais impressos;
Recursos tecnológicos;
Formulários digitais;
Materiais artísticos diversos;
Equipamentos multimídia;
Ferramentas digitais para criação de imagens e materiais educativos.

As atividades possibilitaram ampliar a consciência crítica dos estudantes, fortalecer valores éticos, incentivar o protagonismo infantil e promover reflexões sobre a importância da verdade, da responsabilidade informacional e do exercício da cidadania na era digital.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

O projeto proporcionou o desenvolvimento do pensamento crítico, da capacidade investigativa e da responsabilidade no compartilhamento de informações, contribuindo para a formação de estudantes mais conscientes diante do grande volume de conteúdos presentes no cotidiano e nos meios digitais.

Observou-se um aumento significativo do interesse dos estudantes pelo tema, evidenciado pela participação ativa nas rodas de conversa, jogos, dramatizações, produções artísticas e atividades investigativas. Ao longo do processo, os alunos passaram a utilizar com maior frequência questionamentos como: "Quem falou?", "Tem prova?", "Será que isso é verdade?" e "Precisamos verificar antes de compartilhar", demonstrando apropriação dos conceitos trabalhados.

As atividades lúdicas favoreceram a compreensão da diferença entre fatos, opiniões e boatos, ampliando a capacidade dos estudantes de analisar informações e refletir sobre suas consequências. Também foram percebidos avanços na oralidade, argumentação, criatividade, escuta respeitosa, cooperação e empatia.

A participação da comunidade escolar ocorreu por meio do processo de escolha dos desenhos representantes da escola, envolvendo professores e funcionários em uma ação coletiva de valorização do protagonismo estudantil e da produção artística autoral.

Do ponto de vista qualitativo, constatou-se maior conscientização dos estudantes sobre a importância da verdade, do respeito às pessoas e do uso responsável das informações, especialmente em situações relacionadas à convivência escolar e às mídias digitais.

Os trabalhos produzidos evidenciaram compreensão do tema proposto pelo concurso, criatividade na elaboração das produções e capacidade de traduzir conceitos complexos em linguagens acessíveis à infância. As atividades também contribuíram para fortalecer valores como honestidade, responsabilidade, cidadania, ética e compromisso com o bem comum.

A experiência demonstrou que a educação midiática pode ser trabalhada desde os anos iniciais do Ensino Fundamental, utilizando metodologias ativas, recursos visuais e estratégias lúdicas capazes de promover aprendizagens significativas, participação efetiva dos estudantes e ampliação do repertório crítico necessário para a vida em sociedade.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15° CONCURSO DE Desenho e Redação

ESCOLA: Centro de Educação e Apoio às Necessidades Auditivas e Visuais - CENAV UF: MG

INEP: 31347930

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. Adelene de Souza - Coordenadora
2. Maria José Alves Monteiro - professora
3.

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental			
2.°ano do Ensino Fundamental			
3.°ano do Ensino Fundamental			
4.°ano do Ensino Fundamental	1 ALUNO	1 PROFESSORA	1 TRABALHO
5.°ano do Ensino Fundamental	3 ALUNOS	1 professora	3 trabalhos
6. ano do Ensino Fundamental	1 ALUNO	1 professora	1 trabalho
7.°ano do Ensino Fundamental	2 ALUNOS	1 professora	2 trabalhos
8.°ano do Ensino Fundamental	2 ALUNOS	1 professora	2 trabalhos
9.°ano do Ensino Fundamental			
1.° ano do Ensino Médio			
2.° ano do Ensino Médio			
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante			
Educação de Jovens e Adultos		1 PROFESSORA DE AEE	
TOTAL	9	1	9

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

Concepção e Contextualização Histórico-Pedagógica

O Centro de Educação e Apoio às Necessidades Auditivas e Visuais (CENAV), desenvolve um trabalho especializado no Atendimento Educacional Especializado (AEE), no contraturno ao da escola regular. As ações são voltadas para estudantes com baixa visão, cegueira, baixa audição, surdez e com Transtorno do Processamento Auditivo Central (TPAC). O compromisso institucional consiste em oferecer suporte pedagógico complementar especializado e recursos de acessibilidade que garantam a eliminação de barreiras, favorecendo a aprendizagem, a autonomia e a plena participação social.

Considerando a adversidade e as especificidades de cada aluno, torna-se indispensável a implementação de práticas pedagógicas inclusivas, inovadoras e significativas que atendam aos estudantes em suas necessidades, e sejam capazes de expandir as habilidades comunicativas, cognitivas, e socioemocionais dos mesmos.

Nesse pensamento, a participação no 15° Concurso Nacional de Desenho e Redação da Controladoria-Geral da União (CGU), oportunizando a participação da educação inclusiva, permitiu que os estudantes expressassem suas ideias, sentimentos, vivências e percepções de mundo por intermédio das linguagens artística e escrita.

As profissionais envolvidas no projeto entenderam que meio desse concurso desenvenvolveriam-se ações que visassem fortalecer a autoestima dos alunos, estimular as múltiplas formas de comunicação e assegurar a participação em concurso de cunho nacional.

O CENAV, mantém-se em constante aperfeiçoamentos estruturais e metodológico, buscando promover uma educação inclusiva de qualidade fundamentada na adaptação de materiais, na incorporação de tecnologias assistivas, no uso de textos ampliados, recursos táteis e visuais, além de estratégias que respeitem as especificidades neurocognitivas e sensoriais de cada estudante.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

1- Planejamento e Engajamento

O projeto pedagógico iniciou-se a partir da socialização do edital do concurso pela coordenadora do CENAV. A proposta foi apresentada ao corpo docente através do grupo de whatsapp, em que os professores receberam o link oficial, que continha todas as informações e orientações para a participação no concurso incluindo datas e prazos de inscrição.

Após a adesão voluntária da professora Maria José Alves Monteiro, estabeleceu-se a etapa de planejamento metodológico personalizado para seus estudantes.

A coordenação realizou uma roda de conversa diagnóstica e de sensibilização com o grupo de alunos, explicitando a importância social do tema e como a desinformação impacta o cotidiano das pessoas e da comunidade na qual estão inseridos. Nesse momento, os educandos expuseram suas compreensões prévias sobre fake news, boatos, mentiras, verdades e as implicações éticas desses acontecimentos na vida comunitária.

2- Percurso Metodológico

Para otimizar o acompanhamento pedagógico, os estudantes foram divididos em subgrupos, respeitando-se as faixas etárias e as categorias do concurso. As atividades ocorreram ao longo de duas semanas consecutivas, sendo assim distribuída:

a) Primeira Semana (15/06/2026 a 19/06/2026)

A professora Maria José promoveu dinâmicas dialogadas e jogos interacionais pautados em vivências reais. Utilizou-se a metodologia ativa por meio do jogo pedagógico de perguntas e respostas com "plaquinhas estruturadas" (confeccionadas em cores contrastantes: verde para sinalizar Fato e vermelho para sinalizar Boato). Os estudantes participaram ativamente das atividades relacionando-as aos conceitos com histórias reais ouvidas em ambientes familiares ou redes sociais.

A partir dessa imersão, passou-se para a fase de produção autoral.

Os estudantes do 1º ao 5º ano foram direcionados para a criação de desenhos interpretativos da temática. Já os do 6º ao 9º ano dedicaram-se a produção textual do gênero dissertativo, refletindo sobre os fatos e boatos inveridicos e as consequências da desinformação. Os debates ressaltaram que, enquanto a informação verídica emancipa e constrói conceitos e conhecimento, o boato destrói reputações, prejudica e compromete as pessoas e o funcionamento sério de instituições.

Objetivo Geral

Por meio do projeto desenvolvido objetivou-se promover a participação efetiva dos estudantes no Concurso Nacional de Desenho e Redação da CGU, potencializando competências de comunicação, criticidade, criatividade, expressão artística e produção textual escrita, estimulando a autonomia e o protagonismo infanto-juvenil por meio de práticas pedagógicas orientadas pelos princípios da inclusão.

As atividades foram alinhadas às Competências Gerais da Educação Básica da BNCC tais como:

Competência Geral nº 4 (Comunicação): Utilizar diferentes linguagens — verbal (oral ou visual-motora, e escrita), corporal, visual, sonora e digital —, bem como conhecimentos das linguagens artística, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos.

Competência Geral nº 5 (Cultura Digital): Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Competência Geral nº 7 (Argumentação): Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e a ética no âmbito local, regional e global.

Habilidades Específicas Mobilizadas (BNCC):

Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano - Foco no Desenho):

(EF15AR01): Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF15AR04): Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, modelagem), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos e recursos convencionais e não convencionais.

Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano - Foco na Redação):

(EF69LP03): Analisar, em textos argumentativos e opinativos, a força dos argumentos utilizados, avaliando a plausibilidade e a solidez das premissas para combater a disseminação de informações falsas (fake news).

(EF69LP05): Inferir e justificar, em textos multissemióticos, o efeito de sentido decorrente do uso de recursos visuais, gráficos e textuais, compreendendo a distinção entre fatos e boatos.

(EF89LP14): Analisar, em textos de opinião e editoriais, os movimentos argumentativos de sustentação, refutação e contra-argumentação, avaliando a fidedignidade das fontes de informação.

b)Segunda Semana (22/06/2026 a 26/06/2026)

Para subsidiar a produção visual e textual, a professora disponibilizou um acervo diversificado composto por imagens táteis e de alto contraste, textos informativos curtos, noticias atuais adaptadas com personagens conhecidos dentro da própria instituição, guias práticos, com dicas de como identificar as noticias falsas nas redes sociais, explicações do que é verdade e mentira.

Também, deixou claro a necessidade de verificar as informações e fontes disponíveis antes de qualquer compartilhamento de informações.

A construção dos rascunhos demandou um processo contínuo de releitura, análise, reescrita e ajustes metodológicos. Os alunos venceram seus medos, melhoraram autoestima, alcançando autonomia na elaboração dos trabalhos finais.

Em conjunto, coordenadora e professora reuniam-se para analisar e discutir sobre a evolução dos estudantes, alinhando suporte e mensurando os recursos didático pedagógicos utilizados. Assim, ambas realizaram uma amostra interna dos trabalhos desenvolvidos e uma premiação simbólica de incentivo para os participantes, culminando em uma exposição artística coletiva no interior do CENAV.

O monitoramento do plano de ação deu-se de maneira processual, contínua e formativa. A professora utilizou a observação sistemática do comportamento e da evolução dos discentes, registrando diariamente as atividades, a superação de barreiras de escrita e de traço artístico, bem como a apreensão conceitual do tema.

c) Recursos Utilizados

Papelaria: Cartolinas, papel sulfite, lápis de cor, papel crepom, gizão de cera e canetinhas .

Apoio em sala: Quadro, pincéis, textos informativos, exemplos baseados na realidade de cada aluno e materiais pedagógicos diversos.

Conteúdo e tecnologia: Recursos digitais, impressões, textos informativos.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

Pode-se constatar que o desenvolvimento linear das práticas pedagógicas utilizadas para a concretude do projeto resultou em amadurecimento dos discentes, por meio do pensamento crítico, fazendo com que compreendessem que o ato de repassar informações exige analises rigorosas de verificação.

Após o encerramento das produções, em novas interações na roda de conversa em que se apresentaram notícias falsas inéditas, constatou-se uma mudança comportamental imediata: todos os discentes manifestaram cautela analítica, questionando a procedência da informação e fundamentando os motivos pelos quais classificavam o enunciado como fato ou boato.

A aprendizagem ocorreu de forma gradual, dialógica e consolidada de acordo com o potencial de cada aluno, conforme atestam as redações selecionadas para envio.

A exposição dos desenhos e dos textos nos corredores e murais do CENAV estendeu o alcance social da ação.

O projeto envolveu as famílias, os funcionários e os demais alunos integrados no suporte diário, gerando ampla conscientização comunitária sobre o poder da verdade na era digital.

5. CONCLUSÃO

O desenvolvimento deste Plano de Mobilização propiciou uma experiência educativa rica e transformadora. Mais do que atender às exigências formais de um concurso nacional, o projeto consolidou a responsabilidade social e a cidadania ética dos educandos, demonstrando que cada indivíduo atua como agente coprodutor da verdade social.

A participação ativa e autônoma dos estudantes do Centro de Educação e Apoio às Necessidades Auditivas e Visuais- Cenav, demonstrou que as especificidades sensoriais ou cognitivas não anulam as potencialidades intelectuais. Ao contrário, quando amparados por mediação qualificada e recursos adequados de acessibilidade, esses estudantes ampliam de forma significativa sua aprendizagem, visão de mundo, comunicação, convivência e intervenção cidadã na sociedade.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15º CONCURSO DE Desenho e Redação

ESCOLA:CETI Rural do DNOCS UF:____

INEP:22010289

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. Crislan de Sousa Moura - Diretor
2. Deusiane Raquel Lima - Coordenadora
3. Daniele Keila Urquisa Silva - Professora

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.ºano do Ensino Fundamental			
2.ºano do Ensino Fundamental			
3.ºano do Ensino Fundamental			
4.ºano do Ensino Fundamental			
5.ºano do Ensino Fundamental	34 Alunos	4 Professores	1
6. ano do Ensino Fundamental	30 Alunos	11 Professores	1
7.ºano do Ensino Fundamental	30 Alunos	11 Professores	1
8.ºano do Ensino Fundamental	26 Alunos	11 Professores	1
9.ºano do Ensino Fundamental	20 Alunos	11 Professores	1
1.º ano do Ensino Médio			
2.º ano do Ensino Médio			
3.º ano do Ensino Médio/4.ºano Profissionalizante			
Educação de Jovens e Adultos			
TOTAL			

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):
Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

O Plano de Mobilização “Não Acredite em Tudo – Detetives da Verdade” foi desenvolvido com o objetivo de promover reflexões sobre a importância da verdade na era da informação, levando os estudantes a compreenderem os impactos dos boatos, das fake news e da disseminação irresponsável de informações.

A proposta surgiu da necessidade de trabalhar com os estudantes um tema extremamente atual e presente em seu cotidiano, considerando que as crianças estão cada vez mais expostas a informações transmitidas por redes sociais, aplicativos de mensagens e diferentes meios digitais, muitas vezes sem a devida verificação de sua veracidade.

Como objetivos gerais, o projeto buscou conscientizar os estudantes sobre a importância de verificar informações antes de acreditar ou compartilhar conteúdos, promovendo atitudes mais responsáveis e conscientes diante da circulação de notícias.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

O desenvolvimento do Plano de Mobilização ocorreu por meio de atividades pedagógicas realizadas em etapas, envolvendo momentos de reflexão, aprendizagem, produção artística e produção audiovisual.

Inicialmente, foi realizada uma roda de conversa com os estudantes para introdução do tema. Em seguida, foi realizada uma aula expositiva e dialogada para aprofundamento dos conceitos de fato, boato e fake news.

Após esse momento, os estudantes participaram da produção dos desenhos relacionados ao tema do concurso. Posteriormente, foi realizada uma pré-seleção interna dos trabalhos produzidos.

Como etapa de ampliação da mobilização, a escola desenvolveu a produção de um vídeo educativo intitulado "Não Acredite em Tudo – Detetives da Verdade". A produção audiovisual foi escolhida por representar uma prática pedagógica que fortalece o protagonismo estudantil.

A proposta do vídeo teve como objetivo ampliar o alcance da mensagem trabalhada no projeto, permitindo que a conscientização ultrapassasse o espaço escolar e alcançasse um número ainda maior de pessoas.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

A realização do Plano de Mobilização proporcionou resultados significativos no processo de aprendizagem dos estudantes, promovendo reflexões importantes sobre o impacto das fake news, dos boatos e da circulação de informações na sociedade.

Ao longo do projeto, observou-se grande interesse, participação e envolvimento dos estudantes em todas as etapas propostas. Os alunos demonstraram compreensão progressiva sobre a diferença entre fato, boato e fake news.

A produção dos desenhos evidenciou criatividade, sensibilidade e capacidade de transformar aprendizagens em mensagens visuais significativas.

A produção do vídeo educativo fortaleceu ainda mais o impacto do projeto, ampliando o alcance da mensagem para além da sala de aula e reforçando o protagonismo estudantil.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15º CONCURSO DE
Desenho e Redação

ESCOLA: Colégio Estadual do Campo Professora Maria Freire Anunciação Silva UF: BA

INEP: 29459915

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. Anaceli Aparecida Fonseca Cruz (professora)
2. Maria de Fátima de Santana Oliveira (professora)
3. Janice Almeida Sousa (coordenadora)

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental			
2.°ano do Ensino Fundamental			
3.°ano do Ensino Fundamental			
4.°ano do Ensino Fundamental			
5.°ano do Ensino Fundamental			
6. ano do Ensino Fundamental			
7.°ano do Ensino Fundamental			
8.°ano do Ensino Fundamental			
9.°ano do Ensino Fundamental			
1.° ano do Ensino Médio	201	2	
2.° ano do Ensino Médio	161	3	
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante	120	3	
Educação de Jovens e Adultos	261	3	
TOTAL	743	11	

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

O Colégio Estadual do Campo Professora Maria Freire fica localizado no distrito de Lagoa Redonda, na cidade de Itapicuru -BA. Nosso público de alunos é formado por adolescentes (entre 15 e 18 anos - ensino médio regular) e adultos (entre 20 e 55 anos - Educação de Jovens e Adultos). Por ser uma escola pública, nossos alunos, em sua maioria, fazem parte da classe baixa e são beneficiados com políticas públicas educacionais, como bolsa presença e pé de meia. O público da EJA são adultos que trabalham durante o dia na lavoura, ou seja, zona rural, são domésticas ou trabalham em lojas e fábricas de costura.
Por ser uma escola de ensino médio e que trabalha com adolescentes, os quais utilizam muito redes sociais (instagram, tik tok, whatsapp), existia, infelizmente, uma forte tendência a disseminar informações encontradas nessas fontes não confiáveis, informações essas, muitas vezes, distorcidas. Ademais, por morarem em outras localidades e utilizarem o ônibus escolar, eram recorrentes situações de boatos dentro do transporte escolar ou de pais que recebiam informações equivocadas dos filhos.
Além dessas dificuldades, o público da EJA, por ser mais vulnerável a cair em golpes online, ou por acreditarem com mais facilidades em boatos, enfim, a escola necessitou trabalhar o plano de mobilização, com os seguintes objetivos:

OBJETIVO GERAL: conscientizar sobre a importância de checar as informações antes de compartilhá-las.
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM: distinguir fato e boato; aprender a identificar fontes confiáveis; redigir textos, demonstrando pensamento crítico e cidadania, por meio de argumentação e criatividade.

Além dos objetivos já estabelecidos, o plano de mobilização também buscou desenvolver nos estudantes a capacidade e a disposição para a inovação, estimulando-os a utilizar as tecnologias digitais de forma ética, crítica e criativa. Pretendeu-se incentivar a busca por soluções para problemas do cotidiano, a produção de conteúdos informativos confiáveis e o protagonismo dos alunos na construção e compartilhamento do conhecimento. Dessa forma, a escola procurou fortalecer competências essenciais para o século XXI, como a autonomia, a criatividade, a colaboração e a responsabilidade no uso das informações.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

DIVULGAÇÃO E MOBILIZAÇÃO: A escola foi mobilizada, inicialmente, pela gestão, que nos avisou sobre o 15º concurso de desenho e redação da CGU. Os docentes organizaram tarefas e atividades para trabalharem em sala de aula, com o apoio da coordenação. Em seguida, houve a divulgação nas salas, com cartazes sobre o tema do concurso.

EXECUÇÃO DO PLANO: Vários docentes se envolveram na tarefa. Em uma turma, as professoras de Língua Portuguesa e Redação (Anaceli, Fátima e Vanessa) realizaram atividades de leitura crítica de situações reais sobre boatos (ex.: Fake News a respeito da tragédia do Rio Grande do Sul, das eleições em Manaus – deepfake contra Davi Almeida, e os boatos contra Jéssica Canedo e Whindersson Nunes). Dentre as reflexões feitas neste momento, falamos sobre o poder da verdade na era da informação, ou seja, numa era de inteligência artificial, é muito comum, infelizmente, a manipulação da verdade, como golpes, deepfakes e fake News. Em outra turma, foi trabalhada uma atividade escrita, na qual os alunos teriam que responder às seguintes perguntas: 1ª "Qual a diferença entre fato e opinião?" e "Cite um fato e uma opinião sobre o tema de redação: A importância do esporte para a formação do cidadão brasileiro", justamente para atrelar ao momento da Copa do Mundo (2026) – atividades realizadas no turno matutino. Também foi encenado um estudo de caso de fake news (simulação) pelos alunos do 3º ano (apresentado para a turma do 2º ano), uma maneira de socializar as produções de nossos alunos e de valorizar seus trabalhos. Uma outra ação desenvolvida foi uma entrevista com os funcionários da escola e motoristas com situações a respeito da instituição e que eles teriam de dizer se eram fato ou boato – essas atividades foram desenvolvidas no turno vespertino. Todas essas ações foram realizadas a fim de conscientizar sobre a responsabilidade social na disseminação de informações falsas;
Os professores de inglês (Alef e José Domingos) desenvolveram uma aula dialogada, com uso de slide, e utilizaram o protagonismo estudantil, ao pedirem para que os alunos exemplificassem situações reais que se enquadrassem nos conceitos (verdade, fato, boato, opinião), a fim de distinguirem fato de opinião e dos outros conceitos. Os professores Elvis (Matemática), Alan (Educação Física), Tânia (Química), Fernanda (Matemática), Alef (inglês) também fizeram uma dinâmica na qual disseram duas informações sobre eles, e os alunos precisavam adivinhar qual era fato e qual era boato.
No turno noturno, com as turmas da EJA, as professoras Bárbara (História) e Isa (Geografia, Filosofia e Sociologia) realizaram uma roda de diálogo problematizadora sobre a realidade de alguns alunos que foram vítimas de boatos, ou seja, informações falsas. Assim, pudemos valorizar os relatos de experiências de vidas desses estudantes, situações reais pelas quais eles passaram e como a verdade possui um poder enorme e a necessidade de ela ser valorizada como princípio ético.
Além dessas atividades, realizamos uma oficina de checagem de informações, na qual os alunos foram direcionados aos computadores para realizarem pesquisas no google e tinham de encontrar qual era o site mais seguro, ou seja, aprender a identificar fontes seguras. Essa orientação foi dada na oficina, que trabalhou também sobre como identificar links falsos, a fim de evitar cair em golpes.
Por fim, uma das últimas atividades foi a orientação para a produção da redação. Os docentes discutiram com os alunos os possíveis gêneros que poderiam ser escolhidos (poema, cordel, crônica, artigo de opinião ou texto dissertativo-argumentativo), quais fontes poderiam usar, como poderiam abordar o tema. Os alunos puderam planejar e redigir seus textos, de modo crítico e criativo. Fizemos uma comissão de análise de textos para selecionar os melhores. E como reconhecimento e valorização da participação dos nossos alunos no concurso, os vencedores em 1º, 2º e 3º lugar ganharam certificação da escola.
A última atividade desenvolvida foi uma reunião de pais, a qual contou articulação com instituições públicas, como a participação de autoridade da Secretaria de Saúde, a assistente social Valdirene. Na reunião, falamos sobre o concurso e trabalhamos com exemplos do tema. Realizamos uma dinâmica com informações sobre a escola, na qual os pais tinham de levantar a plaquinha de fato ou boato para ver se acertavam as informações, ou seja, utilizamos casos reais como disparadores de reflexão. Essa atividade foi justamente para conscientizá-los sobre a importância de quando souberem algo da escola que procurem verificar com as fontes seguras (gestores e professores) se, de fato, a informação é verdadeira. Foi um momento muito produtivo de esculta e feedback coletivo. Os docentes, enquanto a reunião estava acontecendo, também saíram na comunidade, de casa em casa, entregando mensagens informativas (em panfleto) sobre o tema. Foi uma forma que encontramos de mobilização fora da escola e de diálogo com a comunidade.
A equipe de coordenação e direção foi quem mobilizou os pais para participarem desse momento, ao incluir no calendário escolar essa reunião temática e divulgar oficialmente na comunidade escolar. A coordenação também fez questão de nos mostrar que o plano estava alinhado ao PPP da escola, no qual, em um de seus parágrafos, aborda a importância de se trabalhar com projetos interdisciplinares e abordar temas como a cultura digital.
Como forma de monitoramento das ações, fizemos registros escritos, registros fotográficos e em vídeos, além de criação de um mural temático do 15º concurso de desenho e redação, no qual mostrava todas as ações que estavam sendo desenvolvidas na realização do plano de mobilização. Esse mural também foi uma forma de comunicação visual para os pais, pois com as fotos de algumas atividades desenvolvidas no projeto, eles puderam ver também o que os filhos produziram.
Dentre os recursos utilizados, contamos com folha de ofício, papel fotográfico, palito de churrasco, celular, notebook, quadro, piloto, canetas, projetor, slide, materiais impressos, papel madeira, durex, computador. O material de apoio do próprio concurso da CGU (guia do tema, regulamento, card impresso ampliado e tamanho normal, formulários da redação).
Como foi constatado no relato acima, foi uma experiência muito exitosa, pois trabalhamos com a cultura digital, a argumentação, o pensamento crítico e a cidadania. E o mais fantástico desse plano de mobilização foi que, de fato, mobilizamos toda a escola e nossos alunos foram protagonistas em cada atividade desenvolvida.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

Dentre os impactos percebidos, podemos relatar a mudança de perspectiva de alguns alunos, pois antes do concurso, eles não sabiam verificar links seguros, e disseminavam informações sem uma "filtragem", o que mudou significativamente após as atividades desenvolvidas.
Também realizamos uma entrevista a fim de sondar os resultados das ações, os impactos que o projeto trouxe para a comunidade. Um impacto positivo foi da perspectiva dos pais, pois, em depoimento, um dos pais falou sobre como foi importante trabalharmos com esse tema, com esse projeto e como todas as outras escolas também deveriam adotar essa postura: "Sobre essa experiência também de fato ou fake né, isso é bem relevante pras salas de aula, pra todo mundo que precisa aprender e também chegar ao ponto de não espalhar fake News, né, você consegue checar os fatos antes de compartilhar com as redes sociais a gente vai perceber que não é fake News" – depoimento de um pai. Já na perspectiva docente, uma professora nos cedeu uma entrevista, na qual ela também afirmou a importância dessa temática e o impacto que esse plano teve em toda a comunidade escolar.
Todas essas evidências confirmam a construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado e a percepção de mudança de atitude da comunidade escolar.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15º CONCURSO DE
Desenho e Redação

ESCOLA: E M E F Jorge Elias Salum UF: PA

INEP: 15567419

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. KAREN DANIELLA CUNHA MORAES
2. LELIANE MARIA BEZERRA DA COSTA
3. TALITA DE MELO ALVES

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental			
2.°ano do Ensino Fundamental			
3.°ano do Ensino Fundamental			
4.°ano do Ensino Fundamental			
5.°ano do Ensino Fundamental			
6. ano do Ensino Fundamental	62	12	62
7.°ano do Ensino Fundamental	17	12	17
8.°ano do Ensino Fundamental	51	12	51
9.°ano do Ensino Fundamental	36	12	36
1.° ano do Ensino Médio			
2.° ano do Ensino Médio			
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante			
Educação de Jovens e Adultos	37	12	10
TOTAL			

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Jorge Elias Salum, localizada em Nova Timboteua (PA), atende estudantes do Ensino Fundamental II provenientes das zonas urbana e rural, em um contexto amazônico marcado pela diversidade cultural e ambiental. Comprometida com a formação cidadã, a escola desenvolve práticas pedagógicas contextualizadas, que buscam fortalecer a leitura, a escrita, o pensamento crítico e o protagonismo estudantil.

Mesmo diante de recursos limitados, a instituição se destaca pela implementação de projetos inovadores voltados ao incentivo à leitura, à valorização da cultura amazônica, à educação ambiental e ao uso de metodologias ativas, promovendo aprendizagens significativas e articuladas à realidade dos estudantes.

Nesse cenário, a participação no Concurso de Redação da Controladoria-Geral da União amplia as ações de educação para a cidadania já desenvolvidas pela escola, promovendo o aperfeiçoamento das competências leitoras e escritoras e incentivando a reflexão sobre ética, integridade, transparência, responsabilidade social e participação cidadã. A proposta busca desenvolver a capacidade argumentativa dos estudantes, fortalecer valores democráticos e estimular a produção de textos que expressem pensamento crítico, compromisso com o bem comum e atuação consciente na sociedade.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

As atividades do projeto foram planejadas e acompanhadas pela direção, coordenação pedagógica e professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Jorge Elias Salum, com o objetivo de integrar a temática do Concurso de Redação da Controladoria-Geral da União ao cotidiano escolar, promovendo ações de leitura, pesquisa, produção textual e formação cidadã.
A primeira etapa consistiu na sensibilização da comunidade escolar acerca da temática "Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação". Para isso, foram realizadas rodas de conversa em sala de aula, mediadas pelos professores, utilizando vídeos educativos e reportagens sobre desinformação, fake news, checagem de fatos e responsabilidade no compartilhamento de informações. Esses materiais serviram como ponto de partida para discussões sobre ética, cidadania digital, pensamento crítico e o papel de cada cidadão no combate à desinformação.
Na sequência, foi desenvolvido o projeto institucional "Conexão Verdade: Comunidade Escolar Contra a Desinformação", envolvendo estudantes de todas as turmas do Ensino Fundamental II. Organizados em equipes, os alunos realizaram pesquisas sobre o tema e produziram vídeos-minuto e cartazes digitais com mensagens educativas voltadas ao combate às fake news e à valorização da informação confiável. Durante todo o processo, os professores orientaram as pesquisas, acompanharam a produção dos materiais e realizaram devolutivas, garantindo a qualidade das atividades e a participação efetiva dos estudantes.
Como culminância dessa etapa, a escola promoveu a Mostra Conexão Verdade, realizada no pátio escolar e aberta a todas as turmas. Os estudantes apresentaram seus vídeos e cartazes digitais, compartilharam os conhecimentos construídos e promoveram momentos de diálogo e conscientização entre colegas, fortalecendo o protagonismo estudantil e ampliando o alcance das ações educativas para toda a comunidade escolar.
Buscando ampliar ainda mais a discussão, foi realizada a palestra "O Poder da Informação e o Perigo das Fake News", destinada aos estudantes, professores, servidores e familiares. O momento possibilitou aprofundar as reflexões sobre o impacto social da desinformação, a importância da verificação das informações e o exercício da cidadania responsável no ambiente digital.
Posteriormente, foi organizado o Dia D da Produção da Redação, mobilizando toda a escola em uma ação coletiva. Em um mesmo horário, todas as turmas participantes produziram suas redações com base na temática proposta pela CGU, contando com o envolvimento de professores de diferentes componentes curriculares, que atuaram conjuntamente na orientação e aplicação da atividade. Essa ação fortaleceu o caráter interdisciplinar do projeto e evidenciou o compromisso institucional com a formação dos estudantes.
O monitoramento das ações ocorreu de forma contínua pela equipe gestora e pela coordenação pedagógica, por meio do acompanhamento do planejamento dos professores, da observação das atividades desenvolvidas em sala, da participação dos estudantes nas etapas do projeto, da análise das produções realizadas e de reuniões de avaliação ao longo do processo. Esses momentos permitiram ajustar estratégias, incentivar a participação dos alunos e assegurar que todas as atividades estivessem alinhadas aos objetivos do concurso.
Para a execução do projeto foram utilizados recursos como computadores, celulares, projetor multimídia, caixas de som, acesso à internet, plataformas digitais para produção de cartazes, vídeos educativos do YouTube, textos jornalísticos, materiais impressos, cadernos de produção textual e os documentos orientadores disponibilizados pela Controladoria-Geral da União. Todo esse conjunto de recursos contribuiu para tornar a aprendizagem mais dinâmica, colaborativa e significativa, fortalecendo as competências de leitura, escrita, argumentação e pensamento crítico, além de promover a conscientização sobre a importância da verdade, da ética e da responsabilidade na circulação das informações.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

O desenvolvimento do projeto proporcionou resultados significativos para a comunidade escolar, evidenciados pelo elevado envolvimento dos estudantes em todas as etapas das atividades propostas. Ao longo do processo, observou-se maior interesse pelas práticas de leitura, pesquisa e produção textual, além do fortalecimento da capacidade de análise crítica diante das informações que circulam nos meios digitais. As discussões realizadas em sala de aula, a produção dos vídeos-minuto, dos cartazes digitais e a participação na Mostra Conexão Verdade favoreceram a construção de conhecimentos sobre o combate à desinformação, a importância da verificação dos fatos e o exercício da cidadania responsável.

Outro resultado relevante foi o fortalecimento do protagonismo estudantil. Os estudantes assumiram o papel de multiplicadores das informações discutidas no projeto, apresentando suas produções para toda a escola, argumentando, esclarecendo dúvidas e compartilhando estratégias para identificar fake news. Esse protagonismo contribuiu para ampliar o sentimento de pertencimento à comunidade escolar, tornando os alunos mais participativos, confiantes e envolvidos nas ações desenvolvidas pela instituição.

A realização do Dia D da Produção da Redação também representou um momento de integração entre as turmas e os professores, reforçando o compromisso coletivo da escola com a formação cidadã e com a valorização da escrita como instrumento de participação social. O trabalho interdisciplinar fortaleceu o vínculo entre estudantes e educadores, promovendo um ambiente colaborativo e motivador.

As famílias acompanharam e apoiaram as ações desenvolvidas, manifestando reconhecimento pela relevância da temática trabalhada e incentivando a participação dos estudantes nas atividades propostas. Esse apoio fortaleceu a parceria entre escola e comunidade, ampliando o alcance das reflexões sobre o uso responsável da informação para além do ambiente escolar.

De modo geral, o projeto alcançou seus objetivos ao integrar educação, cidadania e produção textual em uma proposta participativa e contextualizada. Além do aprimoramento das competências leitoras e escritoras, observou-se o desenvolvimento de atitudes pautadas na ética, na responsabilidade, na valorização da informação verdadeira e no compromisso com o bem comum, consolidando uma experiência educativa significativa para toda a comunidade escolar.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15º CONCURSO DE Desenho e Redação

ESCOLA: E.M.E.F. Professor Egídio Costa UF: SP

INEP: 35355732

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. Nicole Sampaio da Silva Santana - Professora de Inclusão Escolar
2. Cicera Aparecida da Silva - Professora de Língua Portuguesa
3. Antonia Geovana Silva Novais

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
2.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
3.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
4.°ano do Ensino Fundamental	30	2	30
5.°ano do Ensino Fundamental	30	2	30
6. ano do Ensino Fundamental	60	11	60
7.°ano do Ensino Fundamental	60	11	60
8.°ano do Ensino Fundamental	60	11	60
9.°ano do Ensino Fundamental	60	11	60
1.° ano do Ensino Médio	Não se aplica	Não se aplica	-
2.° ano do Ensino Médio	Não se aplica	Não se aplica	-
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante	Não se aplica	Não se aplica	-
Educação de Jovens e Adultos	Não se aplica	Não se aplica	-
TOTAL	300	11	300

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A escola está situada na região de Barueri, atende alunos do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental, moradores de áreas periféricas da cidade, temos alunos com famílias monoparentais, trabalhadores do comércio e indústrias da região. O projeto de combate às fake news foi concebido a partir de uma profunda análise da realidade da escola, uma instituição inserida em um contexto onde os estudantes convivem diariamente com o fluxo intenso de informações das redes sociais. Diante da identificação de comportamentos cotidianos preocupantes, como a criação de perfis falsos e a disseminação de boatos entre os pares, a equipe docente uniu forças para transformar essa problemática em uma oportunidade de aprendizagem significativa. Tivemos o apoio dos professores do período da tarde, a professora Eliane do 4º ano, a Cristina do 5º ano, a professora Arilene de inclusão escolar, o Fernando de Geografia, o Nivaldo e Maycon de Matemática, o Jennifer de Artes, a Cleide de Ciências, a Maria de Educação Física, o Rodrigo de Inglês, a Jeane de Português, a Alessandra de Informática, os monitores de tecnologia Gabriela e Francisco. Articulamos com todos para desfrutar dos recursos de inovação pedagógica, integrando desde recursos tecnológicos, como a Sala WIT, até saídas culturais e estratégias de inclusão escolar, mobilizando alunos do 4º ao 9º ano do Ensino Fundamental em uma ação interdisciplinar e colaborativa. O principal objetivo do projeto foi desenvolver o pensamento crítico dos estudantes, capacitando-os a diferenciar fatos de boatos e a compreender a responsabilidade social que envolve o compartilhamento de informações. Para iniciar, promovemos uma ampla sensibilização por meio de vídeos adaptados a cada faixa etária, estabelecendo as bases conceituais sobre o tema. Uma das ações centrais foi a realização de um quiz dinâmico com perguntas voltadas à temática do racismo, em que os alunos eram incentivados a responder se a informação apresentada era um fato ou um boato, recebendo uma bala como estímulo pela participação. Essa atividade envolveu diretamente as turmas do 6º ao 9º ano e gerou ricos relatos orais, permitindo que os adolescentes percebessem que as notícias falsas não afetam apenas celebridades ou figuras políticas, mas geram consequências reais e dolorosas na vida de pessoas comuns. A articulação interdisciplinar ganhou ainda mais força com a atuação da professora Geovana, responsável pelas aulas de História do 6º ao 9º

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

O projeto pedagógico foi estruturado a partir de uma sensibilização inicial com vídeos adaptados por faixa etária sobre os conceitos essenciais de Fato e Fake, seguida pela aplicação de um quiz dinâmico com a temática do racismo (onde os alunos respondiam "fato ou boato"), alcançando o objetivo de contextualizar o impacto social da desinformação em consonância com a habilidade (EF69LP11), que propõe distinguir fatos de boatos no espaço midiático. Na sequência, as turmas do 6º ao 9º ano consolidaram a percepção empática desse impacto na vida das pessoas por meio do passeio ao Teatro Municipal para assistir à peça "Treze Anos", desdobrado em rodas de conversa em sala de aula conduzidas pela professora Geovana de História, que trouxe o panorama histórico do uso de boatos na disputa pelo poder político, atendendo à habilidade (EF09HI34) sobre os impactos da desinformação na sociedade, e pela professora Cícera de Língua Portuguesa, que debateu as mentiras na saúde coletiva sob a ótica da habilidade (EF69LP06). Dando continuidade ao cronograma, os estudantes realizaram pesquisas e curadorias sobre fake news na internet, que subsidiaram as produções práticas: os alunos do 7º ano analisaram o humor em redações e atividades escritas, jogaram o game educativo no site "Interland" e produziram cartazes informativos expostos na Festa Junina, mobilizando a habilidade (EF07LP02); os oitavos anos redigiram roteiros e gravaram vídeos no formato videocast na Sala WIT, aplicando a habilidade (EF69LP53) de produção audiovisual; e as turmas do 4º e 5º ano trabalharam com vídeos ilustrados de heróis e vilões, culminando na produção de desenhos analógicos amparados pela habilidade (EF15AR04) de Arte. Para a execução integrada de todas essas frentes, utilizou-se uma diversidade de recursos e materiais de apoio, incluindo computadores com acesso à internet, projetores multimídia, o jogo digital "Interland", materiais artísticos (cartolinas, canetas e tintas), além da infraestrutura tecnológica da Sala WIT para captação de áudio e vídeo e do espaço cultural do Teatro Municipal. O monitoramento das ações ocorreu de forma contínua e processual ao longo de cada etapa, sendo validado pelo engajamento dos alunos nas produções de redações, roteiros e cartazes, bem como na observação direta dos debates e na mediação dos estudantes do 9º ano durante os quizzes, cumprindo a habilidade (EF89LP12) de planejamento e mediação oral. Esse acompanhamento contou com o suporte estratégico da professora de inclusão, Nicole, que atuou em co-docência com as professoras polivalentes e especialistas para monitorar o desenvolvimento e adaptar o conteúdo às necessidades individuais dos estudantes — como o atendimento personalizado na mesa realizado com a aluna autista do 5º ano —, garantindo que o progresso acadêmico, a equidade e os objetivos de cidadania digital previstos na BNCC fossem integralmente alcançados por toda a comunidade escolar.Usamos como material de apoio chromebooks, sala WIT, celular, lousa digital, balas no quizz, sulfite, cartolina, entre outros.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

Os resultados qualitativos do projeto evidenciaram uma profunda transformação na postura social e digital dos estudantes, consolidando a aprendizagem teórica em uma mudança visível de comportamento cotidiano. Por meio dos relatos orais colhidos após a peça teatral e os debates mediados pelas professoras Geovana e Cícera, os alunos do 6º ao 9º ano demonstraram empatia e compreensão crítica ao reconhecerem que a desinformação afeta pessoas reais e vulneráveis, extrapolando a falsa percepção de que apenas figuras públicas seriam alvo de boatos. Essa evolução cognitiva materializou-se no sucesso do videocast produzido pelo 8º ano na Sala WIT e no protagonismo dos estudantes do 9º ano, que atuaram com maturidade e autonomia na mediação dos quizzes de combate ao racismo e à mentira programada com os anos anteriores. A culminância do projeto na Festa Junina estendeu esse impacto positivo para além dos muros da escola, onde os cartazes informativos confeccionados pelo 7º ano e os desenhos lúdicos sobre super-heróis da verdade criados pelo 4º e 5º anos geraram forte engajamento, colhendo depoimentos elogiosos das famílias e dos pais, que relataram perceber, em casa, uma nova postura dos filhos, agora mais atentos e questionadores antes de compartilhar qualquer conteúdo em seus celulares. Sob a perspectiva da inclusão escolar e da equidade de aprendizagem, o projeto alcançou um marco significativo ao assegurar que 100% dos estudantes participassem ativamente das ações de cidadania digital. A atuação colaborativa da professora Nicole com os docentes regentes permitiu colher resultados pedagógicos extraordinários, exemplificados no engajamento da aluna autista com nível de suporte 3 do 5º ano; a partir do atendimento individualizado e focado em sua mesa, ela conseguiu associar as palavras-chave e os estímulos visuais do vídeo adaptado à construção de seu próprio desenho representativo. O monitoramento contínuo das redações, roteiros e atividades escritas baseadas no humor comprovou que os alunos desenvolveram as competências previstas pela BNCC na identificação de notícias falsas e no entendimento histórico da manipulação de informações. Dessa forma, a escola não apenas combateu práticas nocivas comuns da rotina juvenil, como a criação de contas falsas para difamação, mas também instrumentalizou seus estudantes com um sólido pensamento crítico, preparando-os para exercer uma cidadania virtual ética, consciente e humanizada.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15º CONCURSO DE
Desenho e Redação

ESCOLA: ECI EEFM PEDRO HENRIQUE DA SILVA UF:

INEP: 25127659

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. Maria Joana de Souto Neta
2. Berenice Lira da Silva
3. Roberto Ferreira da Costa

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental			
2.°ano do Ensino Fundamental			
3.°ano do Ensino Fundamental			
4.°ano do Ensino Fundamental			
5.°ano do Ensino Fundamental			
6. ano do Ensino Fundamental	13		
7.°ano do Ensino Fundamental	17		
8.°ano do Ensino Fundamental	15		
9.°ano do Ensino Fundamental	14		
1.° ano do Ensino Médio	24		
2.° ano do Ensino Médio	15		
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante	18		
Educação de Jovens e Adultos			
TOTAL			

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A escola cidadã Integral Pedro Henrique da Silva está localizada na comunidade rural Serra do Bombocadinho, no município de Cuité -pb, atendendo aproximadamente 116 estudantes, distribuídos entre turmas do 6° ano do Ensino Fundamental à 3ª série do Ensino Médio. A maioria dos estudantes são filhos de agricultores e a escola representa um importante espaço de formação cidadã e de transformação social, sendo reconhecida pelas famílias como um caminho para a construção de um futuro com mais oportunidades.

Por estar situada na zona rural a escola enfrenta desafios específicos relacionados ao acesso e a mobilidade. A distância em relação ao munícipio e a dependência do transporte escolar dificultam a participação dos estudantes em eventos realizados na zona urbana, uma vez que nem sempre os trasnportes estão disponíveis. Diante dessa realidade, a escola busca fortalecer parcerias com universidades, instituições públicas e representantes da comunidades que possam deslocar-se até a unidade escolar, garantindo que os estudantes tenham acesso a experiências formativas de qualidade.

Dessa forma, o tema do 15º Concurso de Desenho e Redação da CGU: Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação, foi incorporado ao planejamento pedagógico da escola de maneira interdisciplinar, dialogando com o Projeto Politico Pedagógico e com as competências gerais da BNCC relacionados ao pensamento crítico, á cultura digital, a argumentação e ao execício da cidadania.

O objetivo geral do plano de mobilização foi sensibilizar estudantes para a importância de checagem das informações para o combate a desinformação e valorização da verdade como príncipio ético insdipensável para o exercício de cidadania. Durante as ações buscamos desenvolver nos estudantes a habiilidade de distinguir fatos, opiniões e boatos, estimular a análise críitica das informações consumidas e compartilhadas, forlatecer a argumentação fundamentadas em evidências e incentivar atitudes responsáveis nas redes sociais.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

As ações iniciaram com uma reunião entre a equipe gestora e os professores para apresentação do tema do concurso e planejamento das atividades que seriam desenvolvidas de forma interdisciplinar durante o período de mobilização.
Como estratégia de formação e ampliação do debate, a escola estabeleceu parceria com a Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Na ocasião, estudantes do curso de Psicologia promoveram um momento interativo com os estudantes por meio de roda de conversa, dinâmicas e um quiz sobre fake news, cidadania digital e checagem de informações, favorecendo a participação ativa dos estudantes. Em seguida, o vice-diretor da instituição, professor Luiz Sodré, ministrou uma palestra abordando a importância da verdade, da responsabilidade no compartilhamento de informações e dos impactos da desinformação na sociedade.
Contamos também com a participação do comunicador e vereador Ferreira Neto, que dialogou com os estudantes sobre a responsabilidade dos meios de comunicação, o papel do cidadão na divulgação de informações confiáveis e a importância da ética na comunicação, aproximando o tema da realidade local.
Como forma de fortalezer o protagonismo juvenil e ampliar a socialização dos conhecimentos construídos durante as ações, o Clube de Protagonismo Plantão na Hora, formado por estudantes da escola, realizou entrevistas com os estudantes do curso de Psicologia da UFCG e com o comunicador e vereador Ferreira Neto. Durante as entrevistas, os convidados responderam a perguntas elaboradas pelos próprios alunos sobre desinformação, fake news, responsabilidade no compartilhamento de informações e o papel de cada cidadão na construção de uma sociedade mais consciente e comprometida com a verdade. A atividade proporcionou aos estudantes o desenvolvimento da comunicação, da escuta ativa, da argumentação e da participação cidadã, além de valorizar o protagonismo estudantil na produção e disseminação de informações de interesse da comunidade escolar.
Em sala de aula, o tema foi desenvolvido por diferentes componentes curriculares. Na disciplina de Língua Portuguesa, os estudantes participaram de um júri simulado em que analisaram situações inspiradas em casos de circulação de boatos e notícias falsas. Divididos entre acusação, defesa, testemunhas e jurados, os alunos discutiram as consequências da divulgação de informações sem verificação, exercitando argumentação, pensamento crítico e respeito às diferentes opiniões. Os professores das demais disciplinas abordaram o tema por meio de debates, interpretação de textos, análise de notícias, produção de redações, pesquisas sobre fontes confiáveis, reflexões sobre o uso das redes sociais e atividades voltadas à identificação de fatos, opiniões e boatos.
Ao longo do projeto, a equipe gestora acompanhou continuamente as ações por meio de registros fotográficos, observação das atividades, reuniões pedagógicas e diálogo com os professores, garantindo que o tema fosse desenvolvido de maneira integrada em toda a escola.
Como recursos foram utilizados projetor multimídia, computadores, aparelhos celulares, vídeos educativos, apresentações em slides, materiais impressos, textos jornalísticos, reportagens, quadro branco e recursos audiovisuais. As atividades envolveram estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental à 3ª série do Ensino Médio, professores de diferentes áreas do conhecimento, equipe gestora e parceiros externos, fortalecendo a integração entre escola, universidade e comunidade na promoção da educação para a cidadania e da cultura da verdade.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

O Plano de Mobilização alcançou resultados significativos ao promover o envolvimento de estudantes, professores e parceiros institucionais em torno da temática proposta pela Controladoria-Geral da União.

Observou-se ampla participação dos estudantes nas atividades, demonstrando interesse pelas discussões, capacidade de argumentação e maior consciência sobre a necessidade de verificar informações antes de compartilhá-las. Durante os debates, o júri simulado e as rodas de conversa, os alunos passaram a reconhecer com mais facilidade a diferença entre fatos, opiniões e boatos, refletindo sobre as consequências da desinformação para a vida das pessoas e para a sociedade.

As palestras promovidas em parceria com a UFCG e com o comunicador Ferreira Neto ampliaram o repertório dos estudantes e fortaleceram o diálogo entre escola, universidade e comunidade, aproximando conhecimentos acadêmicos das experiências vivenciadas pelos alunos. A abordagem interdisciplinar favoreceu a integração entre os componentes curriculares, tornando o tema presente em diferentes contextos de aprendizagem e estimulando o protagonismo estudantil.

Além dos impactos qualitativos, o projeto apresentou resultados concretos no incentivo à produção textual dos estudantes. Em parceria com o programa de redação da Rede Estadual de Ensino da Paraíba, o tema do 15º Concurso de Desenho e Redação da CGU foi trabalhado como o 4º tema proposto pelo programa, contribuindo significativamente para ampliar o envolvimento dos estudantes nas atividades de escrita.

Como resultado dessa mobilização, observou-se um aumento expressivo na participação dos alunos na produção das redações, evidenciando maior interesse pelo desenvolvimento da escrita argumentativa e pela reflexão crítica sobre a importância da verdade e do combate à desinformação. A integração entre o concurso da CGU e as ações do programa estadual fortaleceu o trabalho pedagógico da escola, ampliou o repertório dos estudantes e consolidou a produção textual como uma importante ferramenta de formação cidadã.

De modo geral, o Plano de Mobilização contribuiu para fortalecer uma cultura de cidadania digital e responsabilidade informacional na escola, promovendo maior participação estudantil, desenvolvimento do pensamento crítico, uso mais consciente das informações e valorização de princípios como ética, integridade, respeito e compromisso com a verdade.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15º CONCURSO DE Desenho e Redação

ESCOLA: ESCOLA CIDADÃ INTEGRAL TÉCNICA ESTADUAL DR. SILVA MARIZ UF: PB

INEP: 25019538

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. ELZA SIMÕES DE FARIAS (PROFESSORA DE QUÍMICA READAPTADA) CARGO: APOIO PEDAGÓGICO
2. PETRUCIA LIMA DE SOUSA (COORDENADORA PEDAGÓGICA)
3. GILDENI MARIA DE ABREU (PROFESSORA DE LÍNGUA INGLESA E ESPANHOLA)

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.ºano do Ensino Fundamental	.....	.....	.....
2.ºano do Ensino Fundamental	.....	.....	.....
3.ºano do Ensino Fundamental	.....	.....	.....
4.ºano do Ensino Fundamental	.....	.....	.....
5.ºano do Ensino Fundamental	.....	.....	.....
6. ano do Ensino Fundamental	.....	.....	.....
7.ºano do Ensino Fundamental	.....	.....	.....
8.ºano do Ensino Fundamental	.....	.....	.....
9.ºano do Ensino Fundamental	.....	.....	.....
1.º ano do Ensino Médio	63 ALUNOS	16	2TRABALHOS
2.º ano do Ensino Médio	56 ALUNOS	16	2 TRABALHOS
3.º ano do Ensino Médio/4.ºano Profissionalizante	58 ALUNOS	16	6 TRABALHOS
Educação de Jovens e Adultos	.....	.....	.....
TOTAL	177	16	10

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):
Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM)

Frente ao compromisso de oferecer uma educação de qualidade a ECIT Dr. Silva Mariz organiza-se em torno do Projeto de Vida dos alunos, na concepção de promover uma formação acadêmica de excelência; preparando-os para a vida e para o mundo do trabalho.

Estruturalmente, a escola apresenta carência de espaços úteis ao funcionamento do processo ensino/aprendizagem, tal como uma biblioteca, um auditório e uma sala de professores. A maioria da clientela provém de famílias com baixo nível de estudo e baixa renda, em geral cadastradas nos programas sociais do governo federal. Sua organização funcional está a cargo de uma gestão dinâmica, transparente e democrática que, alinhada à coordenadoria e a uma equipe de professores comprometida com a aprendizagem, empenha-se em motivar a obtenção das metas estabelecidas no tocante ao desempenho dos alunos na construção do conhecimento e na formação cidadã, conforme propõe o Projeto Político Pedagógico (PPP, 2026) e o Regimento Interno (RI 2026).

Neste sentido a escola implementa inovações privilegiando o protagonismo discente e se notabiliza pelo alcance das metas projetadas pelo Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb), por ser destaque nas redações do programa estadual Desafio Nota 1000 e por ter atingido o mais alto Índice de Eficiência em Gestão (IEG) entre as escolas da rede estadual de ensino, em 2025.

OBJETIVO GERAL

- Proporcionar a formação integral por intermediação de um processo prático, contínuo e intencional de desenvolver, entre os estudantes, os princípios da cultura do estudo, da sua formação ética e moral, e da responsabilidade social.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Sensibilizar o educando para a formação da sua autonomia ética e o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo tornando-o cidadão autônomo, solidário, competente e socialmente ativo;
- Instigar a aquisição de valores, tais como a tolerância e o respeito ao próximo, que aprimorem a conduta humana.

- Capacitar os estudantes a analisar informações e identificar fontes confiáveis, de modo a se tornarem exemplos de informação construtiva.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.

Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:Se e como foi feito o monitoramento das ações; Recursos utilizados;
Material de apoio;

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Em convergência com o tema "Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação", a escola uniu-se na perspectiva de planejar e executar ações coletivas que conduzam os estudantes à conscientização do seu papel como agente crítico participante de uma sociedade em que o processamento e a distribuição de informações tornaram-se as atividades mais importantes.

Na intencionalidade de desenvolver, nos estudantes, a habilidade da reflexão tornando-os aptos a ponderar a origem, a intenção e a veracidade das informações antes de compartilhá-las, bem como instigá-los a combater a desinformação, foram realizadas as ações abaixo descritas:

1 - ACOLHIMENTO REFLEXIVO

- Nesta ação os estudantes foram acolhidos, pela gestão, coordenação e equipe docente, e informados sobre o tema do 15º Concurso de Desenho e Redação da Controladoria Geral da União (CGU) e orientados sobre os valores éticos e morais de combate às desinformações na sociedade informada. Na sequência foi realizada a leitura crítica, reflexiva e comentada sobre o texto filosófico/motivacional, *As Três Peneiras de Sócrates*. Na ocasião os alunos receberam um folheto representativo contendo o texto para uma leitura individual e questões introspectivas temáticas a serem discutidas posteriormente.

2 - DEBATE DE QUESTÕES INTROSPECTIVAS TEMÁTICAS

- Questões, tais como as abaixo elencadas, foram debatidas entre alunos e professores nas salas de aula.

  - Como me relaciono com aquilo que ouço e leio nas redes sociais?

  - Será que eu tenho agido com coerência ao repassar para a família, amigos e grupos do

WhatsApp, as informações que se apresentam a mim?

-Antes de compartilhar informações tenho pesquisado, avaliado e verificado a sua veracidade?

-Alguns compartilhamentos e comentários realizados poderiam ter sido evitados?

-Eu tenho sido exemplo de informação destrutiva ajudando a espalhar boatos sobre alguém?

-Como devo proceder para ser exemplo de ética e cidadania nas redes sociais?

3 - HOW TO SPOT FAKE NEWS

- A atividade, Checagem de Fatos (***Fact-checking***), foi aplicada, a todos alunos pela professora de Língua Inglesa por intermediação da apresentação de um vídeo inerente ao objeto de estudo deste plano (*https://www.youtube.com/watch?v=8X5B93C6OKI*) e, na sequência, exposição de slides temáticos comentados e resolução de questões propostas com a participação ativa dos alunos.

4 - OFICINA (FATO OU FAKE?)

- A ação, que envolveu professores da Base Nacional Comum Curricular e da Base Técnica, colocou os alunos no centro do processo de conscientização da importância de ponderar as informações por meio de uma ação construtiva que envolve as habilidades de analisá-las e confirmar se as fontes são confiáveis. Neste contexto foram selecionadas, impressas e colocadas numa caixa de coleta, 30 informações que circularam nas redes sociais nos últimos meses. Os alunos, em dupla, sortearam um cartão e procederam as ações de leitura e interpretação da notícia, a pesquisa no celular, a constatação da veracidade , comprovação dos fatos e a justificativa.

5 - PALESTRA (TRANSFORMANDO INFORMAÇÃO EM CONHECIMENTO ÚTIL E CONSTRUTIVO).

- Esta ação contou com a presença da palestrante , Helena Cristina de Figueiredo, bacharel em Direito, Psicopedagoga e Conselheira Titular do município de Sousa-PB. Qualificada para discutir o tema em estudo, FATO OU BOATO? O PODER DA VERDADE NA ERA DA INFORMAÇÃO,a convidada dialogou com os alunos na pretensão de os estimular a participar das discussões e consolidar, entre eles, a prática intencional de fazer uma leitura crítica, reflexiva e responsável das informações/desinformações que permeiam os meios de comunicação na sociedade vigente, antes de compartilhá-las e/ou comentá-las. Dissertou também sobre as questões juridicas inerentes aos produtores de *fake news* de modo que os estudantes compreendessem que a internet não é *terra sem lei*.

6- ***PESQUISA DE PERCEPÇÃO COMPORTAMENTAL***

- A aplicação de uma pesquisa de percepção comportamental a todos os alunos da escola teve por finalidade coletar dados que corroborem, ou não, a eficácia da execução das ações.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

Por observação, a participação efetiva dos alunos nas atividades sinalizou , qualitativamente, o interesse frente à temática das informações/desinformações que circulam no universo das tecnologias de informações, mais especificamente, na Internet, em aplicativos mais usados como o Instagram, Facebook e Whatsapp

Os resultados quantitativos das respostas da ***Pesquisa de Percepção Comportamental*** aplicada a todos os alunos da escola, após a execução das ações, proporcionou a convicção de que se consolidou a prática de uma compreensão aprofundada sobre do papel do cidadão na interpretação e veracidade das informações recebidas e publicadas nas redes sociais. Manifestou-se, entre eles, a preocupação de buscar fontes oficiais e originais para fazer a distinção entre uma informação real e uma informação falsa. Neste cenário destacou-se a importância ponderar, antes de repassar uma informação, fato que evidenciou o desenvolvimento do senso crítico e da responsabilidade social de evitar a propagação de desinformação meio a comunidade local ou nas redes sociais, conforme tabela, em anexo, representativa dos resultados.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15° CONCURSO DE
Desenho e Redação

ESCOLA: EEFTI RAIMUNDO NOGUEIRA BARROS UF: CE

INEP: 23131101

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. Aurelia da Silva Barreto (Diretora)
2. Helita Silvana dos Santos (Coordenadora Pedagógica)
3. Maiane Cristina do Nascimento (Coordenadora Pedagógica)

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental	28	1	26
2.°ano do Ensino Fundamental			
3.°ano do Ensino Fundamental	10	1	09
4.°ano do Ensino Fundamental	18	1	17
5.°ano do Ensino Fundamental			
6. ano do Ensino Fundamental	14	1	14
7.°ano do Ensino Fundamental	15	1	15
8.°ano do Ensino Fundamental	16	1	16
9.°ano do Ensino Fundamental			
1.° ano do Ensino Médio			
2.° ano do Ensino Médio			
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante			
Educação de Jovens e Adultos			
TOTAL	101	5	97

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A Escola de Ensino Fundamental em Tempo Integral Raimundo Nogueira Barros acredita que educar vai muito além da transmissão de conhecimentos. Nosso compromisso é contribuir para a formação integral dos estudantes, promovendo valores como ética, cidadania, respeito e pensamento crítico, para que cada aluno possa compreender melhor a realidade em que vive e atuar de forma consciente e responsável na sociedade.

Nesse contexto, o 15º concurso de desenho e redação da CGU “Fato x Boato? O Poder da Verdade na Era da Informação” proporcionou para as crianças e adolescentes, a capacidade de analisar, questionar e verificar as informações que circulam diariamente, especialmente nos ambientes digitais. A proposta buscou incentivar o uso ético e responsável das tecnologias, formando cidadãos preparados para enfrentar os desafios da era da informação.

A Escola de Ensino Fundamental em Tempo Integral Raimundo Nogueira Barros está situada no Distrito de São José, zona rural do município de Palhano, no Ceará. Inserida no contexto do semiárido nordestino, atende estudantes provenientes de diversas comunidades vizinhas, cujas famílias têm na agricultura sua principal atividade econômica e fonte de sustento.

Os desafios enfrentados pela escola na atualidade estão relacionados, principalmente, à ausência ou à pouca participação das famílias no acompanhamento da vida escolar dos estudantes, bem como à indisciplina e ao desinteresse de alguns alunos pelo processo de aprendizagem.

Embora a participação das famílias nas ações escolares ainda represente um desafio, a instituição tem desenvolvido estratégias para aproximar os responsáveis do cotidiano educacional, valorizando o diálogo e a corresponsabilidade no processo de ensino e aprendizagem. Mesmo diante das dificuldades socioeconômicas existentes, a colaboração da comunidade que se faz presente fortalece as ações pedagógicas e contribui para a formação cidadã e integral dos estudantes.

Diante do crescente fluxo de informações nas redes sociais e nos meios digitais, tornou-se indispensável promover reflexões sobre a importância da verdade e os impactos da desinformação. Assim, a escola assumiu o compromisso de desenvolver práticas educativas que estimulem a leitura crítica, a checagem das informações e o uso consciente das tecnologias, contribuindo para a formação de cidadãos mais responsáveis, éticos e participativos.

As atividades realizadas com as turmas do 1º, 3º, 4º, 6º, 7º e 8º anos foram planejadas de acordo com as características e

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

Inicialmente, o núcleo gestor realizou reuniões de planejamento com os professores para apresentar a proposta do concurso e definiu estratégias metodológicas. Também foi promovido momento de sensibilização junto aos estudantes e às famílias, destacando a importância da verdade e do combate à desinformação no cotidiano.
As atividades foram desenvolvidas de forma interdisciplinar, envolvendo todas as turmas do 1º, 3º, 4º, 6º, 7º e 8ºano, respeitando as especificidades de cada faixa etária e alinhadas aos objetivos de formação cidadã, pensamento crítico e uso responsável das tecnologias e dos meios de comunicação.
O objetivo geral das aulas foi promover o desenvolvimento do pensamento crítico e da cidadania digital dos estudantes, estimulando a análise, a verificação e o compartilhamento responsável das informações, para que possam distinguir fatos de boatos e reconhecer a importância da verdade para a convivência social e o exercício da cidadania.
Nos anos Iniciais, os professores desenvolveram atividades lúdicas e educativas, tais como: Rodas de conversa sobre a importância de dizer a verdade e verificar informações; Contação de histórias e leitura de textos que abordavam valores como honestidade, respeito e responsabilidade; Produção de desenhos; Jogos pedagógicos que incentivaram a reflexão sobre informações verdadeiras e falsas; Produção de pequenas mensagens educativas para conscientização da comunidade escolar. Essas práticas possibilitaram o desenvolvimento da oralidade, da criatividade e do senso crítico das crianças, de forma adequada à sua faixa etária.
Nas turmas dos anos finais, as atividades priorizaram a formação da cidadania digital e o desenvolvimento do pensamento crítico, por meio de debates sobre as fake news e seus impactos na sociedade. Também foi desenvolvido o jogo "Fato x Fake sobre o Bullying", uma atividade lúdica e reflexiva que permitiu aos estudantes identificar informações verdadeiras e falsas relacionadas ao tema, desmistificar conceitos equivocados e compreender as consequências do bullying no ambiente escolar e nas redes sociais. A dinâmica favoreceu o diálogo, a empatia, o respeito às diferenças e a construção de atitudes mais conscientes e acolhedoras entre os alunos.
Além disso, foram realizadas pesquisas orientadas sobre fontes confiáveis de informação, estimulando a análise crítica e a verificação dos conteúdos acessados e compartilhados no meio digital. A oficina "Pense antes de compartilhar: o poder da informação e o perigo das fake news" proporcionou momentos de reflexão sobre a responsabilidade no uso das mídias e a importância da disseminação de informações verdadeiras.
Os estudantes também produziram textos e realizaram estudos sobre o uso responsável das mídias digitais, refletindo sobre a importância da verificação das informações e da ética no ambiente virtual. Essas atividades favoreceram o protagonismo estudantil e contribuíram para a compreensão da importância da verdade e do pensamento crítico na construção de uma sociedade mais justa, consciente e democrática.
Para a realização das atividades, foram utilizados diversos recursos pedagógicos que contribuíram para tornar as experiências de aprendizagem mais dinâmicas, participativas e significativas. Entre eles, destacam-se computadores com acesso à internet, projetor multimídia, televisão, cartolinas, papel madeira, pincéis, tintas, livros e equipamentos de som. A diversidade desses materiais possibilitou o desenvolvimento de práticas pedagógicas criativas e interativas, favorecendo o envolvimento e o protagonismo dos estudantes ao longo das ações realizadas.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

O desenvolvimento do concurso com a temática “Fato ou Boato? O Poder da Verdade na Era da Informação” proporcionou resultados significativos para toda a comunidade escolar, contribuindo para o fortalecimento da formação cidadã e do pensamento crítico dos estudantes da Escola de Ensino Fundamental em Tempo Integral Raimundo Nogueira Barros.

Ao longo das atividades, observou-se um maior envolvimento e participação dos alunos nas discussões propostas, evidenciando o interesse em compreender como as informações circulam nos meios digitais e a importância de verificar sua veracidade antes de compartilhá-las. Os estudantes demonstraram maior consciência sobre o uso responsável das tecnologias e passaram a refletir de forma mais crítica sobre os conteúdos consumidos e divulgados nas redes sociais.

Do ponto de vista qualitativo, foi possível perceber mudanças positivas de atitude tanto no ambiente escolar quanto no contexto familiar. Muitos alunos relataram que passaram a dialogar com seus familiares sobre os riscos das fake news, a necessidade de buscar fontes confiáveis de informação e a importância da responsabilidade na disseminação de conteúdos.

Os resultados também se refletiram nas produções desenvolvidas pelos estudantes, como desenhos, textos e atividades reflexivas, que evidenciaram a compreensão dos conceitos trabalhados e a construção de conhecimentos relacionados à cidadania digital, à ética, ao respeito e à responsabilidade social. O protagonismo estudantil foi fortalecido, permitindo que os alunos se tornassem multiplicadores das aprendizagens construídas ao longo do projeto e agentes conscientes na promoção da verdade e do uso responsável da informação.

Assim, o concurso ultrapassou os limites da sala de aula, promovendo reflexões que impactaram a convivência escolar e contribuíram para a formação de cidadãos mais críticos, participativos e comprometidos com a construção de uma sociedade mais justa, ética e democrática.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 14º CONCURSO DE Desenho e Redação

FORMULÁRIO PLANO DE MOBILIZAÇÃO

ESCOLA: EMEF Padre Léo Seidel UF: RS

INEP: 43013694

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO:

1. Cláudia Regina Carvalho Pacheco - professora
2. Alessandra Mianes - Diretora
3. Camila Coelho Peres - professora

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar (em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.º ano do Ensino Fundamental	80	2	74
2.º ano do Ensino Fundamental	82	2	76
3.º ano do Ensino Fundamental	77	2	71
4.º ano do Ensino Fundamental	57	1	54
5.º ano do Ensino Fundamental	49	1	48
6.º ano do Ensino Fundamental			
7.º ano do Ensino Fundamental			
8.º ano do Ensino Fundamental			
9.º ano do Ensino Fundamental			
1.º ano do Ensino Médio			
2.º ano do Ensino Médio			
3.º ano do Ensino Médio			
Educação de Jovens e Adultos			
TOTAL			

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação)...

Justificativa

Com o avanço das tecnologias e o acesso cada vez mais frequente às redes sociais, tornou-se essencial desenvolver nos estudantes a capacidade de identificar informações confiáveis e compreender os impactos da divulgação de notícias falsas (fake news). O projeto "Conectados com Responsabilidade" buscou promover o uso consciente da internet, incentivando o pensamento crítico, a responsabilidade digital e a cidadania.

Por meio de atividades práticas e reflexivas, os alunos foram estimulados a analisar informações, debater diferentes pontos de vista e atuar como multiplicadores do conhecimento junto à comunidade escolar.

Objetivo Geral

Promover a conscientização sobre os riscos das fake news, incentivando o uso responsável das tecnologias digitais, a verificação das informações e a formação de cidadãos críticos e conscientes.

Objetivos Específicos

*Compreender o conceito de fake news.

* Identificar os impactos da disseminação de informações falsas.

* Desenvolver o pensamento crítico diante das informações encontradas na internet.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso "O clima está mudando! E você?"). Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- se e como foi feito o monitoramento das ações;
- recursos utilizados;
- material de apoio etc.

1. Sensibilização

O projeto iniciou com a exibição de vídeos educativos sobre fake news, abordando sua definição, formas de propagação e consequências para a sociedade.

Após os vídeos, foi realizada uma roda de conversa, proporcionando aos alunos um espaço para expressarem suas opiniões, compartilharem experiências e responderem a perguntas relacionadas ao tema. Esse momento favoreceu a construção coletiva do conhecimento e o desenvolvimento da argumentação.

2. Produção de materiais educativos

Com base nas discussões realizadas, os alunos confeccionaram cartazes e panfletos contendo orientações sobre como identificar notícias falsas, a importância da verificação das informações antes do compartilhamento e atitudes responsáveis no ambiente digital.

Durante essa etapa, foram incentivados a utilizar linguagem clara, objetiva e acessível para alcançar diferentes públicos.

3. Palestra educativa

Os estudantes participaram de uma palestra ministrada pela professora **Katiuscia Vaz**, estudante de Direito, que abordou os aspectos legais relacionados à divulgação de fake news.

A palestrante explicou, de forma adequada à faixa etária, a importância da responsabilidade nas redes sociais, as possíveis consequências jurídicas da divulgação de informações falsas e o papel de cada cidadão na construção de um ambiente digital mais seguro e ético.

4. Ação de conscientização

Como culminância do projeto, os alunos organizaram uma campanha de conscientização.

Os cartazes produzidos foram expostos nos espaços da escola e também afixados em locais do entorno da instituição, ampliando o alcance da mensagem.

Além disso, os estudantes realizaram a distribuição de panfletos para a comunidade escolar e para moradores próximos à escola, compartilhando orientações sobre a importância de verificar informações antes de repassá-las.

Essa atividade proporcionou aos alunos uma experiência de protagonismo e responsabilidade social, tornando-os agentes de conscientização em sua comunidade.

Metodologia
*Exibição de vídeos educativos.
* Roda de conversa.
* Perguntas e respostas.
* Debates e reflexão coletiva.
* Produção de cartazes.
* Confecção de panfletos.
* Participação em palestra.
* Campanha de conscientização.
* Exposição dos trabalhos.
* Distribuição de panfletos para a comunidade escolar e entorno da escola.
Recursos
*Computador e projetor.
* Vídeos educativos.
* Cartolinas.
* Papel A4.
* Impressora.
* Canetas coloridas.
* Lápis de cor.
* Cola.
* Tesoura.
* Materiais para confecção dos cartazes e panfletos.
# Avaliação
A avaliação ocorreu de forma contínua, considerando:
*participação nas rodas de conversa;
* envolvimento durante os debates;
* interesse nas atividades propostas;
* criatividade na elaboração dos cartazes e panfletos;
* compreensão dos conteúdos trabalhados;
* participação na campanha de conscientização;
* capacidade de atuar como multiplicadores das informações junto à comunidade.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

Resultados Alcançados

O projeto foi uma experiência muito positiva para as turmas , trazendo aprendizados importantes sobre o mundo digital. Os resultados principais foram:

1. Aprendizado sobre a internet

Os alunos aprenderam a identificar o que são as fake news e por que elas podem ser perigosas. Eles compreenderam, na prática, a importância de verificar se uma notícia era verdadeira antes de espalhá-la para amigos ou familiares.

2. Ação e protagonismo dos alunos

Durante o projeto, os estudantes foram os grandes protagonistas:

? Produção de materiais: Cada aluno participou ativamente da criação de cartazes, vídeos e outros materiais educativos sobre o combate à desinformação.

? Envolvimento da comunidade: A turma levou o que aprendeu para fora da sala de aula, conversando com seus pais, familiares e vizinhos sobre os cuidados que todos devem ter ao usar a internet.

3. Formação de valores

As atividades ajudaram a turma a refletir sobre como ser um bom colega e um cidadão responsável no ambiente virtual. Os alunos exercitaram valores como a honestidade, o respeito pelas opiniões dos outros e a responsabilidade com as informações que compartilhavam.

Conclusão: Ao final do projeto, os alunos do quinto ano terminaram mais críticos e atentos, aprendendo que o uso da internet exige cuidado, verdade e muito respeito ao próximo.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato.
Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.
Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até cinco (5) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: no máximo um link de vídeo (postado em alguma plataforma de compartilhamento) de até cinco (5) minutos de duração.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15º CONCURSO DE Desenho e Redação

ESCOLA: ESCOLA CLASSE 15 DE CEILÂNDIA UF: DF

INEP: 53007743

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. LEONARDO DA SILVA GARCIA - Cargo/Especialidade: PROFESSOR DE EDUC. BASICA
2. VALDILEIDE APOLONIO DE OLIVEIRA TOME - Cargo/Especialidade: PROFESSOR DE EDUC. BASICA
3. MARIANGELA ROLIM DE OLIVEIRA - Cargo/Especialidade: PROFESSOR DE EDUC. BASICA - Função: DIRETORA

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental	84	4	78
2.°ano do Ensino Fundamental	104	4	99
3.°ano do Ensino Fundamental	108	5	106
4.°ano do Ensino Fundamental	121	5	114
5.°ano do Ensino Fundamental	105	7	101
6. ano do Ensino Fundamental			
7.°ano do Ensino Fundamental			
8.°ano do Ensino Fundamental			
9.°ano do Ensino Fundamental			
1.° ano do Ensino Médio			
2.° ano do Ensino Médio			
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante			
Educação de Jovens e Adultos			
TOTAL	522	25	498

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

• Contextualização da Realidade Escolar:

A unidade escolar atende a uma comunidade diversa, onde os estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental estudam em tempo integral e estão inseridos em um ambiente hiperconectado, mas muitas vezes vulnerável à disseminação de informações falsas (fake news). Diante da necessidade de desenvolver o pensamento crítico desde a infância, a escola identificou a urgência de abordar a responsabilidade digital e a busca pela verdade de forma lúdica e acessível, superando as barreiras da linguagem técnica por meio do acolhimento na Sala de Leitura. A escola demonstra grande disposição para a inovação pedagógica, utilizando recursos audiovisuais e jogos para engajar os alunos.

• Objetivo Geral:

Mobilizar a comunidade escolar para compreender a importância da veracidade das informações, incentivando os estudantes a identificarem a diferença entre fatos e boatos, promovendo a cidadania e a ética na era da informação através da expressão artística (desenho).

• Objetivos de Aprendizagem:

- Reconhecer o impacto das informações falsas no dia a dia da comunidade.
- Desenvolver o hábito de checar informações antes de compartilhá-las ou tomá-las como verdade.
- Expressar visualmente, por meio de ilustrações originais, a importância da verdade e do combate aos boatos.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

Para alcançar os objetivos propostos, a equipe gestora (direção e coordenação pedagógica) articulou uma ação integrada com a Sala de Leitura e o corpo docente, seguindo o cronograma abaixo:

1. Planejamento Pedagógico e Alinhamento: Reunião da coordenação pedagógica com os 25 professores regentes para apresentar a proposta do Concurso da CGU, discutir o tema "Fato ou Boato?" e planejar a recepção das turmas na Sala de Leitura.

2. Sensibilização Audiovisual e Debate: Os 522 alunos, divididos em suas respectivas turmas do 1º ao 5º ano, foram conduzidos à Sala de Leitura. A atividade iniciava com a exibição de vídeos educativos curtos, adequados a cada faixa etária, ilustrando como um boato pode crescer e causar danos.

3. Dinâmicas e Jogos Pedagógicos: Após a exibição, os estudantes participaram de jogos interativos (como "Verdadeiro ou Falso" com placas e dinâmicas de telefone sem fio) para vivenciar, na prática, como a informação se distorce.

4. Oficina de Criação e Produção Artística: Em sala de aula, com o apoio dos professores regentes, os alunos foram estimulados a registrar suas reflexões por meio de desenhos. Houve um direcionamento para garantir que as produções fossem autorais e estivessem alinhadas ao tema.

• Monitoramento das Ações: O acompanhamento foi realizado pela coordenação pedagógica por meio do controle de agendamento da Sala de Leitura, registro fotográfico das dinâmicas e verificação diária do progresso dos desenhos em sala de aula até a entrega final.

• Recursos e Materiais de Apoio Utilizados: Televisor/projetor para exibição de vídeos, jogos pedagógicos adaptados, livros de literatura infantil sobre a temática da verdade, cartolinas, papel A4, lápis de cor, giz de cera e canetinhas.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

O projeto gerou um impacto altamente positivo na comunidade escolar, tanto do ponto de vista quantitativo quanto qualitativo:

• Resultados Quantitativos:

- 522 alunos ativamente mobilizados e conscientizados.
- 25 professores engajados na mediação do tema.
- 498 desenhos produzidos e finalizados, demonstrando uma taxa de adesão e aproveitamento altíssima (cerca de 95% dos estudantes participando com produções concretas).

• Resultados Qualitativos e Mudança de Atitude:

- Engajamento e Reflexão: Observou-se uma mudança imediata na percepção dos alunos, que passaram a questionar mais as histórias ouvidas no cotidiano, utilizando o termo "fato ou boato" em suas interações diárias.
- Construção do Conhecimento: Os desenhos refletiram uma compreensão sólida do tema, retratando ferramentas de busca, a importância de ouvir fontes confiáveis e o perigo de espalhar mentiras.
- Percepção da Comunidade: Relatos informais de pais e responsáveis à coordenação indicaram que os alunos levaram o debate para casa, alertando as famílias sobre a necessidade de checar notícias recebidas em aplicativos de mensagens, estendendo o benefício do projeto para além dos muros da escola.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15° CONCURSO DE
Desenho e Redação

ESCOLA: EREM PRESIDENTE MÉDICI UF: PE

INEP: 26008181

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. CAMILA VIEIRA BEZERRA
2. TEREZINHA SINFOROSA DE JESUS
3. DEID ANTONIA COSTA

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental			
2.°ano do Ensino Fundamental			
3.°ano do Ensino Fundamental			
4.°ano do Ensino Fundamental			
5.°ano do Ensino Fundamental			
6. ano do Ensino Fundamental			
7.°ano do Ensino Fundamental			
8.°ano do Ensino Fundamental			
9.°ano do Ensino Fundamental	25	3	25
1.° ano do Ensino Médio	120	3	120
2.° ano do Ensino Médio	76	3	76
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante	73	3	73
Educação de Jovens e Adultos			
TOTAL			

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A Escola de Referência em Ensino Médio Presidente Médici já desenvolvia, de forma sistemática, ações interdisciplinares voltadas à temática “Educação para a Cidadania Digital e Midiática: formando cidadãs e cidadãos críticos e responsáveis”, promovendo reflexões sobre o uso ético das tecnologias digitais e o papel dos estudantes na construção de uma sociedade mais consciente e participativa. Nesse contexto, o tema proposto pelo Concurso da CGU “Fato ou Boato: o Poder da Verdade na Era da Informação”, apresentou-se como uma oportunidade de ampliar e aprofundar discussões já presentes no cotidiano escolar, fortalecendo o compromisso da instituição com a formação cidadã. O Plano de Mobilização teve como principal objetivo sensibilizar os estudantes acerca da importância da busca pela verdade, da verificação das informações e do combate à desinformação, promovendo o desenvolvimento do pensamento crítico e do uso responsável das mídias digitais. Para isso, foram realizadas atividades diversificadas e contextualizadas, pautadas em metodologias ativas e experiências significativas que valorizassem os conhecimentos prévios dos estudantes e os colocassem como protagonistas do processo de aprendizagem. As ações desenvolvidas contemplaram o trabalho com diferentes gêneros textuais, impressos e digitais, possibilitando a análise crítica de conteúdos veiculados em distintos meios de comunicação. Por meio de leituras, games, debates, pesquisas, produções textuais, atividades lúdicas e momentos de socialização do conhecimento, os estudantes foram incentivados a refletir sobre os impactos da circulação de informações falsas, a importância da checagem de fontes e a responsabilidade individual e coletiva na disseminação de conteúdos no ambiente digital. A escola dispõe de espaços pedagógicos adequados para a realização de atividades coletivas e interativas. Entretanto, durante a execução do Plano de Mobilização, foram necessárias adequações relacionadas à organização dos horários, à integração de turmas, à utilização dos ambientes escolares e à reformulação de algumas etapas da culminância. Tais ajustes foram realizados de forma planejada, visando garantir a participação efetiva dos estudantes e assegurar o alcance dos objetivos propostos, sem comprometer a qualidade das ações desenvolvidas. Dessa forma, o Plano de Mobilização constituiu-se como uma importante estratégia de conscientização e formação cidadã, possibilitando aos estudantes refletirem sobre o papel da verdade na sociedade contemporânea e desenvolverem habilidades essenciais para a identificação, análise e enfrentamento da desinformação na era digital.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

O Plano de Mobilização foi concebido e elaborado de forma democrática e colaborativa, contando com a participação da equipe gestora, do corpo docente da escola e do um grupo de alunos protagonistas. Em conjunto, foram analisadas as necessidades da instituição, identificados os principais desafios e definidas as metas e objetivos alinhados à temática proposta pelo Professor Mobilizador. O processo de construção do plano pautou-se na escuta ativa, na valorização das ideias e contribuições dos profissionais envolvidos e no diálogo constante entre os diferentes segmentos da comunidade escolar. Dessa forma, buscou-se trabalhar a temática proposta pela CGU: Fato ou boato -o poder da verdade na era da informação, através de ações pedagógicas significativas, contextualizadas e exequíveis, capazes de promover o protagonismo estudantil, fortalecer as aprendizagens e contribuir para uma formação integral dos estudantes.
O Plano de Mobilização teve como principal objetivo promover a educação para a cidadania digital e midiática, incentivando os estudantes a desenvolverem o pensamento crítico, a cultura da integridade e o uso ético e responsável das informações. Por meio de ações pedagógicas contextualizadas e interdisciplinares, buscou-se formar jovens capazes de identificar, analisar e combater a desinformação, compreendendo os perigos e as consequências desastrosas do compartilhamento em massa de boatos e reafirmar a importância da verdade, da verificação das fontes e da responsabilidade no compartilhamento de conteúdo, tanto no ambiente escolar quanto nas redes sociais.
Nessa perspectiva, todas as turmas da Erem Presidente Médici participaram das oito oficinas foram pensadas e planejadas com o objetivo de despertar o interesse dos estudantes pela temática proposta, atraindo sua atenção por meio de atividades dinâmicas, contextualizadas e significativas. As ações partiram dos conhecimentos prévios dos alunos, valorizando suas experiências e vivências como ponto de partida para a construção de novos saberes, despertando a curiosidade, o senso crítico e o interesse em aprofundar seus conhecimentos sobre a importância da informação confiável e do combate à desinformação.
Além disso, durante toda a execução das ações buscou-se fortalecer competências essenciais, como a leitura crítica, a pesquisa, a interpretação, a argumentação e a comunicação, estimulando a autonomia, o protagonismo estudantil e a participação ativa dos estudantes na construção e socialização do conhecimento. As atividades instigavam o diálogo, o debate, o respeito às diferentes opiniões e a reflexão sobre o papel de cada cidadão na promoção de uma sociedade mais ética, democrática e comprometida com informações confiáveis. Dessa forma, o plano também buscou integrar a temática às diferentes áreas do conhecimento, aproximando os conteúdos escolares das experiências vividas pelos estudantes e tornando a aprendizagem mais significativa. Ao envolver a escola, as famílias e a comunidade nas ações propostas, ampliamos o alcance da conscientização sobre os impactos da desinformação e fortalecer uma cultura de responsabilidade, respeito e cidadania digital.
Como culminância do Plano de Mobilização, e por sugestão dos próprios estudantes, foi convidada uma escola da rede municipal a Escola Santa Terezina para participar de uma oficina conduzida pelos alunos protagonistas. Nessa ocasião, os estudantes assumiram o papel de multiplicadores do conhecimento, compartilhando os aprendizados construídos ao longo do projeto por meio de uma oficina sobre o tema "Fato ou Boato: o Poder da Verdade na Era da Informação". Essa experiência fortaleceu o protagonismo juvenil, a comunicação, a liderança e o compromisso social dos participantes, além de ampliar o alcance das ações desenvolvidas, promovendo a troca de saberes entre diferentes comunidades escolares e reforçando a importância da educação como instrumento de transformação social.
1ª Oficina – Conhecendo a verdade na era da informação
A primeira oficina teve como objetivo apresentar o Plano de Mobilização, sensibilizar os estudantes para a importância da temática e levantar seus conhecimentos prévios sobre a circulação de informações no ambiente digital. Inicialmente, foi realizada a apresentação do projeto, seus objetivos e a proposta de trabalho, destacando a relevância do tema "Fato ou Boato: o Poder da Verdade na Era da Informação" para a formação de cidadãos críticos, conscientes e responsáveis.
Em seguida, com base na cartilha da Controladoria-Geral da União (CGU), foram discutidos conceitos fundamentais, como fato, boato, fake news, verdade, opinião, desinformação, leitura lateral, fonte primária, checagem de informações, responsabilidade informacional e cidadania digital. Durante toda a exposição, os estudantes foram incentivados a compartilhar suas experiências, opiniões e vivências relacionadas ao uso das redes sociais e ao consumo de informações, possibilitando que os conhecimentos prévios servissem como ponto de partida para a construção de novas aprendizagens.
Na sequência, foi realizada a dinâmica "Telefone sem Fio", com o objetivo de demonstrar, de forma prática e lúdica, como uma informação pode sofrer alterações ao ser repassada entre diferentes pessoas. Ao final da atividade, promoveu-se um momento de reflexão coletiva sobre as consequências da disseminação de boatos e notícias falsas, estabelecendo relações com situações vivenciadas no cotidiano e com a rapidez com que informações distorcidas se propagam nas redes sociais.
Para ampliar essa discussão, os estudantes assistiram a um workshop produzido pela BBC News Brasil, que apresentou, de maneira clara e acessível, os conceitos de fake News e Boato, os principais mecanismos utilizados para manipular informações e estratégias para identificar conteúdos falsos ou enganosos. O vídeo contribuiu para fortalecer a compreensão dos estudantes sobre a importância da verificação das fontes, da leitura crítica e da responsabilidade antes de compartilhar qualquer informação.
Como atividade de consolidação da aprendizagem, os estudantes participaram de um desafio inspirado no jogo dos "quatro erros", no qual analisaram diferentes notícias e elementos visuais para identificar qual conteúdo era verdadeiro e quais apresentavam indícios de manipulação ou desinformação. A atividade estimulou a observação, a análise crítica, a argumentação e o trabalho colaborativo, permitindo que os estudantes aplicassem, na prática, os conhecimentos construídos durante a oficina.
Ao final do encontro, foi possível perceber o envolvimento e o interesse dos estudantes pela temática, despertando a curiosidade para as oficinas seguintes e fortalecendo habilidades essenciais, como pensamento crítico, leitura crítica, checagem de informações, argumentação baseada em evidências, cidadania digital e uso ético e responsável das mídias.

2ª Oficina – Os perigos da disseminação de boatos na era digital
A segunda oficina teve como objetivo aprofundar a reflexão sobre os impactos da desinformação na vida das pessoas e na sociedade, levando os estudantes a compreenderem que o compartilhamento irresponsável de informações pode gerar consequências reais e, muitas vezes, irreversíveis.

A atividade foi iniciada com a apresentação de um slide sobre o tema "Os perigos da disseminação de boatos na era digital", despertando a curiosidade dos estudantes e promovendo uma discussão inicial sobre a responsabilidade de cada cidadão no consumo e na divulgação de informações. Em seguida, foram apresentados dados de pesquisas e notícias que retratavam casos reais em que a circulação de boatos e notícias falsas provocou graves consequências, como episódios de violência, homicídios, danos à reputação de pessoas inocentes, além de situações relacionadas ao sofrimento emocional, à depressão e até ao suicídio. Esses exemplos permitiram que os estudantes percebessem que a desinformação ultrapassa o ambiente virtual e pode afetar profundamente a vida das pessoas. Na sequência, foram apresentadas ferramentas e estratégias de verificação de informações, mostrando aos estudantes como analisar a credibilidade de uma notícia antes de compartilhá-la. Durante esse momento, foram retomados conceitos discutidos na oficina anterior, como leitura lateral, identificação de fontes confiáveis, checagem de informações e análise crítica dos conteúdos digitais. Os estudantes também conheceram sites e recursos especializados na verificação de fatos, compreendendo a importância de consultar diferentes fontes e buscar evidências antes de acreditar ou divulgar uma informação. Como culminância da oficina, foi realizado um debate mediado pela professora, no qual os estudantes compartilharam experiências vivenciadas por eles, seus familiares ou pessoas próximas relacionadas à circulação de boatos nas redes sociais e em aplicativos de mensagens. O diálogo possibilitou que refletissem sobre os impactos da desinformação em diferentes contextos, favorecendo a escuta, o respeito às diferentes opiniões e a construção coletiva de soluções para minimizar esse problema no cotidiano. Ao final da oficina, os estudantes demonstraram maior consciência sobre seu papel como produtores e consumidores de informação, fortalecendo competências como pensamento crítico, argumentação, comunicação, responsabilidade informacional e cidadania digital. A atividade também contribuiu para o desenvolvimento da empatia e da ética, reforçando a importância de verificar os fatos antes de compartilhar qualquer conteúdo e de utilizar as tecnologias digitais de forma consciente, responsável e comprometida com a verdade. 3ª Oficina – A verdade, a mentira e a construção do pensamento crítico .A terceira oficina teve como objetivo ampliar a reflexão dos estudantes sobre a importância da verdade, da ética e do senso crítico diante da grande quantidade de informações que circulam diariamente nos meios de comunicação e nas redes sociais. Para isso, foram utilizadas narrativas literárias como recurso pedagógico, favorecendo a interpretação, a argumentação e a construção de valores relacionados à cidadania digital. A oficina teve início com a leitura e a discussão da parábola judaica "O dia em que a Verdade se encontrou com a Mentira", que despertou a curiosidade dos estudantes e possibilitou uma reflexão sobre como, muitas vezes, a mentira veste-se com as vestes da verdade e se apresenta de forma atraente e convincente, enquanto a verdade nem sempre é facilmente reconhecida ou aceita. A partir da narrativa, os alunos foram convidados a relacionar a mensagem da parábola com situações do cotidiano e com os desafios enfrentados na identificação de informações verdadeiras e falsas no ambiente digital.Em seguida, foi realizada a leitura compartilhada do conto "O Homem que Sabia Demais", de Luís Fernando Verissimo, promovendo uma análise crítica sobre a confiabilidade das informações, a necessidade de questionar certezas e a importância da busca por evidências antes de formar opiniões ou compartilhar conteúdo. Durante a leitura, os estudantes identificaram elementos do texto que dialogavam com a temática do projeto, exercitando a interpretação, a inferência e a leitura crítica.

Como atividade de consolidação, foi promovido um debate mediado pela professora, no qual os estudantes compartilharam suas interpretações sobre as consequências irreversíveis dos boatos e das mentiras na sociedade, os alunos estabeleceram relações entre as narrativas, as experiências vividas e os desafios da sociedade contemporânea diante da desinformação. O momento favoreceu a troca de ideias, o respeito às diferentes opiniões e a construção coletiva de conhecimentos, incentivando os alunos a fundamentarem seus argumentos em fatos, evidências e fontes confiáveis. Ao final da oficina, os estudantes demonstraram compreender que desenvolver o pensamento crítico vai além de identificar notícias falsas: significa aprender a questionar informações, refletir antes de compartilhar conteúdos e agir com responsabilidade no ambiente digital. A atividade contribuiu para o fortalecimento das competências de leitura, interpretação, argumentação, comunicação, ética, responsabilidade informacional e cidadania digital, consolidando os objetivos do Plano de Mobilização e incentivando a formação de cidadãos mais conscientes, autônomos e comprometidos com a verdade.4ª Oficina – Inteligência Artificial, manipulação digital e responsabilidade informacional. A quarta oficina teve como objetivo ampliar a compreensão dos estudantes sobre os desafios trazidos pelo avanço da inteligência artificial na produção e disseminação de conteúdos digitais. A proposta buscou desenvolver o pensamento crítico, a responsabilidade informacional e a capacidade de analisar, de forma consciente, imagens, vídeos e notícias que circulam diariamente nas redes sociais e em diferentes meios de comunicação. A oficina foi iniciada com a exibição da reportagem do programa Domingo Espetacular, da R7, intitulada "Inteligência Artificial pode transformar imagens e vídeos em armas de manipulação". A reportagem apresentou situações reais que evidenciam como a inteligência artificial, quando utilizada de maneira inadequada, pode ser empregada para criar imagens e vídeos extremamente realistas com o objetivo de enganar pessoas, aplicar golpes, manipular opiniões e disseminar desinformação. Entre as informações discutidas, destacou-se que pesquisas internacionais apontam que muitas pessoas ainda têm dificuldade em diferenciar imagens reais daquelas produzidas por inteligência artificial e que vídeos manipulados podem ser utilizados para divulgar falsas declarações, fraudes e campanhas de desinformação. Durante a discussão, os estudantes refletiram sobre trechos importantes da reportagem, como o alerta de que "a maioria das pessoas não consegue diferenciar imagens reais de artificiais" e que vídeos hiper-realistas podem ser utilizados para espalhar golpes e falsas informações. Também foi debatida a explicação apresentada pelo especialista de que a inteligência artificial é capaz de criar conteúdos a partir de grandes quantidades de dados, tornando cada vez mais difícil distinguir o que é verdadeiro do que foi manipulado. Esses momentos favoreceram uma reflexão sobre a importância da verificação das informações antes de acreditar, comentar ou compartilhar qualquer conteúdo. A reportagem também contribuiu para que os alunos entendessem que combater a desinformação exige responsabilidade individual e coletiva. Eles perceberam que cada cidadão tem um papel importante na construção de um ambiente digital mais seguro, adotando atitudes como desconfiar de conteúdos sensacionalistas, verificar a fonte da informação, utilizar ferramentas de checagem, buscar diferentes versões sobre um mesmo fato e evitar compartilhar mensagens sem antes confirmar sua veracidade.

Ao final da oficina, ficou evidente que os estudantes ampliaram sua compreensão sobre a temática "Fato ou Boato: o Poder da Verdade na Era da Informação", reconhecendo que, na sociedade atual, a verdade depende cada vez mais de uma postura crítica, ética e investigativa. A atividade fortaleceu habilidades relacionadas ao pensamento crítico, à leitura e análise de informações, à argumentação, à cidadania digital e ao uso responsável das tecnologias, preparando os estudantes para atuarem de forma consciente na prevenção e no combate à desinformação, tanto na escola quanto em suas famílias e comunidades.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

O Plano de Mobilização proporcionou muito mais do que a realização de quatro oficinas sobre o tema "Fato ou Boato: o Poder da Verdade na Era da Informação". Ao longo do desenvolvimento do projeto, foi possível perceber uma mudança significativa na forma como os estudantes passaram a compreender, analisar e compartilhar as informações que recebem diariamente. O tema despertou grande interesse porque faz parte da realidade dos jovens, que convivem constantemente com redes sociais, aplicativos de mensagens e diferentes plataformas digitais. A cada oficina, eles perceberam que nem tudo o que circula na internet é verdadeiro e que cada pessoa tem um papel importante no combate à desinformação.

Desde a primeira oficina, os estudantes participaram ativamente das discussões, compartilhando situações vivenciadas por eles, por suas famílias e por pessoas da comunidade. Muitos relataram que já haviam acreditado em notícias falsas ou compartilhado informações sem verificar a procedência. Esses relatos tornaram as atividades ainda mais significativas, pois permitiram que a aprendizagem partisse das experiências dos próprios alunos. À medida que as oficinas avançavam, observava-se uma mudança de postura: antes de acreditar em uma notícia, os estudantes passaram a questionar sua origem, procurar outras fontes e verificar se aquela informação realmente era verdadeira.

Todas as turmas da escola participaram das quatro oficinas previstas no Plano de Mobilização, garantindo que o projeto alcançasse toda a comunidade escolar. As atividades foram organizadas de forma dinâmica, utilizando debates, jogos, reportagens, textos literários, vídeos, estudos de caso e desafios práticos, tornando os estudantes protagonistas da própria aprendizagem. A diversidade de metodologias contribuiu para despertar a curiosidade, incentivar a participação e favorecer a construção coletiva do conhecimento.

Dessa forma, ao longo das oficinas, os alunos passaram a compreender conceitos que antes faziam parte apenas do seu cotidiano digital, mas que nem sempre eram entendidos de forma crítica. Termos como fake news, boato, desinformação, fato, opinião, leitura lateral, fontes confiáveis, checagem de informações, responsabilidade informacional e cidadania digital deixaram de ser apenas palavras conhecidas para se transformarem em ferramentas que passaram a orientar suas atitudes diante das informações recebidas diariamente.

Um dos momentos que mais despertou o interesse dos estudantes foi a oficina sobre inteligência artificial. A reportagem do R7 apresentada mostrou como imagens, vídeos e áudios podem ser manipulados de forma extremamente realista, tornando cada vez mais difícil distinguir o que é verdadeiro do que foi produzido artificialmente. Durante a discussão, muitos alunos demonstraram surpresa ao descobrir que tecnologias capazes de gerar benefícios também podem ser utilizadas para aplicar golpes, espalhar desinformação e influenciar opiniões. A partir dessa reflexão, compreenderam que, na era da inteligência artificial, olhar uma imagem ou assistir a um vídeo já não é suficiente para acreditar que um fato realmente aconteceu. É preciso investigar, comparar informações e buscar fontes confiáveis.

Outro resultado bastante significativo foi o desenvolvimento do pensamento crítico. Ao longo dos debates, os estudantes aprenderam a defender seus pontos de vista utilizando argumentos fundamentados em fatos e evidências, respeitando opiniões diferentes e compreendendo que o diálogo é um dos caminhos para a construção do conhecimento. Percebeu-se uma evolução na capacidade de leitura, interpretação e argumentação, habilidades que passaram a ser utilizadas também em outras disciplinas e atividades escolares. Nesse sentido, o projeto também fortaleceu o protagonismo estudantil. Em diversos momentos, os alunos deixaram de ser apenas participantes para assumir o papel de pesquisadores, investigadores e produtores de conhecimento. Eles analisaram notícias, verificaram informações, identificaram conteúdos manipulados e compartilharam suas descobertas com os colegas. Essa participação ativa tornou as aulas mais envolventes e mostrou aos estudantes que aprender também significa investigar, questionar e construir respostas coletivamente.

Outro aspecto que merece destaque foi o compromisso com a educação inclusiva. Todas as atividades foram planejadas para garantir a participação dos estudantes atendidos pelo Atendimento Educacional Especializado (AEE), com adaptações nos materiais, nas estratégias e na condução das oficinas sempre que necessário. Essa organização possibilitou que todos os alunos participassem das discussões e das atividades propostas, respeitando seus diferentes ritmos de aprendizagem e fortalecendo um ambiente acolhedor, colaborativo e inclusivo.

Os impactos do projeto ultrapassaram os muros da escola. Durante a oficina sobre inteligência artificial, cada estudante recebeu um folder com orientações sobre como identificar notícias falsas, verificar fontes e utilizar a internet de forma segura e responsável. A proposta foi que esse material não permanecesse apenas na escola, mas chegasse também às famílias. Os estudantes foram orientados a conversar com seus pais, responsáveis e demais familiares sobre os conteúdos estudados, compartilhando o que aprenderam e explicando a importância de verificar as informações antes de repassá-las. Nas aulas seguintes, muitos relataram que essas conversas aconteceram em casa e que conseguiram conscientizar familiares sobre os riscos da desinformação, principalmente em grupos de mensagens. Esses relatos demonstraram que os alunos se tornaram verdadeiros multiplicadores do conhecimento, ampliando o alcance das ações desenvolvidas pela escola.

A culminância do projeto foi um dos momentos mais marcantes. Por sugestão dos próprios estudantes, foi convidada a Escola Municipal Santa Terezinha para participar de uma oficina conduzida pelos alunos protagonistas. Eles assumiram a responsabilidade de apresentar o tema, conduzir as atividades e compartilhar tudo o que haviam aprendido ao longo do projeto. Ver os estudantes ensinando outros alunos foi a maior demonstração de que a aprendizagem realmente aconteceu. Mais do que repetir conceitos, eles mostraram segurança, domínio do conteúdo, capacidade de comunicação e compromisso com a construção de uma sociedade mais consciente e menos vulnerável à desinformação.

Os professores também perceberam mudanças no cotidiano escolar. Tornou-se comum ouvir os estudantes questionando a veracidade de notícias, pedindo para verificar fontes antes de utilizá-las em pesquisas e alertando colegas sobre possíveis informações falsas que circulavam nas redes sociais. Pequenas atitudes como essas mostraram que os conhecimentos construídos durante o projeto passaram a fazer parte da rotina dos alunos, refletindo diretamente em suas práticas dentro e fora da escola. Ao final do Plano de Mobilização, ficou evidente que os objetivos propostos foram alcançados. Mais do que aprender conceitos sobre desinformação, os estudantes desenvolveram um olhar mais crítico diante das informações, compreenderam a importância da ética no ambiente digital e reconheceram que cada cidadão é responsável pelo impacto que suas ações podem causar ao compartilhar um conteúdo.

Portanto, o projeto contribuiu para fortalecer a cidadania digital, a responsabilidade informacional, a autonomia, o protagonismo estudantil e a formação de jovens mais conscientes, preparados para enfrentar os desafios da era da informação. Além disso, fortaleceu e ampliou as ações que já vinham sendo desenvolvidas pela escola dentro da temática anual "Educação para a Cidadania Digital e Midiática: formando cidadãs e cidadãos críticos e responsáveis". Ao abordar o combate à desinformação, a verificação de informações, o uso ético das tecnologias digitais e a responsabilidade no compartilhamento de conteúdos, o Plano de Mobilização complementou e enriqueceu as práticas pedagógicas já consolidadas na instituição, proporcionando aos estudantes experiências ainda mais significativas e conectadas com a realidade em que vivem. Dessa forma, o projeto reafirmou o compromisso da escola com a formação de cidadãos críticos, éticos, participativos e capazes de utilizar as tecnologias de forma consciente, responsável e comprometida com a verdade e com o bem coletivo.
Os resultados alcançados demonstram que a escola cumpriu seu papel de formar cidadãos críticos, capazes de refletir, investigar e agir com responsabilidade diante das informações que circulam na sociedade. Mais do que concluir um projeto, encerramos esse percurso com a certeza de que plantamos uma semente importante: a compreensão de que a verdade precisa ser valorizada, protegida e compartilhada com responsabilidade. Esse foi, sem dúvida, o maior aprendizado construído por nossos estudantes.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15º CONCURSO DE
Desenho e Redação

ESCOLA: Estadual Professor Octávio Mourão UF: AM

INEP: 13084232

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. Caroline do Socorro Silvestre Oliveira
2. Laura Maria Bezerra Santos
3. Merielly da Silva de Jesus

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
2.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
3.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
4.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
5.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
6. ano do Ensino Fundamental	0	0	0
7.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
8.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
9.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
1.° ano do Ensino Médio	138	5	138
2.° ano do Ensino Médio	395	5	395
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante	258	2	258
Educação de Jovens e Adultos	78	2	78
TOTAL	869	14	869

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A mobilização desenvolvida pela Escola Estadual Professor Octavio Mourão foi concebida a partir da proposta do 15º Concurso de Desenho e Redação da Controladoria-Geral da União (CGU), que busca estimular a reflexão sobre cidadania, ética, participação social e combate à desinformação. Reconhecendo a importância desses temas para a formação dos estudantes, a escola planejou uma série de ações pedagógicas e lúdicas voltadas à conscientização e ao desenvolvimento do pensamento crítico.

A Escola Estadual Professor Octavio Mourão atende aproximadamente 1400 estudantes distribuídos nos turnos matutino, vespertino e noturno. Trata-se de uma comunidade escolar diversa, composta por alunos com diferentes vivências, realidades sociais e níveis de acesso à informação. Nesse contexto, observou-se a necessidade de fortalecer a educação para a cidadania, a leitura crítica das informações e o uso responsável dos meios de comunicação, especialmente diante da rápida disseminação de conteúdos nas redes sociais.

Buscando tornar a aprendizagem mais significativa e promover a participação ativa dos estudantes, a escola optou por desenvolver uma mobilização baseada em metodologias ativas, desafios colaborativos e atividades interdisciplinares. As ações foram planejadas para estimular o protagonismo estudantil, a criatividade, o trabalho em equipe e a reflexão sobre a importância da verdade, da ética e da responsabilidade social.

Entre as atividades realizadas destacam-se a gincana educativa sobre o tema do concurso, envolvendo quiz de verdadeiro ou falso, jogo da velha humano e jogo das garrafas, nos quais os participantes precisavam demonstrar conhecimentos relacionados à identificação de informações verdadeiras e falsas. Também foram promovidos concurso de banner temático, criação de gritos de guerra, desafio de composição de músicas pelas turmas abordando o tema da campanha e concurso interno de redação, incentivando a expressão de ideias e a construção de argumentos fundamentados. As atividades possibilitaram ampla participação estudantil e contribuíram para a criação de um ambiente de aprendizagem dinâmico, colaborativo e alinhado aos princípios da formação cidadã.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

O desenvolvimento do projeto "Fato ou Boato? O Poder da Verdade na Era da Informação" contou com o envolvimento da direção, coordenação pedagógica, professores e estudantes da Escola Estadual Professor Octavio Mourão, mobilizando os alunos dos turnos matutino, vespertino e noturno.
O projeto foi desenvolvido por meio de atividades interativas e reflexivas realizadas em sala de aula, incluindo leitura e análise de textos sobre o tema, rodas de conversa e debates, produção textual (redação) e realização de uma gincana pedagógica com provas relacionadas à temática do concurso. A gincana foi organizada em equipes, divididas por série, e contou com desafios como produção de banners, quiz de perguntas e respostas, jogo da velha humano, jogo das garrafas coloridas, dança das cadeiras e cabo de guerra.
1. Planejamento e Mobilização da Equipe Escolar
Inicialmente, a direção e a coordenação pedagógica realizaram reuniões de planejamento com os professores para apresentação do tema do concurso da CGU, definição das estratégias de trabalho e organização do cronograma de atividades. Nessa etapa, foram discutidas formas de integrar o tema às diferentes áreas do conhecimento, estimulando abordagens interdisciplinares e metodologias participativas.
2. Sensibilização e Estudos sobre o Tema
Os professores promoveram momentos de estudo e reflexão em sala de aula sobre o conceito de fake news, desinformação, ética, cidadania digital e responsabilidade no compartilhamento de informações. Foram utilizados textos informativos, notícias, vídeos educativos, reportagens, apresentações multimídia e debates orientados, possibilitando aos estudantes compreenderem a importância da verificação dos fatos antes da divulgação de conteúdos.
3. Desenvolvimento de Atividades Pedagógicas
Ao longo do projeto, foram realizadas atividades de leitura, interpretação textual, análise crítica de notícias e produção de textos argumentativos. Os estudantes participaram de discussões e exercícios voltados à identificação de informações verdadeiras e falsas, fortalecendo habilidades de pensamento crítico, argumentação e tomada de decisões fundamentadas em evidências.
4. Concurso Interno de Redação
Como forma de incentivar a reflexão individual e a expressão escrita, a escola promoveu um concurso interno de redação sobre o tema do concurso. Os alunos produziram textos dissertativos e reflexivos, nos quais apresentaram propostas, opiniões e análises relacionadas aos impactos da desinformação na sociedade. As melhores produções foram selecionadas para representar a escola, valorizando o protagonismo estudantil e a qualidade da escrita.
5. Produção de Materiais de Conscientização
As turmas participaram de um concurso de banners temáticos, elaborando materiais visuais destinados à conscientização da comunidade escolar sobre a importância da verdade, da ética e da verificação das informações. Os trabalhos foram expostos nos espaços da escola para apreciação dos estudantes, professores e demais membros da comunidade escolar.
6. Desafio de Composição Musical e Grito de Guerra
Com o objetivo de estimular a criatividade e o protagonismo estudantil, as turmas foram desafiadas a criar músicas e gritos de guerra relacionados ao tema do projeto. As produções abordaram questões como responsabilidade digital, combate às fake news e valorização da verdade, fortalecendo a participação coletiva, a criatividade e o engajamento dos estudantes.
7. Realização da Gincana Educativa
Como culminância do projeto, foi realizada uma gincana temática envolvendo diversas atividades lúdicas e educativas, entre elas:
• Quiz de Verdadeiro ou Falso sobre desinformação, cidadania e ética;
• Jogo da Velha Humano, com perguntas e desafios relacionados ao tema;
• Jogo das Garrafas Coloridas, estimulando o raciocínio rápido e a tomada de decisões fundamentadas em informações corretas;
• Apresentação dos gritos de guerra produzidos pelas turmas;
• Exposição dos banners elaborados pelos estudantes;
• Apresentação das composições musicais criadas durante o projeto;
• Dança das cadeiras;
• Cabo de guerra.
As atividades promoveram ampla participação dos alunos, incentivando o trabalho em equipe, a cooperação, a criatividade, o respeito às regras e a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo do projeto.
8. Envolvimento da Comunidade Escolar
A mobilização contou com a participação ativa da direção, coordenação pedagógica, professores, estudantes e demais membros da comunidade escolar. Os resultados das atividades foram divulgados nos espaços da escola, fortalecendo a conscientização coletiva sobre a importância do combate à desinformação e da valorização da verdade como princípio fundamental para o exercício da cidadania.

MONITORAMENTO DAS AÇÕES
O acompanhamento das atividades foi realizado pela direção, coordenação pedagógica e professores ao longo de todas as etapas do projeto. Foram observados critérios como participação dos estudantes, envolvimento das turmas, qualidade das produções desenvolvidas, frequência nas atividades e alcance dos objetivos propostos. Reuniões periódicas entre os responsáveis permitiram avaliar o andamento das ações e realizar ajustes necessários durante a execução do projeto. Além disso, os registros fotográficos, as produções dos estudantes e os resultados das atividades serviram como evidências para o monitoramento e avaliação da mobilização.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

A realização do projeto "Fato ou Boato? O Poder da Verdade na Era da Informação" produziu impactos significativos na comunidade escolar da Escola Estadual Professor Octavio Mourão, envolvendo aproximadamente 500 estudantes dos turnos matutino, vespertino e noturno.

Entre os resultados quantitativos, destacam-se a ampla participação dos estudantes nas atividades propostas, a realização do concurso interno de redação, a produção de banners temáticos, a criação de músicas e gritos de guerra pelas turmas e o envolvimento dos alunos na gincana educativa, que mobilizou toda a escola em torno do tema do concurso.

No aspecto qualitativo, observou-se um aumento do interesse dos estudantes pelas discussões relacionadas à cidadania digital, à ética e ao combate à desinformação. Durante os debates, as atividades de análise de notícias e as provas da gincana, os alunos demonstraram maior capacidade de questionar informações recebidas por meio das redes sociais, identificar possíveis fake news e reconhecer a importância da verificação das fontes antes do compartilhamento de conteúdos.

As produções textuais evidenciaram avanços na capacidade argumentativa, na reflexão crítica e na compreensão dos impactos da disseminação de informações falsas na sociedade. Os banners, músicas, gritos de guerra e demais produções desenvolvidas revelaram criatividade, domínio do tema e comprometimento com a divulgação de mensagens de conscientização sobre a importância da verdade e da responsabilidade no ambiente digital.

Outro resultado relevante foi o fortalecimento do protagonismo estudantil, uma vez que os alunos participaram ativamente de todas as etapas do projeto, desde os estudos iniciais até as apresentações finais. As atividades em grupo favoreceram o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, respeito às diferenças, trabalho em equipe, liderança e responsabilidade coletiva.

A equipe pedagógica também observou maior engajamento dos estudantes nas aulas e nas discussões propostas, bem como uma participação mais ativa em atividades de leitura, interpretação e produção textual. Os professores relataram que os alunos passaram a demonstrar maior cuidado na análise de informações e maior consciência sobre os riscos da desinformação, refletindo sobre seu papel como cidadãos na construção de uma sociedade mais ética e informada.

Os resultados alcançados foram percebidos pelos diferentes segmentos da comunidade escolar. Os estudantes destacaram que o projeto os ajudou a compreender a importância de verificar informações antes de compartilhá-las, desenvolvendo uma postura mais crítica diante dos conteúdos encontrados nas redes sociais. As famílias reconheceram a relevância das atividades para a formação cidadã dos alunos, ressaltando que os conhecimentos adquiridos foram compartilhados em casa e contribuíram para reflexões sobre responsabilidade digital, ética e combate à desinformação. A equipe gestora e pedagógica destacou o elevado nível de participação dos estudantes, o fortalecimento do protagonismo juvenil e a ampliação das discussões sobre cidadania e uso consciente da informação.

Outro impacto significativo foi o fortalecimento do espírito de colaboração entre os profissionais da escola. O envolvimento de professores de diferentes áreas do conhecimento demonstrou o caráter interdisciplinar da proposta e evidenciou o compromisso coletivo com a formação dos estudantes. Como reconhecimento ao empenho dos colegas que contribuíram para mobilizar toda a comunidade escolar, a equipe de Linguagens promoveu um café de agradecimento, celebrando os resultados alcançados e valorizando o trabalho conjunto que tornou possível a realização do projeto.

Os registros fotográficos, as produções dos estudantes, as apresentações realizadas durante a culminância, os vídeos produzidos e os relatos da comunidade escolar constituíram importantes evidências dos resultados alcançados. Esses materiais demonstraram não apenas a participação expressiva dos estudantes, mas também a construção de conhecimentos significativos relacionados ao tema do concurso.

Dessa forma, a mobilização atingiu seus objetivos pedagógicos, ampliando a compreensão dos estudantes sobre os desafios da era da informação, promovendo mudanças de atitude e incentivando práticas mais responsáveis no consumo e compartilhamento de conteúdos. O projeto contribuiu para a formação de cidadãos mais críticos, conscientes, éticos e comprometidos com a verdade, dentro e fora do ambiente escolar.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15º CONCURSO DE Desenho e Redação

ESCOLA: Escola estadual professora Ruth dos Santos Almeida UF: PA

INEP: 15535347

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. LOUISE CHRISTINE OLIVEIRA DA SILVA LEITE
2. ANTONIO FRANCISCO SALES JUNIOR
3. ARTUR PEREIRA SILVEIRA

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.ºano do Ensino Fundamental			
2.ºano do Ensino Fundamental			
3.ºano do Ensino Fundamental			
4.ºano do Ensino Fundamental			
5.ºano do Ensino Fundamental			
6. ano do Ensino Fundamental			
7.ºano do Ensino Fundamental			
8.ºano do Ensino Fundamental			
9.ºano do Ensino Fundamental			
1.º ano do Ensino Médio	45	4	
2.º ano do Ensino Médio	84	6	1
3.º ano do Ensino Médio/4.ºano Profissionalizante	41	4	
Educação de Jovens e Adultos			
TOTAL			

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):
Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A escola atende estudantes de Ensino Médio que, embora sejam nativos digitais e consumidores assíduos de redes sociais, apresentam dificuldades críticas na validação de fontes, tornando-se vulneráveis à desinformação. Diante dessa necessidade de fortalecer o pensamento crítico em uma instituição que busca inovar suas práticas pedagógicas, o projeto foi concebido sob a temática **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.

A proposta articula a Língua Portuguesa, focada no desenvolvimento da argumentação e no reconhecimento de estruturas linguísticas de *fake news*, com abordagens interdisciplinares de Matemática e Química para a interpretação de dados e evidências científicas.

O objetivo geral é consolidar o letramento midiático, capacitando os alunos a identificar conteúdos enganosos, utilizar ferramentas de checagem e produzir textos dissertativos embasados em fatos. Dessa forma, busca-se não apenas o domínio técnico da informação, mas a compreensão dos impactos sociais e democráticos da verdade, promovendo um uso consciente e ético do ambiente digital.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

O projeto foi viabilizado por um planejamento articulado entre a gestão e os professores de Língua Portuguesa, Matemática e Química, estruturando as ações de forma interdisciplinar ao longo de um mês:

Semana 1: Investigação e Diagnóstico (Circuito dos QRCodes): A coordenação organizou o espalhamento de QRCodes pela escola. O professor de Química orientou a análise de notícias falsas sobre substâncias e "curas" sem base científica, enquanto o professor de Matemática trabalhou a interpretação de estatísticas manipuladas. Em Língua Portuguesa, o foco foi identificar gatilhos emocionais e pistas textuais que denunciam a falsidade da informação, como o sensacionalismo e a ausência de fontes.

Semana 2: Oficina de Escrita e Imersão: Com o repertório crítico construído, os professores de Língua Portuguesa iniciaram a produção das redações para o concurso. Os alunos utilizaram os dados analisados em Matemática e Química para fundamentar seus argumentos, combatendo a desinformação com evidências sólidas.

Semana 3: Produção Audiovisual e Refino: Enquanto os professores de **Língua Portuguesa** realizavam a correção e devolutiva dos textos, a gestão escolar, juntamente com os professores de Matemática e Química coordenou a gravação de um **vídeo institucional**. Nele, os alunos sintetizaram dicas de checagem, unindo o aprendizado das três áreas para conscientizar a comunidade escolar através das redes sociais.

Semana 4: Seleção e Culminância: Para garantir a isenção e o rigor técnico, a escola instituiu uma **Comissão Avaliadora** composta pelos professores de Língua Portuguesa (que atuam em outras frentes). Eles ficaram responsáveis pela seleção final das redações representantes, assegurando que o olhar avaliativo fosse externo ao processo de orientação direta.

Monitoramento e Recursos

Monitoramento: A equipe gestora e pedagógica realizou o acompanhamento sistemático por meio de rubricas de avaliação integradas ao processo. O monitoramento iniciou-se de forma automatizada na primeira semana: ao acessar os QRCodes, os estudantes preenchiam um formulário (Google Forms) classificando as informações como "Fato" ou "Boato". Esses dados geraram gráficos em tempo real, utilizados pelos professores de Matemática, Química e Língua Portuguesa para diagnosticar o nível de criticidade inicial das turmas. Além disso, foram mantidos registros de frequência nas atividades práticas comparando a percepção inicial do aluno no formulário com a capacidade argumentativa e o uso de evidências científicas demonstrados na versão final da redação.

Recursos e Materiais: Celulares dos estudantes (para leitura de QRCodes e pesquisa em sala), QRCodes impressos, acesso a plataformas de checagem de fatos via rede móvel/Wi-Fi da escola, aplicativos de edição de vídeo e redes sociais institucionais.

Papel da Gestão: A direção garantiu a infraestrutura tecnológica e o tempo de planejamento conjunto entre os professores de diferentes áreas.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

A eficácia do projeto foi comprovada pelo cruzamento de dados entre o diagnóstico inicial e o formulário de verificação final, revelando impactos profundos:

Resultados Quantitativos: O índice de acerto na identificação de notícias falsas saltou de [X]% na primeira semana para [Y]% ao final do projeto. Os dados colhidos demonstraram que os alunos desenvolveram uma visão crítica sobre estatísticas, reduzindo drasticamente a vulnerabilidade a dados manipulados. O formulário final apontou que a grande maioria dos estudantes passou a questionar fórmulas "milagrosas" que antes eram aceitas sem hesitação.

Resultados Qualitativos e Mudança de Atitude: Houve uma percepção clara de mudança no comportamento digital. Em depoimentos registrados no formulário final e durante os debates, diversos alunos relataram ter atuado como mediadores de informação em seus núcleos familiares. Um exemplo recorrente foi o auxílio a pais e avós na checagem de notícias recebidas em grupos de mensagens, estendendo o impacto do projeto para além dos muros da escola.

Construção de Conhecimento e Protagonismo: As redações finais apresentaram um salto de qualidade argumentativa, com o uso correto de citações e fontes verificadas. O vídeo institucional, protagonizado pelos alunos, serviu como evidência de que eles não apenas aprenderam a se proteger da desinformação, mas tornaram-se multiplicadores de boas práticas digitais, consolidando o letramento midiático de forma ética e cidadã.

Isenção e Mérito: A seleção das redações pela comissão avaliadora externa (professores da retaguarda) validou a qualidade das produções, garantindo que o mérito dos estudantes fosse reconhecido de forma transparente, o que aumentou a autoestima acadêmica das turmas envolvidas.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:

I – Fotos: no máximo quinze (15);

II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e

III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

CGU | 15º CONCURSO DE
Desenho e Redação

ESCOLA: ESCOLA ESTADUAL PROFESSORA TEREZINHA CAROLINO DE SOUZA UF: RN

INEP: 24040207

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. LUCIANO LUNA GORORÓBA
2. JAÇANAN DE SOUZA TELES
3. OTON MÁRIO DE ARAÚJO COSTA

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
2.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
3.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
4.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
5.°ano do Ensino Fundamental	0	0	0
6. ano do Ensino Fundamental	35	3	31
7.°ano do Ensino Fundamental	36	4	32
8.°ano do Ensino Fundamental	35	3	34
9.°ano do Ensino Fundamental	30	5	28
1.° ano do Ensino Médio	95	6	89
2.° ano do Ensino Médio	65	5	61
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante	58	5	53
Educação de Jovens e Adultos	56	6	54
TOTAL			

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A Escola Estadual Terezinha Carolino de Souza, situada à Rua Prefeito José Pereira da Silva, número 182, Bairro São José, Jaçanã - RN, com uma população de 7.834 habitantes, segundo o IBGE (censo 2022), se insere numa comunidade carente, formada basicamente por pessoas pobres, semianalfabetas ou com baixo nível de escolaridade, o que justifica, em tese, a sua falta de participação nas decisões que busquem melhorias para a comunidade deixando-os mais próximos da margem da linha de pobreza, com raras exceções. Neste ano a escola conta com 408 alunos regularmente matriculados e frequentando. No turno matutino, a escola funciona com seis turmas fixas: uma turma de 6º ano (em tempo integral), uma turma de 7º ano (em tempo integral), outra de 8º ano e outra de 9º ano (não integrais); uma turma de 1ª série, outra de 2ª série e outra de 3ª série (semi-integrais). No turno vespertino, a escola atende a três turmas, sendo: uma turma de 1ª série, outra de 2ª série e outra de 3ª série (semi-integrais). Já no noturno, atende a duas turmas de EJA – modalidade Ensino Médio.

Os recursos humanos da Escola Estadual Professora Terezinha Carolino são insuficientes em relação aos serviços essenciais necessários ao seu bom funcionamento, haja vista a aposentadoria de alguns servidores nos últimos anos e a oferta de novas vagas em concurso realizado apenas para professores. A escola carece muito de pessoal técnico e de apoio.

No entanto, o seu quadro docente é quase que totalmente qualificado, possuindo inclusive professores com pós-graduação em áreas específicas de atuação, alguns até com o título de mestre e doutor. De uma maneira geral, podemos afirmar que a Escola Estadual Professora Terezinha Carolino de Souza se encontra bem conservada e com mobiliários suficientes para seu funcionamento, necessitando apenas da contratação de professores para suprir a carência de docentes ainda existentes e da aquisição de algum mobiliário e equipamentos eletrônicos.

Ao final de todo o processo de trabalho com o Concurso de Redação da CGU 2026, a equipe gestora e professores envolvidos escolheram desenvolver um projeto midiático com a criação de um blog escolar, e isso deu devido a termos um público de

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

O monitoramento das ações desenvolvidas para o Concurso de Redação da CGU 2026 ocorreu de forma contínua durante todo o processo de execução das atividades. Os professores envolvidos e equipe pedagógica acompanharam a participação dos estudantes por meio de observações em sala de aula, registros das atividades realizadas, análise das produções textuais e momentos de acompanhamento individual e coletivo. As etapas de pesquisa, discussão, produção, revisão e reescrita das redações foram avaliadas periodicamente, permitindo identificar avanços, dificuldades e necessidades de intervenção pedagógica.
Durante o percurso de preparação para o texto final foram promovidos encontros de orientação para esclarecer dúvidas sobre o tema do concurso, bem como momentos de feedback aos estudantes, incentivando o aprimoramento da escrita e o desenvolvimento do pensamento crítico. O acompanhamento também ocorreu por meio da participação dos alunos nos debates, em rodas de conversa e apresentações relacionadas à temática proposta.
Para a realização das atividades, foram utilizados diversos recursos pedagógicos, tais como livros didáticos, textos informativos, artigos de opinião, reportagens, vídeos educativos, projetor multimídia, chromebooks, computadores, acesso à internet, quadro branco e materiais impressos. Esses recursos contribuíram para ampliar o repertório dos estudantes e favorecer a compreensão dos conteúdos trabalhados.
Como material de apoio, foram utilizados o regulamento oficial do concurso, orientações disponibilizadas pelo site da CGU (Página do Concurso), textos de referência sobre cidadania, ética, transparência e controle social, além de propostas de produção textual, fichas de leitura, roteiros para pesquisa e instrumentos de revisão das redações. Também foram disponibilizados modelos de textos argumentativos e critérios de avaliação para auxiliar os estudantes na elaboração de suas produções.
O conjunto dessas ações garantiu um acompanhamento eficiente do desenvolvimento dos participantes, possibilitando maior engajamento, organização das atividades e melhoria da qualidade das redações produzidas.
Com o objetivo de promover a reflexão sobre cidadania, ética, integridade e controle social, foram desenvolvidas diversas atividades pedagógicas voltadas para a participação dos estudantes no Concurso de Redação da Controladoria-Geral da União (CGU) 2026.
Inicialmente a equipe gestora convocou os professores e falou para eles da necessidade de a escola participar do Concurso de Redação da CGU mais uma vez, haja visto que já vinha participando em anos anteriores. Como a maioria dos docentes já conheciam o projeto, de pronto aceitaram e já começaram a desenvolver a preparação dos estudantes para o certame. Por sua vez, a equipe pedagógica, escolheu o dia 21 de maio como "Dia D" do concurso, no qual todos os alunos da escola fariam neste dia a sua redação e entregaria ao seu professor orientados para correção e reescrita.
Após todo o período de preparação, do Dia "D" de escritura dos textos e da entrega definitiva dos textos aos professores orientadores, a equipe gestora criou uma Comissão Avaliadora dos Textos, a qual teria o papel de selecionar os textos finalistas e consequentemente os textos vencedores em cada uma das 13 (treze) turmas participantes. Seria também dessa Comissão Avaliadora, escolher o texto que iria representar a nossa escola em cada uma das categorias previstas pelo Concurso.
Ao final a Comissão Avaliadora, formada por professores que não eram orientadores dos estudantes, cumpriu o seu papel de selecionar os textos vencedores e a equipe gestora, por sua vez, idealizou um Dia de Premiação para premiar e reverenciar todos os alunos finalistas e participantes do Concurso.
No início do processo, nas salas de aulas, realizou-se a apresentação do concurso aos alunos, destacando sua importância para o desenvolvimento da escrita, do pensamento crítico e da formação cidadã. Em seguida, foram promovidas rodas de conversa e debates sobre o tema proposto pela CGU, incentivando a participação ativa dos estudantes e a troca de ideias sobre questões relacionadas à ética, transparência, responsabilidade social e combate à corrupção.
Durante as aulas de Língua Portuguesa, foram trabalhados os elementos constituintes do gênero textual exigido pelo concurso, abordando aspectos como estrutura, argumentação, coesão, coerência e adequação linguística. Também foram realizadas leituras e análises de textos informativos, artigos de opinião e redações premiadas de edições anteriores, possibilitando aos alunos compreenderem diferentes estratégias de construção textual.
Como atividade prática, os estudantes participaram de oficinas de produção textual, nas quais elaboraram versões preliminares de suas redações. Após a escrita inicial, ocorreram momentos de revisão e reescrita, com orientações individuais e coletivas, visando ao aprimoramento da qualidade dos textos produzidos.
Além disso, foram desenvolvidas atividades interdisciplinares envolvendo pesquisas, apresentações e produções artísticas relacionadas ao tema do concurso, ampliando o repertório sociocultural dos participantes e fortalecendo a compreensão dos assuntos discutidos.
Ao final do processo, os alunos concluíram suas redações e realizaram a seleção dos trabalhos para participação no concurso. As atividades desenvolvidas contribuíram significativamente para o fortalecimento das competências de leitura, escrita, argumentação e exercício da cidadania, estimulando o protagonismo estudantil e a reflexão sobre valores essenciais para a construção de uma sociedade mais justa e transparente.
Já no final do processo de escolha dos textos vencedores em cada uma das 13 turmas existentes neste ano na escola, as quais totalizam uma soma de 412 estudantes, o gestor escolar "caiu em campo" e fez parte da Comissão Julgadora na escolha dos textos vencedores que iria representar a nossa escola em cada categoria. Uma vez tendo formação em Letras, ele fez questão de participar e de acompanhar o desenvolvimento deste processo de participação na 15ª edição do Concurso de Redação da CGU.
Nesse sentido, como forma de reconhecimento e incentivo, o gestor resolveu premiar todos os estudantes finalistas e sobretudo tecer honrarias a todos os estudantes que tiveram suas redações vencedoras em cada uma das onze turmas.
Para tanto, após a Comissão Avaliadora Escolar escolher os textos finalistas e vencedores em cada uma das 13 turmas participantes, a equipe gestora resolveu criar um Dia D de Premiação para enaltecer, valorizar, reconhecer e premiar os trabalhos

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

As atividades realizadas em preparação para o Concurso de Redação da CGU 2026 geraram impactos significativos tanto para os estudantes quanto para a comunidade escolar. Os alunos demonstraram maior interesse pela leitura, escrita e discussão de temas relacionados à cidadania, ética, transparência e participação social, ampliando sua consciência crítica sobre o papel de cada cidadão na construção de uma sociedade mais justa e responsável.

Durante o desenvolvimento das ações, observou-se uma evolução na capacidade de argumentação, interpretação textual e produção escrita dos participantes. Os momentos de pesquisa, debate e elaboração das redações favoreceram o protagonismo estudantil, a expressão de ideias e o fortalecimento da autoconfiança dos alunos em relação às suas habilidades acadêmicas.

Além dos avanços pedagógicos, o concurso contribuiu para a formação de valores éticos e para o desenvolvimento de atitudes de respeito, responsabilidade e compromisso com o bem comum. Os estudantes passaram a refletir de forma mais consciente sobre questões sociais presentes em seu cotidiano, compreendendo a importância da integridade e da participação cidadã. O debate sobre o perigo das fake news mobilizou discussões em todas as salas de aula, enfatizando a necessidade de todos nós espectadores não acreditarmos em tudo o que vemos e ouvimos na internet e buscar checar as informações em fontes confiáveis e meios de comunicação tradicionalmente isentos.

Para a escola, a participação no concurso fortaleceu o trabalho interdisciplinar e incentivou práticas educativas voltadas à formação integral dos estudantes. As atividades promoveram maior envolvimento da comunidade escolar, valorizando a produção intelectual dos alunos e estimulando uma cultura de participação, diálogo e reflexão crítica acerca dos temas contemporâneos, principalmente no que se refere ao tema da redação deste ano, o que se traduziu numa abordagem extremamente importante, ainda mais num ano de eleições gerais como as que teremos.

Dessa forma, a experiência proporcionada pelo Concurso de Redação da CGU 2026 deixou um legado positivo para todos os envolvidos, contribuindo para o aprimoramento das competências acadêmicas dos estudantes e para a consolidação de uma educação comprometida com a cidadania e os valores democráticos.

RELATO DE EXPERIÊNCIA APÓS A CRIAÇÃO DE UM BLOG ESCOLAR E DE UM MURAL FÍSICO POR OCASIÃO DO TRABALHO DESENVOLVIDO ATRAVÉS DAS AÇÕES DO CONCURSO DE REDAÇÃO DA CGU 2026

Este relato apresenta a experiência desenvolvida na Escola Estadual Professora Terezinha Carolino, a partir da implementação do projeto pedagógico "Combatendo as fake News, criação de um blog escolar", inspirado no tema do Concurso de Redação da Controladoria-Geral da União (CGU) 2026. O projeto teve como objetivo promover a educação midiática, fortalecer o pensamento crítico dos estudantes e combater a disseminação de fake news no ambiente escolar. Como principais resultados, destacam-se a reativação do Blog da Escola Terezinha Carolino, na plataforma Blogspot, e a criação do Mural da Transparência, dois importantes instrumentos de comunicação e formação cidadã. A experiência evidenciou o potencial das tecnologias digitais e dos espaços informativos escolares para a construção de uma cultura baseada na verdade, na transparência e no uso responsável da informação.

1. Introdução

A sociedade contemporânea é marcada pela intensa circulação de informações por meio das tecnologias digitais e das redes sociais. Embora esse cenário favoreça o acesso ao conhecimento, também amplia a disseminação de conteúdos falsos, imprecisos ou manipulados, fenômeno que desafia instituições sociais e educacionais em todo o mundo.

Nesse contexto, a escola assume papel fundamental na formação de cidadãos capazes de analisar criticamente as informações que recebem e compartilham. Mais do que transmitir conhecimentos, a educação contemporânea deve desenvolver competências relacionadas à leitura crítica da mídia, à verificação de fontes e à utilização ética das tecnologias da informação.

Foi a partir dessa compreensão que a Escola Estadual Professora Terezinha Carolino desenvolveu o projeto "Fato ou Boato? O Poder da Verdade na Era da Informação", alinhado ao tema do Concurso de Redação da CGU 2026. A iniciativa buscou criar oportunidades para que os estudantes refletissem sobre os impactos da desinformação e se tornassem protagonistas na produção e disseminação de conteúdos confiáveis.

O presente relato tem por objetivo apresentar as ações desenvolvidas, os resultados alcançados e as contribuições do projeto para o fortalecimento da educação midiática e da comunicação escolar.

2. Contextualização da Experiência

A Escola Estadual Professora Terezinha Carolino atende estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, desenvolvendo ações voltadas para a formação integral dos educandos e para o fortalecimento da participação estudantil.

Observou-se que muitos estudantes utilizavam intensamente redes sociais e aplicativos de mensagens como principal fonte de informação. Entretanto, nem sempre possuíam conhecimentos suficientes para avaliar a credibilidade dos conteúdos recebidos, o que tornava necessária a implementação de ações educativas voltadas ao combate à desinformação.

Diante dessa realidade, a equipe pedagógica estruturou um conjunto de atividades que integraram educação midiática, produção textual, cidadania digital e uso pedagógico das tecnologias.

3. Desenvolvimento das Ações

O projeto foi desenvolvido ao longo dos últimos quatro meses por meio de atividades interdisciplinares envolvendo diferentes componentes curriculares.

Inicialmente, foram promovidos debates, rodas de conversa e estudos sobre o conceito de fake news, os impactos da desinformação e a importância da verificação de fatos. Os estudantes analisaram notícias veiculadas em diferentes meios de comunicação e participaram de oficinas voltadas à identificação de informações confiáveis.

Em seguida, foram realizadas oficinas de produção textual e comunicação digital, nas quais os estudantes aprenderam técnicas

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15º CONCURSO DE

Desenho e Redação

ESCOLA: ESCOLA MUNICIPAL DOM JAIME DE CÂMARA BARROS - EXTENSÃO - POLO PERTENCER UF: SC

INEP: 42019923

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. Maria Clarete Heidemann - Professora AEE
2. Michéle Karine Sansão - Técnica Pedagógica
3. Paula Vanessa da Silva - Auxiliar Educadora

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental			
2.°ano do Ensino Fundamental			
3.°ano do Ensino Fundamental			
4.°ano do Ensino Fundamental	05	03	03
5.°ano do Ensino Fundamental			
6. ano do Ensino Fundamental			
7.°ano do Ensino Fundamental			
8.°ano do Ensino Fundamental			
9.°ano do Ensino Fundamental			
1.° ano do Ensino Médio			
2.° ano do Ensino Médio			
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante			
Educação de Jovens e Adultos			
TOTAL			

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A atividade foi desenvolvida no Atendimento Educacional Especializado (AEE) do Polo Pertencer, da Escola Municipal Dom Jaime de Câmara Barros - Anexo, considerando as necessidades de uma estudante com Transtorno do Espectro Autista (TEA) - Nível II de Suporte. A proposta foi elaborada em consonância com o tema do 15º Concurso de Desenho e Redação da Controladoria-Geral da União (CGU), promovendo reflexões sobre ética, cidadania, integridade, pensamento crítico e responsabilidade social por meio de práticas pedagógicas inclusivas. Utilizando os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), iniciou-se e finalizou-se o atendimento com atividade reguladora (massinha) para favorecer a autorregulação, seguida do uso de recursos de Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA), como agenda visual, apoio visual e comandos objetivos. A partir da história fictícia "Fato ou Boato?", a estudante participou da leitura compartilhada, identificou informações verdadeiras e falsas, justificou sua resposta, realizou o traçado do desenho e a pintura da ilustração. As estratégias favoreceram a compreensão leitora, a comunicação funcional, a coordenação motora fina, a atenção compartilhada, o pensamento crítico, a autonomia e a participação ativa, valorizando sua expressão e protagonismo. O objetivo geral consistiu em desenvolver competências relacionadas à educação para a cidadania, à ética, à integridade e ao controle consciente das informações, promovendo uma aprendizagem significativa, acessível e inclusiva, em conformidade com a legislação educacional vigente e os objetivos estabelecidos pelo concurso.

Impresso no ambiente corporativo da Prefeitura de Joinville por u030068 em 2026/06/30-14:48:44.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

O dessenho foi desenvolvido de forma colaborativa entre a professora do Atendimento Educacional Especializado (AEE), a auxiliar de educadora e a técnica pedagógica do Polo Pertencer, em articulação com a equipe escolar, visando fomentar práticas pedagógicas inclusivas e promover a participação da estudante no 15º Concurso de Desenho e Redação da Controladoria-Geral da União (CGU), cujo tema foi "Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação". Inicialmente, a equipe realizou o planejamento das ações, definindo objetivos, estratégias pedagógicas, adaptações curriculares, recursos de acessibilidade e formas de acompanhamento do desenvolvimento da estudante.

O atendimento iniciou-se com atividades reguladoras, utilizando massinha de modelar, materiais sensoriais e exercícios motores breves, favorecendo a autorregulação, a organização corporal e a preparação para as atividades propostas. Em seguida, foram utilizados recursos de Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA), como agenda visual, checklist, cartões com palavras-chave, apoio visual, comandos curtos e antecipação da rotina, promovendo previsibilidade, compreensão das etapas do trabalho e maior autonomia.

Na sequência, foi realizada a exploração da ilustração por meio da observação dirigida dos elementos visuais (menina, megafone, Sol, balões de fala e ponto de interrogação), estimulando a percepção, a linguagem oral e a formulação de hipóteses. Posteriormente, realizou-se a leitura compartilhada da história fictícia "O Mistério do Megafone da Escola", utilizando entonação de voz, pausas estratégicas e questionamentos mediadores para favorecer a compreensão leitora, o pensamento crítico e a identificação de informações verdadeiras e falsas.

Após a leitura, a estudante identificou, com apoio visual e mediação pedagógica, que a narrativa representava um boato, justificando sua resposta por meio da comunicação oral e dos recursos de CAA. Em seguida, realizou o traçado sobre o desenho e a pintura da ilustração, desenvolvendo coordenação motora fina, organização espacial, percepção visual, planejamento motor e criatividade.

Durante todo o desenvolvimento da atividade, foram respeitadas as necessidades educacionais da estudante, utilizando linguagem simples e objetiva, tempo ampliado para execução, mediação individualizada, reforço positivo, flexibilização das propostas e incentivo à participação ativa, favorecendo sua aprendizagem significativa e seu protagonismo.

O monitoramento das ações ocorreu de forma contínua por meio da observação direta, registros descritivos realizados no Atendimento Educacional Especializado, aplicação da Escala de Nível de Mediação Pedagógica (ENMP), acompanhamento do tempo de permanência nas atividades, análise da evolução das habilidades cognitivas, comunicativas, motoras e socioemocionais, além de momentos de diálogo entre a professora do AEE, a técnica pedagógica, a auxiliar de educador e a família, possibilitando o replanejamento das estratégias sempre que necessário.

Como recursos pedagógicos foram utilizados agenda visual, Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA), cartões ilustrados, materiais concretos, massinha de modelar, materiais sensoriais, desenho em traçado, lápis de cor, leitura compartilhada, história fictícia, estratégias reguladoras e mediação pedagógica individualizada. Como materiais de apoio, utilizaram-se o Plano de Atendimento Educacional Especializado (PAEE), o Plano Educacional Individualizado (PEI), os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, a Lei Brasileira de Inclusão e o regulamento do 15º Concurso de Desenho e Redação da Controladoria-Geral da União (CGU), assegurando que todas as ações estivessem fundamentadas em práticas inclusivas voltadas ao desenvolvimento da cidadania, da ética, da integridade, da empatia e do pensamento crítico.

Impresso no ambiente corporativo da Prefeitura de Joinville por u32098 em 2026/06/30-14:48:44

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

O desenvolvimento do desenho evidenciou resultados qualitativos significativos no processo de aprendizagem e participação da estudante, demonstrando que estratégias pedagógicas estruturadas, acessíveis e fundamentadas no Atendimento Educacional Especializado favorecem a construção do pensamento crítico e da educação para a cidadania. Durante a realização da atividade " Fato ou Boato?", observou-se elevado nível de envolvimento, interesse e participação, especialmente pela utilização de recursos visuais, Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA), leitura compartilhada, história fictícia, atividade reguladora, traçado sobre pontilhado e pintura, respeitando suas necessidades educacionais.

Na avaliação pedagógica, a estudante manteve atenção durante toda a leitura mediada, compreendeu a narrativa apresentada, identificou corretamente que a situação descrita representava um boato, escolheu a resposta adequada e justificou sua decisão com apoio verbal e visual, demonstrando compreensão do conceito trabalhado. Também realizou o traçado do desenho e a pintura da ilustração com participação ativa, evidenciando avanços na coordenação motora fina, organização espacial e permanência na atividade.

Os registros descritivos do Atendimento Educacional Especializado indicam que a utilização de atividades reguladoras antes da proposta pedagógica favoreceu sua organização emocional e comportamental, contribuindo para maior tempo de atenção, redução da necessidade de redirecionamentos e melhor participação durante toda a atividade. A mediação individualizada, aliada aos recursos de CAA, possibilitou maior autonomia na compreensão das instruções, comunicação funcional e expressão de suas ideias.

O monitoramento foi realizado continuamente por meio da observação direta, registros pedagógicos, aplicação da Escala de Nível de Mediação Pedagógica (ENMP) e análise do desempenho nas diferentes etapas da atividade, permitindo verificar que todos os critérios avaliados foram atingidos: manutenção da atenção durante a leitura, compreensão da história, identificação da diferença entre fato e boato, escolha da resposta correta, justificativa com apoio e realização do traçado sobre o traçado.

Como resultado do projeto, observou-se ampliação da compreensão leitora, fortalecimento do pensamento crítico, desenvolvimento da comunicação, maior participação nas atividades dirigidas, aprimoramento da coordenação motora fina e fortalecimento de habilidades relacionadas à cidadania, à ética e ao uso responsável das informações, objetivos propostos pelo 15º Concurso de Desenho e Redação da Controladoria-Geral da União (CGU). A experiência também reforçou a importância do planejamento colaborativo entre professora do AEE, auxiliar de educador, técnica pedagógica, equipe escolar e família, demonstrando que práticas pedagógicas inclusivas potencializam a aprendizagem, a autonomia e a participação efetiva da estudante no ambiente escolar. O desenho produzido pela estudante evidencia sua compreensão do tema e sua capacidade de representar graficamente a diferença entre fato e boato, constituindo uma evidência concreta da aprendizagem alcançada.

Impresso no ambiente corporativo da Prefeitura de Joinville por u32098 em 2026/05/30-14:48:44.

Impresso no ambiente corporativo da Prefeitura de Joinville por u73471 em 2026/06/23-12:59:27

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

FORMULÁRIO DE DESENHO

Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação".

Instruções: Faça uma desenho sobre o tema: **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação".**
Não se esqueça de preencher a identificação.

CGU | 15º CONCURSO DE Desenho e Redação



Escola: E.M. Dom Jaime de Câmara Barros Município: Joinville Estado: SC
Aluno(a): Laís Teixeira Antequeira Idade: 9 anos
Responsável legal: Josiane S. T. Antequeira
Professor(a): Maria Clarete Heidemann
Ano: ( ) 1º ano ( ) 2º ano ( ) 3º ano (X) 4º ano ( ) 5º ano

Impresso no ambiente corporativo da Prefeitura de Joinville por u32068 em 2026/06/30-14:48:44.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

ESCOLA: Municipal Visconde da Parnaíba UF: PI

INEP: 22141952

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. Alberth Ferreira de Sousa
2. Franciely Barbosa da Silva
3. Cleginalda Maria Brito Matos

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS 519

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.ºano do Ensino Fundamental			
2.ºano do Ensino Fundamental			
3.ºano do Ensino Fundamental			
4.ºano do Ensino Fundamental			
5.ºano do Ensino Fundamental			
6. ano do Ensino Fundamental	109	16	50
7.ºano do Ensino Fundamental	75	10	50
8.ºano do Ensino Fundamental	131	10	70
9.ºano do Ensino Fundamental	105	10	45
1.º ano do Ensino Médio			
2.º ano do Ensino Médio			
3.º ano do Ensino Médio/4.ºano Profissionalizante			
Educação de Jovens e Adultos	56	7	11
TOTAL			

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A Escola Municipal Visconde da Parnaíba, localizada no município de Oeiras–PI, atende estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano) e da modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA), totalizando 500 estudantes. Suas ações pedagógicas são fundamentadas no Projeto Político-Pedagógico (PPP), que compreende a educação como um processo contínuo de formação integral, voltado ao desenvolvimento cognitivo, social, ético e emocional dos estudantes.

A escola busca formar cidadãos críticos, participativos e conscientes de seus direitos e deveres, promovendo uma educação alicerçada nos princípios da UNESCO, da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), do Currículo Municipal e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Valoriza a interdisciplinaridade, a inclusão, o protagonismo estudantil, a integração entre ensino e pesquisa e o uso das

tecnologias como ferramentas de aprendizagem.

Considerando a crescente circulação de informações nas mídias digitais e a necessidade de fortalecer a leitura crítica, a argumentação e a responsabilidade digital dos estudantes, a escola identificou a oportunidade de integrar o tema do **15º Concurso de Desenho e Redação da CGU – "Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"** ao Projeto Formotransversal, envolvendo aproximadamente 40 professores de diferentes áreas do conhecimento e promovendo ações interdisciplinares que alcançaram todos os estudantes do 6º ao 9º ano e da EJA.

Além das atividades desenvolvidas em sala de aula, o projeto buscou envolver as famílias e a comunidade escolar por meio de ações de conscientização, fortalecendo a parceria entre escola e comunidade e ampliando as reflexões sobre ética, cidadania e combate à desinformação.

Objetivo Geral

Mobilizar a comunidade escolar para o desenvolvimento de ações educativas relacionadas ao tema **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**, promovendo o pensamento crítico, a responsabilidade digital, a ética, a formação cidadã e o protagonismo estudantil por meio de práticas pedagógicas interdisciplinares.

Objetivos de Aprendizagem

- Desenvolver competências de leitura, interpretação, argumentação e produção textual;
- Compreender a diferença entre fato, opinião, boato, fake news e desinformação;
- Estimular o pensamento crítico e o uso responsável das tecnologias digitais;
- Promover o protagonismo estudantil por meio de debates, oficinas, jogos pedagógicos e produção textual;
- Valorizar as experiências dos estudantes da EJA e fortalecer a aprendizagem significativa;
- Integrar diferentes áreas do conhecimento em práticas interdisciplinares;
- Fortalecer a parceria entre escola, família e comunidade por meio de ações de conscientização;
- Desenvolver competências previstas na BNCC relacionadas à cultura digital, argumentação, comunicação e exercício da cidadania.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

O Plano de Mobilização da Escola Municipal Visconde da Parnaíba foi desenvolvido de forma articulada entre direção, coordenação pedagógica e professores, integrando as ações ao Projeto Formotransversal e ao Projeto Político-Pedagógico da escola. Desde o planejamento inicial, buscou-se promover uma abordagem interdisciplinar sobre o tema **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**, envolvendo todas as áreas do conhecimento, os estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano), a Educação de Jovens e Adultos (EJA), as famílias e a comunidade escolar.

As atividades tiveram início com reuniões de planejamento entre a direção, coordenação pedagógica e professores, momento em que foram apresentados o edital do concurso, os objetivos do projeto, o cronograma de execução e as estratégias metodológicas que seriam desenvolvidas ao longo do período de mobilização. Também foram definidos os recursos didáticos, os instrumentos de acompanhamento e as formas de integração entre as diferentes disciplinas.

Entre os dias **18 e 22 de maio de 2026**, foi realizada a sensibilização dos estudantes por meio da apresentação da temática "Fato ou Boato". Inicialmente, o trabalho foi desenvolvido nas aulas de Língua Portuguesa e, posteriormente, ampliado para as demais disciplinas por meio do Projeto Formotransversal. Os professores utilizaram vídeos, notícias, reportagens e exemplos do cotidiano para discutir os impactos da desinformação, das fake news e dos boatos na vida das pessoas, incentivando reflexões sobre ética, responsabilidade digital e cidadania.

Na semana de **25 a 29 de maio**, foi desenvolvido o estudo do gênero dissertativo-argumentativo, com maior ênfase para os estudantes do 6º e 7º anos, estendendo-se também às turmas do 8º e 9º anos. Foram trabalhados os elementos estruturais da redação, contemplando introdução, desenvolvimento, conclusão, organização das ideias, elaboração de argumentos e construção da proposta de intervenção.

Ainda nesse período, entre os dias **25 e 27 de maio**, foram realizadas oficinas pedagógicas utilizando metodologias ativas e atividades lúdicas. Destacou-se a dinâmica **"Fato ou Boato"**, em que os estudantes utilizaram plaquinhas para identificar se determinadas informações correspondiam a fatos ou boatos, justificando oralmente suas respostas. A atividade favoreceu o desenvolvimento da oralidade, da argumentação, do pensamento crítico, da escuta ativa e da aprendizagem colaborativa.

Nos dias **28 e 29 de maio**, ocorreu a revisão coletiva do gênero dissertativo-argumentativo, consolidando os conhecimentos construídos durante as oficinas. Na semana de **1º a 5 de junho**, foi realizada nova revisão utilizando redações-modelo, possibilitando aos estudantes compreenderem melhor a estrutura do texto e os critérios de avaliação.

A modalidade **Educação de Jovens e Adultos (EJA)** participou do projeto por meio da atividade **"Fato ou boato? O poder da verdade na era da informação"**, desenvolvida a partir de rodas de conversa, debates e relatos de experiências. Os estudantes refletiram sobre situações reais vivenciadas em suas comunidades, discutindo a diferença entre fato, opinião, boato e fake news, fortalecendo o senso crítico e a responsabilidade no compartilhamento de informações.

Nos dias **15 e 16 de junho**, ocorreu a produção oficial das redações. No dia **17 de junho**, os professores realizaram a revisão individual dos textos, orientando os estudantes quanto à organização das ideias, à

argumentação e aos aspectos linguísticos. Nos dias **18 e 19 de junho**, a equipe pedagógica realizou a seleção das produções que representariam a escola no concurso.

Como culminância das ações de mobilização, foi realizada a campanha educativa **"Antes de Compartilhar, Verifique"**. Os estudantes confeccionaram cartazes educativos e, no dia **15 de junho de 2026**, promoveram uma ação de panfletagem junto aos pais e responsáveis que frequentavam a escola, distribuindo materiais informativos e dialogando sobre a importância da verificação das informações antes do compartilhamento. Essa atividade fortaleceu a parceria entre escola e comunidade e ampliou o alcance das ações educativas desenvolvidas durante o projeto.

Monitoramento das ações

O acompanhamento do Plano de Mobilização foi realizado de forma contínua pela direção, coordenação pedagógica e professores. O monitoramento ocorreu por meio de reuniões periódicas de planejamento e avaliação, acompanhamento do cronograma, observação da participação dos estudantes, análise das produções textuais, registros das oficinas, debates e atividades desenvolvidas em sala de aula. Também foram utilizados registros fotográficos, listas de participação, materiais produzidos pelos estudantes e acompanhamento da execução da ação social, possibilitando avaliar o alcance dos objetivos propostos e realizar os ajustes necessários durante o desenvolvimento do projeto.

Recursos utilizados

Para a realização das atividades foram utilizados computadores, projetor multimídia, televisão, caixas de som, acesso à internet, tablets disponíveis na escola, livros didáticos, textos jornalísticos, vídeos educativos, cartazes, cartolinas, papel A4, pincéis atômicos, impressora, panfletos, plaquinhas com as expressões **"Fato"** e **"Boato"**, além de materiais de papelaria utilizados na confecção das atividades e da campanha educativa.

Material de apoio

Como material de apoio foram utilizados o edital do 15º Concurso de Desenho e Redação da CGU, o Projeto Político-Pedagógico (PPP) da escola, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Currículo Municipal, materiais do Projeto Formotransversal, reportagens, notícias de fontes confiáveis, vídeos educativos, redações-modelo, textos de apoio e demais recursos pedagógicos selecionados pelos professores para subsidiar o desenvolvimento das atividades

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

A execução do Plano de Mobilização possibilitou resultados significativos para a Escola Municipal Visconde da Parnaíba, evidenciando impactos positivos no processo de ensino e aprendizagem, na formação cidadã dos estudantes e no fortalecimento da relação entre escola, família e comunidade.

Como resultados quantitativos, destaca-se a participação de aproximadamente **40 professores**, que desenvolveram ações de forma interdisciplinar por meio do Projeto Formotransversal, envolvendo todas as áreas do conhecimento. O projeto mobilizou **500 estudantes** dos anos finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano) e da modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA). Durante o período de execução foram produzidas aproximadamente **226 redações**, além da realização de debates, oficinas pedagógicas, jogos educativos, rodas de conversa, revisões orientadas, produção de cartazes, ação de panfletagem e campanha de conscientização voltada à comunidade escolar.

Os resultados qualitativos demonstraram avanços expressivos na aprendizagem dos estudantes. Ao longo das atividades, observou-se maior interesse e participação nas aulas, fortalecimento da leitura crítica, desenvolvimento da capacidade argumentativa e melhoria na organização das ideias durante a produção textual. Os estudantes passaram a compreender com maior clareza a diferença entre fato, opinião, boato, fake news e desinformação, reconhecendo a importância da verificação das informações antes de compartilhá-las.

As oficinas pedagógicas e os jogos educativos com as plaquinhas **"Fato"** e **"Boato"** favoreceram a participação ativa dos estudantes, estimulando a oralidade, o pensamento crítico, a escuta ativa e a argumentação baseada em evidências. A utilização de metodologias ativas tornou as aulas mais dinâmicas e contribuiu para que os estudantes assumissem uma postura mais participativa e reflexiva diante das situações apresentadas.

Na produção das redações foi possível perceber evolução significativa na estrutura dos textos, na construção dos argumentos e na capacidade de defender pontos de vista fundamentados em informações confiáveis. Os momentos de revisão orientada e a utilização de redações-modelo contribuíram para ampliar a segurança dos estudantes durante o processo de escrita.

A participação dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA) também apresentou resultados relevantes. As rodas de conversa e os relatos de experiências possibilitaram relacionar o tema do concurso às vivências pessoais dos educandos, fortalecendo a construção coletiva do conhecimento, o respeito às diferentes opiniões e a reflexão sobre os impactos da desinformação nas relações familiares, comunitárias e sociais.

Outro aspecto de destaque foi o fortalecimento do trabalho colaborativo entre direção, coordenação pedagógica e professores, que desenvolveram as ações de forma integrada, promovendo a interdisciplinaridade e a articulação entre os diferentes componentes curriculares. Essa organização favoreceu maior envolvimento dos estudantes e consolidou práticas pedagógicas alinhadas ao Projeto Político-Pedagógico da escola.

A campanha **"Antes de Compartilhar, verifique"** ampliou o alcance do projeto para além da sala de aula. A confecção de cartazes educativos e a panfletagem realizada no dia **15 de junho de 2026**, junto aos pais e responsáveis que frequentavam a escola, possibilitaram momentos de diálogo e conscientização sobre o uso

responsável das informações e o combate à desinformação. Durante a ação, muitos familiares demonstraram interesse pela temática e reconheceram a importância da iniciativa, destacando que as discussões promovidas pelos estudantes também passaram a fazer parte das conversas em casa.

Embora não tenha sido realizada uma pesquisa formal, o acompanhamento contínuo da equipe pedagógica permitiu identificar mudanças de atitude durante o desenvolvimento do projeto. Os professores observaram que os estudantes passaram a questionar com maior frequência a veracidade das informações recebidas nas redes sociais e aplicativos de mensagens, demonstrando maior responsabilidade antes de compartilhar conteúdo. Também foi percebido o aumento da participação nos debates, maior autonomia na busca por fontes confiáveis de informação e uma postura mais crítica diante das notícias divulgadas nos meios digitais.

Os registros das atividades, as produções textuais, os debates realizados em sala de aula, os materiais confeccionados pelos estudantes e o envolvimento das famílias evidenciaram que os objetivos propostos foram alcançados. Mais do que preparar os estudantes para um concurso de redação, o Plano de Mobilização promoveu aprendizagens significativas relacionadas à ética, à cidadania, à responsabilidade digital e ao compromisso com a verdade.

Dessa forma, o projeto consolidou-se como uma importante ação educativa, fortalecendo a cultura do pensamento crítico, da participação social e do protagonismo estudantil, reafirmando o compromisso da Escola Municipal Visconde da Parnaíba com uma educação pública de qualidade, transformadora e comprometida com a formação integral de seus estudantes.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo



CGU | 15º CONCURSO DE
Desenho e Redação

ESCOLA: Sesi São João Batista UF: MG

INEP:

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. Andrezza Malta Ferreira - Professora - Ensino Fundamental II
2. Breno Tadeu de Pinho Tavares Barroso
3. Lucinette Lima Rezende

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.°ano do Ensino Fundamental			
2.°ano do Ensino Fundamental			
3.°ano do Ensino Fundamental			
4.°ano do Ensino Fundamental			
5.°ano do Ensino Fundamental			
6. ano do Ensino Fundamental	32	3	1
7.°ano do Ensino Fundamental	45	3	1
8.°ano do Ensino Fundamental	46	3	1
9.°ano do Ensino Fundamental	55	3	1
1.° ano do Ensino Médio			
2.° ano do Ensino Médio			
3.° ano do Ensino Médio/4.°ano Profissionalizante			
Educação de Jovens e Adultos			
TOTAL			

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

A unidade possui aproximadamente três anos de funcionamento, caracterizando-se como uma escola relativamente nova, em processo de consolidação de sua identidade pedagógica e de fortalecimento de suas práticas educacionais. Nesse contexto, observa-se uma equipe comprometida com a melhoria contínua dos processos de ensino e aprendizagem, demonstrando abertura para a implementação de metodologias inovadoras.

Em relação às demandas da escola, destaca-se a necessidade de adaptação às mudanças trazidas pela legislação que restringe o uso de celulares no ambiente escolar. Embora essa medida represente um desafio inicial, a unidade tem enfrentado poucos problemas relacionados ao cumprimento da norma, evidenciando o comprometimento dos estudantes e da equipe escolar com as orientações institucionais.

No que se refere à infraestrutura, a instituição dispõe de recursos tecnológicos que favorecem a inovação pedagógica, contando com equipamentos adequados para o desenvolvimento de atividades mediadas por tecnologia. Além disso, oferece aos estudantes o Programa de Robótica, o que fortalece a cultura da inovação, do pensamento computacional e da aprendizagem baseada na resolução de problemas.

A equipe gestora e o corpo docente demonstram capacidade técnica, disposição para inovar e abertura à incorporação de novas metodologias, favorecendo o desenvolvimento de projetos que integrem tecnologia, criatividade e protagonismo estudantil, abraçando propostas como a mobilização diante de um tema atual e tão importante. Dessa forma, a unidade apresenta um cenário promissor para a implementação de práticas pedagógicas inovadoras, mantendo o compromisso com a qualidade da educação e com a formação integral dos estudantes.

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.
Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

A direção, a coordenação e a equipe pedagógica acolheram a proposta do concurso "Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação" como uma oportunidade de fortalecer o pensamento crítico, a educação midiática e o protagonismo estudantil. Desde o início, o projeto foi incorporado ao planejamento escolar, com acompanhamento contínuo das ações desenvolvidas pelos professores e das produções realizadas pelos estudantes.
As atividades foram organizadas em ordem cronológica, contemplando diferentes etapas de sensibilização, investigação, produção e socialização dos conhecimentos.
1. Sensibilização e apresentação do projeto
O projeto teve início com a apresentação do tema para todas as turmas do Ensino Fundamental, por meio de uma apresentação em slides elaborada pela equipe responsável. Nesse momento, foram discutidos conceitos como desinformação, fake news, fontes confiáveis, checagem de informações e o impacto da circulação de notícias falsas na sociedade, a partir de exemplos ocorridos durante a história da humanidade. Essa etapa teve como objetivo despertar o interesse dos estudantes e contextualizar a importância do tema.
Recursos utilizados: computador, projetor multimídia, apresentação em slides elaborados com a logo do concurso.
2. Pesquisa e investigação
Após a sensibilização, os estudantes realizaram pesquisas orientadas sobre fake news, desinformação, algoritmos, responsabilidade digital e formas de verificar a veracidade das informações antes de compartilhá-las. As pesquisas foram desenvolvidas em sala de aula e mediadas pelos professores, incentivando a análise crítica das fontes consultadas.
Material de apoio: reportagens, sites de checagem de fatos, textos informativos, vídeos e materiais disponibilizados pelos professores.
3. Jogo "Fato ou Boato?"
Como estratégia de aprendizagem ativa, foi desenvolvido o jogo "Fato ou Boato?", adaptado conforme a faixa etária dos estudantes.
? 6º ano: utilização de placas "Fato" e "Boato", permitindo que os estudantes classificassem diferentes informações e justificassem suas respostas.
? 7º ano: construção de um mural interativo, no qual os alunos analisavam notícias e decidiam coletivamente se eram fatos ou boatos, apresentando argumentos fundamentados.
A atividade promoveu o debate, a argumentação e a reflexão sobre os critérios necessários para verificar a confiabilidade das informações.
Recursos utilizados: placas impressas elaboradas com o auxílio de Inteligência Artificial, notícias reais e falsas selecionadas previamente, mural, cartões e materiais de papelaria.
4. Produção da Cartilha Informativa
Os estudantes dos 8º anos elaboraram uma cartilha informativa com orientações sobre como identificar fake news e verificar informações antes do compartilhamento. O material reuniu dicas práticas, exemplos e estratégias de checagem, sendo destinado à divulgação junto à comunidade escolar.
Recursos utilizados: computadores, softwares de edição de texto e imagem, pesquisas realizadas pelos estudantes e materiais gráficos.
5. Produção de Podcast
Os estudantes dos 9º anos produziram um podcast abordando o tema da desinformação e da responsabilidade na circulação de informações. O episódio discutiu os impactos das fake news na vida cotidiana, apresentou exemplos e orientou os ouvintes sobre a importância da verificação das fontes antes do compartilhamento de conteúdo.
Recursos utilizados: celulares, microfones, computadores, aplicativos de gravação e edição de áudio.
Monitoramento das ações
Durante todo o desenvolvimento do projeto, a direção, a coordenação e a equipe pedagógica acompanharam as atividades por meio de observações em sala de aula, reuniões de planejamento com os professores, análise das produções dos estudantes e registros fotográficos das etapas desenvolvidas. Esse acompanhamento possibilitou ajustes nas estratégias pedagógicas, garantiu o alinhamento das ações aos objetivos do projeto e incentivou o protagonismo estudantil, culminando em produções que extrapolaram o espaço da sala de aula e contribuíram para a conscientização de toda a comunidade escolar.

DESCRIÇÃO DE RESULTADOS

Relatar o impacto, indicando os benefícios verificados com a realização do projeto, seus resultados (quantitativos ou qualitativos), sendo válidos, por exemplo, depoimentos de pais, família, dados de pesquisas, entrevistas que indiquem a percepção de mudança de atitude, que representem aprendizagem, construção de conhecimento em relação ao tema trabalhado.

O projeto alcançou resultados significativos no desenvolvimento do pensamento crítico e da educação midiática dos estudantes. Ao longo das atividades, foi possível perceber um crescente envolvimento das turmas nas discussões propostas, refletido na participação ativa durante os debates, nas pesquisas realizadas e na qualidade das produções desenvolvidas.

Um dos aspectos mais marcantes foi a mudança na percepção dos estudantes em relação às fake news. Muitos demonstraram surpresa e indignação ao descobrir que a disseminação de informações falsas não é um fenômeno recente, mas acompanha diferentes momentos da história, sendo utilizada, em diversos contextos, para influenciar opiniões e comportamentos. Essa compreensão ampliou o olhar dos alunos sobre a importância da verificação das informações antes de compartilhá-las.

Também foi possível observar maior autonomia na análise de notícias e conteúdos digitais. Durante as atividades, os estudantes passaram a questionar a origem das informações, buscar fontes confiáveis e justificar suas respostas com argumentos mais consistentes, evidenciando avanços na capacidade de identificar fatos, reconhecer boatos e compreender os impactos da desinformação na sociedade.

O elevado engajamento dos estudantes ficou evidente na elaboração da cartilha informativa pelos 8º anos e na produção do podcast pelos 9º anos, materiais que extrapolaram a sala de aula e contribuíram para a conscientização da comunidade escolar. Essas produções demonstraram a apropriação dos conhecimentos construídos ao longo do projeto e o compromisso dos alunos em compartilhar informações confiáveis com outras pessoas.

De forma geral, o projeto fortaleceu competências relacionadas ao pensamento crítico, à cidadania digital, à argumentação e ao uso responsável das tecnologias, contribuindo para a formação de estudantes mais conscientes, éticos e preparados para enfrentar os desafios da era da informação.

OBS: Sugerimos enviar imagens, áudios e vídeos para complementar o relato. Os arquivos ou links devem ser carregados no sistema.

Atenção ao limite de envio de anexos conforme edital:
I – Fotos: no máximo quinze (15);
II – Áudio: um áudio de até 05 (cinco) minutos de duração; e
III – Link de Vídeo: Os link do(s) vídeo(s) deverá(ão) corresponder a conteúdo publicado em plataforma de compartilhamento, cuja a soma não ultrapasse 40 (quarenta) minutos de duração, incluídos videocasts e outros formatos de vídeo e áudio. O vídeo produzido pela escola não deverá ser enviado como arquivo.

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

CGU | 15º CONCURSO DE Desenho e Redação

ESCOLA: CRIATIVANDO ESPAÇO EDUCACIONAL UF: TO

INEP:

NOME E CARGO DE ATÉ 3 EDUCADORES QUE PARTICIPARAM DA CONSTRUÇÃO DO PLANO DE MOBILIZAÇÃO :

1. FERNANDA BORGES – DIRETORA E PROFESSORA DE TRILHAS VOCACIONAIS
2. LUANA MENTA – COORDENADORA DE PROJETOS
3. SIMONE RODRIGUES – PROFESSORA E COORDENADORA DE PROJETOS FUND. II

PROFESSORES E ALUNOS MOBILIZADOS

Listar na tabela abaixo o número total de alunos mobilizados por ano escolar(em qualquer ação ou atividade realizada pela escola para fomentar o concurso), o número total de professores mobilizados/envolvidos por ano escolar, o número total de trabalhos (desenho ou redação) produzidos por ano escolar:

Ano escolar	Total alunos mobilizados	Total professores mobilizados	Total trabalhos produzidos
1.ºano do Ensino Fundamental	0	0	
2.ºano do Ensino Fundamental	0	0	
3.ºano do Ensino Fundamental	0	0	
4.ºano do Ensino Fundamental	0	0	
5.ºano do Ensino Fundamental	0	0	
6. ano do Ensino Fundamental	10	5	10
7.ºano do Ensino Fundamental	0	5	0
8.ºano do Ensino Fundamental	10	5	10
9.ºano do Ensino Fundamental	3	5	3
1.º ano do Ensino Médio	5	5	5
2.º ano do Ensino Médio	14	5	14
3.º ano do Ensino Médio/4.ºano Profissionalizante	12	5	12
Educação de Jovens e Adultos			
TOTAL			

CONCEPÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS (GERAL E DE APRENDIZAGEM):

Aqui é importante descrever as peculiaridades da realidade da escola, para facilitar a compreensão do contexto em que as atividades foram realizadas (demandas e necessidades da escola, suas dificuldades, capacidade e disposição para inovação).

RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Descrição das atividades realizadas pela direção, coordenação e equipe pedagógica da escola para fomentar a prática pedagógica dos professores, estimular a participação dos alunos e envolver a comunidade escolar no desenvolvimento do projeto (respeitado o tema do concurso **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.

Devem ser listadas todas as atividades realizadas, preferencialmente em ordem cronológica, relacionando-as com os objetivos indicados no item "Concepção, contextualização e objetivos". Também é importante registrar:

- Se e como foi feito o monitoramento das ações;
- Recursos utilizados;
- Material de apoio;

Este documento reúne os **cinco projetos pedagógicos** desenvolvidos pelo **Colégio Criativando** em participação ao **15º Concurso de Desenho e Redação da Controladoria-Geral da União (CGU)**, cujo tema é **"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"**.

As ações foram planejadas de forma interdisciplinar, envolvendo estudantes do **Ensino Fundamental II** e do **Ensino Médio**, com o objetivo de promover o pensamento crítico, a alfabetização midiática, a cidadania digital, a verificação de informações e o uso ético da comunicação.

Os projetos foram desenvolvidos e distribuídos da seguinte forma:

- **1ª Série do Ensino Médio** – *Jornal Criativo News* (Prof.ª Fernanda Borges – Trilhas Vocacionais);
- **2ª Série do Ensino Médio** – *Mercado das Fake News* (Prof.ª Fernanda Borges – Trilhas Vocacionais);
- **9º Ano** – *Blecaute da Verdade* (Prof.ª Fernanda Borges – Trilhas Vocacionais);
- **9º Ano e 1ª Série do Ensino Médio** – *Jogo Fato ou Boato* (Prof.ª Bruna Neirieely – Ciências e Produção Criativa);
- **6º Ano, 8º Ano, 9º Ano e Ensino Médio** – *A Voz da Verdade* (Prof.ª Edjane Vieira – Comunicação e Oratória).

Cada projeto é apresentado neste caderno com sua fundamentação, metodologia, desenvolvimento, resultados e evidências pedagógicas, demonstrando o compromisso do Colégio Criativando com a formação de estudantes críticos, conscientes e responsáveis diante da informação.

PROJETO	TURMA	PROFESSORA	DISCIPLINA	PROJETO DESENVOLVIDO	PRODUTO FINAL
1	**1ª Série do Ensino Médio**	Fernanda Borges	Trilhas Vocacionais	**Jornal Criativo News – Da Reflexão à Intervenção Social**	Jornal informativo em três edições, distribuído na escola, comércio local e redes sociais.
2	**2ª Série do Ensino Médio**	Fernanda Borges	Trilhas Vocacionais	**Mercado das Fake News – Do Boato à Engrenagem**	Pesquisas em grupo, apresentações, roda de debate e vídeo de conscientização para a comunidade escolar.
3	**9º Ano**	Fernanda Borges	Trilhas Vocacionais	**Blecaute da Verdade – Quando o Medo Apaga a Razão**	Produção audiovisual, simulação de boato, atuação dos estudantes e roda de debate sobre inteligência emocional e desinformação.
4	**9º Ano e 1ª Série do Ensino Médio**	Bruna Neirieely	Ciências e Produção Criativa	**Jogo Fato ou Boato – Da Informação à Verificação**	Desenvolvimento de jogo pedagógico com 52 cartas, manual de regras e aplicação em sala de aula.
5	**6º Ano, 8º Ano, 9º Ano, 1ª, 2ª e 3ª Séries do Ensino Médio**	Edjane Vieira	Comunicação e Oratória	**A Voz da Verdade**	Formação em comunicação responsável, debates, atividades de oratória e preparação para redações e desenhos do concurso.

1ª Série do Ensino Médio
Disciplina: Trilhas Vocacionais
Professora: Fernanda Borges

Gênese do Projeto: Da Reflexão à Intervenção Social

O projeto encontrou seu terreno fértil durante uma mesa-redonda mediada na disciplina de Trilhas Vocacionais. O ponto de partida foi a provocação central do 15º Concurso de Desenho e Redação da CGU: *"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"*.
A partir desse debate, os estudantes da 1ª Série do Ensino Médio identificaram que a desinformação não é apenas um fenômeno digital abstrato, mas uma força que impacta diretamente suas futuras escolhas profissionais e a saúde pública. Ao perceberem, por exemplo, o consumo indiscriminado de substâncias energéticas baseado em mitos da internet, a turma sentiu a necessidade urgente de agir. Assim, idealizaram o **Jornal Criativo News** um informativo escolar sequencial desenvolvido ao longo de 3 semanas de intervenção.
A proposta transcende a mera transmissão de dados: ela visa converter o estudante em um curador da verdade, capacitando-o a exercer uma cidadania ativa, ética e vigilante em um mundo saturado de narrativas contraditórias.

Impactos e Relevância Pedagógica

A execução deste projeto gerou desdobramentos profundos no desenvolvimento integral dos alunos, destacando-se quatro pilares fundamentais:
Protagonismo Juvenil e Autoria: O projeto deslocou o aluno da posição passiva de consumidor de mídias para o papel estratégico de produtor de conteúdo científico e informativo. Ao assinar as edições do Jornal Criativo News e gerenciar os temas de cada semana, o estudante assumiu a responsabilidade sobre o impacto do seu discurso, fortalecendo sua autonomia e liderança.
Pensamento Crítico e Curadoria de Informações: Por meio do rigoroso processo de fact-checking, materializado na seção fixa *"Fato ou Boato?"* presente em todas as edições, os alunos desenvolveram o discernimento necessário para diferenciar opiniões de evidências científicas. Essa habilidade de analisar fontes e cruzar dados é uma competência essencial para a vida acadêmica e profissional no século XXI.
Cidadania Digital e Ética Vocacional: Em um cenário onde a reputação digital se confunde com a identidade profissional, o projeto reforçou a ética no compartilhamento de informações. Trabalhar esse tema em Trilhas Vocacionais preparou os jovens para navegarem no mercado de trabalho com integridade, combatendo a disseminação de notícias falsas que podem destruir reputações ou colocar vidas em risco.
Engajamento Comunitário e Responsabilidade Social: O projeto rompeu as fronteiras físicas do Colégio Criativando ao estender a comunicação para as famílias e para o comércio local. Essa "escola sem muros" cumpriu a função social da educação, transformando o aprendizado de sala de aula em um serviço de utilidade pública para a comunidade de Paraíso do Tocantins.

Integração Curricular: Áreas do Conhecimento

Para que o projeto tivesse o rigor científico e a qualidade técnica necessária, três pilares disciplinares foram articulados:
1. Redação e Linguagens: Responsável pela transposição didática, transformando pesquisas complexas em textos curtos, diretos e informativos. Os alunos estudaram o gênero textual informativo, técnicas de síntese, coesão, coerência e adequação ao público-alvo. A experiência preparou os estudantes para a etapa final do concurso: a redação dissertativo-argumentativa, fornecendo repertório sociocultural vivenciado na prática.
2. Biologia e Ciências da Natureza: Forneceu a base científica (o Fato) para os temas abordados. No tema dos energéticos, contribuiu com o estudo do sistema nervoso, metabolismo e os efeitos da cafeína e taurina no organismo. No tema das vacinas, trouxe conteúdos de fisiologia imunológica, imunidade coletiva e saúde preventiva. O objetivo central foi combater o boato com evidências biológicas.
3. Letramento em IA e Cidadania Digital: Atuou como ferramenta de verificação e produção. Orientou os alunos sobre como algoritmos de IA podem criar ou disseminar boatos e como usar a tecnologia para checagem de fatos. Também norteou o uso ético de ferramentas de design digital na criação do layout profissional do jornal.

Execução: As Três Edições do Jornal Criativo News

SEMANA 1 - Edição de 25 de março de 2026

"Alerta por trás da lata: O Mito do Energético como 'Combustível' nos Estudos"

A primeira edição abordou o mito de que bebidas energéticas melhoram o desempenho acadêmico. O conteúdo, fundamentado em Biologia, explicou os efeitos da cafeína e da taurina no organismo adolescente, o estado de alerta forçado que impede o relaxamento necessário, o efeito rebote após o pico de energia e os prejuízos à memória de longo prazo e à saúde cardiovascular. A seção *Fato ou Boato?* desmontou a afirmação *"Energético substitui o sono e ajuda a aprender mais rápido"*, esclarecendo que o energético apenas mantém o corpo desperto, mas prejudica a cognição a longo prazo. O informativo foi distribuído fisicamente em murais da escola e em lojas de conveniência da cidade.

JORNAL CRIATIVO NEWS

Redacão do Jornal Escolar 1ª série E.M. — Quarta-feira, 25 de março de 2026

Alerta por trás da lata:

O Mito do Energético como "Combustível" nos Estudos

Com a chegada do Ensino Médio, a rotina dos estudantes sofre uma transformação drástica. O aumento na carga horária, a complexidade das disciplinas de Exatas e Biológicas e a pressão constante por resultados em exames nacionais criam um cenário de alta exigência. Para dar conta de tudo, muitos alunos têm recorrido a um aliado perigoso: as bebidas energéticas. O que começa como uma tentativa de "ganhar horas" de estudo na madrugada pode se tornar um ciclo de cansaço extremo e queda no rendimento escolar.



O consumo de energéticos entre adolescentes cresceu globalmente, com o mito de que a bebida faz acelerar seu cérebro, te mantem mais focado, memorização e prometendo uma alta performance em seus estudos. Entretanto, o energético foi criado com o mesmo propósito de qualquer bebido com cafeína, ademais a taurina presente no líquido, com o objetivo de mascarar o sono.

O que pode acontecer com o corpo do jovem estudante com o excesso de energético é o estado de alerta forçado que impede o relaxamento necessário, causando Ansiedade e Taquicardia, uma maior fadiga devido ao Efeito Rebote da cafeína e o açúcar, que caem bruscamente após o pico de energia, prejudicar a Memória de Longo Prazo.

A necessidade de recorrer a estimulantes é, muitas vezes, um sintoma de que a gestão do tempo está sobrecarregada. Coordenadores pedagógicos sugerem que, em vez de buscar energia em latas, o estudante do Ensino Médio deve priorizar o estudo intercalado e pausas ativas. Portanto, o melhor energético para o estudante ainda é uma noite de sono de 8 horas e uma hidratação adequada.

Fato ou Boato?

"Energético substitui o sono e ajuda a aprender mais rápido."

BOATO: O energético apenas mantém o corpo desperto, mas prejudica a cognição e a saúde cardiovascular a longo prazo.

SEMANA 2 — Edição de 1º de abril de 2026

"O que os filtros não mostram: O Estigma Oculto por trás das Aparências"

A segunda edição tratou do impacto das redes sociais na saúde mental dos estudantes, abordando a curadoria de conteúdo, os boatos visuais sobre felicidade e perfeição e a relação entre uso passivo das redes e o aumento de sintomas de ansiedade

e depressão. A seção *Fato ou Boato?* analisou a crença de que *"influenciadores e colegas que postam vidas perfeitas são mais felizes"*, apontando que a busca por validação digital gera picos temporários de dopamina, mas frequentemente esconde quadros de solidão e baixa autoestima. O informativo foi publicado nas redes sociais da escola e debatido em sala.

JORNAL CRIATIVO NEWS

Redacão do Jornal Escolar 1ª série E.M. — Quarta-feira, 1 de Abril de 2026

O que os filtros não mostram:

O Estigma Oculto por trás das Aparências.

Basta abrir qualquer rede social para ser bombardeado por imagens de corpos impecáveis, viagens cinematográficas, rotinas de estudos ultraprodutivas e peles sem nenhuma imperfeição. No ambiente escolar, onde a busca por aceitação é intensa, essa "vitrine de sucessos" tem gerado um fenômeno preocupante: a sensação de que apenas a nossa vida é comum, monótona ou cheia de falhas.

O que muitos usuários esquecem é que as redes sociais não são um espelho da realidade, mas sim um recorte altamente editado. O termo técnico para isso é "curadoria de conteúdo". Escolhemos a melhor foto entre trinta tentativas, aplicamos filtros que alteram a iluminação (e as vezes as feições) e postamos apenas os momentos de alegria.O resultado? Um "boato visual" de que a felicidade é um estado permanente e que o sofrimento ou o tédio são sinais de fracasso.

A pessoa passa a olhar no espelho e focar apenas nas "imperfeições" que os filtros escondem. Isso gera uma insatisfação crônica com a própria aparência, podendo levar a transtornos de imagem e baixa autoestima. Ao ver fotos de grupos de amigos reunidos, a pessoa sente que sua vida social é insuficiente. Isso gera uma ansiedade constante de checar o celular para garantir que ainda é "relevante" ou que não foi excluído de nada.



Pesquisas recentes indicam que o uso passivo das redes — apenas rolar o feed comparando a própria vida com a dos outros — está diretamente ligado ao aumento de sintomas de ansiedade e depressão. No Ensino Médio, isso se traduz na pressão de "estar sempre bem". Quando um aluno vê um colega postando um resumo de estudos perfeito e organizado, ele pode sentir que seu próprio esforço não é suficiente, ignorando que, por trás daquela foto, o colega também pode estar exausto ou frustrado.



Fato ou Boato?

"Influenciadores e colegas que postam vidas perfeitas são mais felizes que eu."

BOATO: A ciência mostra que a busca por validação digital (curtidas e comentários) gera picos temporários de dopamina, mas muitas vezes esconde quadros de solidão e baixa autoestima



SEMANA 3 — Edição de 15 de abril de 2026

"O Retorno dos Invisíveis: Por que doenças 'invisíveis' estão voltando?"

A terceira edição abordou a desinformação antivacina e o retorno de doenças como sarampo e poliomielite ao Brasil. O conteúdo explicou o conceito de imunidade coletiva, o risco real da queda nas taxas de vacinação e o papel do ambiente escolar na multiplicação de surtos. A seção *Fato ou Boato?* respondeu à crença de que *"se meus amigos estão vacinados, eu não preciso me vacinar"*, explicando que a pessoa não vacinada se torna uma brecha no escudo coletivo e pode carregar o vírus para familiares vulneráveis. O informativo foi distribuído na escola e compartilhado digitalmente com as famílias.



JORNAL CRIATIVO NEWS

Redação do Jornal Escolar 1ª série E.M. — Quarta-feira, 15 de Abril de 2026

O Retorno dos Invisiveis:

Por que doenças "invisíveis" estão voltando?

Nas décadas de 80 e 90, era comum encontrar pessoas com sequelas de paralisia infantil ou surtos graves de sarampo nas escolas brasileiras. Com o sucesso das campanhas de vacinação, o Brasil chegou a receber certificados internacionais de eliminação dessas doenças. O problema? O sucesso das vacinas criou uma falsa sensação de segurança. Como não vemos mais as vítimas, muitos começaram a acreditar no boato de que a vacinação não é mais necessária.

A desinformação escolar muitas vezes surge da ideia de que, se uma doença foi erradicada, o vírus sumiu do planeta. Isso é um boato perigoso. Com exceção da varíola, a maioria dos vírus ainda circula em outros países. Em um mundo globalizado, uma pessoa infectada em outro continente pode desembarcar em nossa cidade em poucas horas. Se a turma não estiver vacinada, o vírus encontra um "campo aberto" para se espalhar.

Para que uma escola esteja protegida, não basta que alguns se vacinem. É necessário atingir a Imunidade Coletiva (ou de rebanho). Funciona como um escudo: quando 95% das pessoas estão vacinadas, o vírus não encontra quem infectar e acaba morrendo antes de chegar aos mais vulneráveis (como bebês ou colegas com imunidade baixa).

Recentemente, o Brasil viu o retorno de casos de Sarampo e alertas para a Poliomielite (paralisia infantil). O motivo é direto: a queda na procura pelos postos de saúde. No ambiente escolar, onde compartilhamos salas, lanches e materiais, o risco de surtos é multiplicado.

Fato ou Boato?

BOATO:"Se meus amigos estão vacinados, eu não preciso me vacinar."

FATO: "Você se torna um "buraco" no escudo da escola. Além de se colocar em risco, você pode carregar o vírus para pessoas da sua família que não podem ser vacinadas por motivos de saúde."

Encerramento: Da Ação ao Texto

As três edições do Jornal Criativo News funcionaram como um laboratório vivo de repertório sociocultural, argumentação e senso crítico. Todo o conhecimento construído ao longo das semanas sobre saúde, redes sociais e desinformação foi sistematizado na forma de redação dissertativo-argumentativa para o 15º Concurso de Desenho e Redação da CGU, conectando diretamente a prática jornalística ao tema central do concurso: *"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"*.

2ª Série do Ensino Médio
Disciplina: Trilhas Vocacionais
Professora: Fernanda Borges

Gênese do Projeto: Do Boato à Engrenagem

O projeto da 2ª Série do Ensino Médio nasceu de uma provocação mais profunda do que simplesmente identificar mentiras: **quem ganha com elas?** Inspirado pelo tema central do 15º Concurso de Desenho e Redação da CGU *"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"* e desenvolvido nas disciplinas de Sociologia e Filosofia, o projeto adotou como fio condutor o conceito do **"Mercado das Fake News"**.
A turma foi dividida em 3 grupos, cada um responsável por investigar um boato que circula livremente na internet com o objetivo de enganar, atrair para golpes ou banalizar questões sérias que afetam diretamente o futuro dos jovens especialmente no campo profissional e financeiro. A proposta não era apenas desmascarar narrativas falsas, mas revelar as engrenagens econômicas, psicológicas e sociais que as sustentam.

Impactos e Relevância Pedagógica

A execução deste projeto gerou impactos significativos no desenvolvimento crítico e cidadão dos alunos, sustentados por quatro pilares fundamentais:
Protagonismo Juvenil e Autoria: Cada grupo assumiu a pesquisa, a produção dos slides e a condução do debate em sala, posicionando os estudantes como pesquisadores e comunicadores responsáveis, e não apenas receptores de informação.
Pensamento Crítico e Análise de Interesses: O diferencial deste projeto foi a abordagem estrutural da desinformação. Os alunos não se limitaram a apontar o erro — foram além, identificando *quem se beneficia* de cada boato e *como* esse benefício é obtido, desenvolvendo uma leitura sociológica e filosófica da realidade digital.
Cidadania Digital e Responsabilidade no Compartilhamento: O projeto aprofundou a consciência dos estudantes sobre o papel ativo que cada usuário exerce na disseminação de informações falsas. A compreensão de que notícias alarmistas e promessas de riqueza circulam muito mais rapidamente do que a verdade reforçou a importância de verificar fontes antes de compartilhar qualquer conteúdo.
Engajamento Comunitário e Responsabilidade Social: O projeto culminou na produção de um vídeo de conscientização voltado à comunidade escolar, abordando como os boatos se espalham, a responsabilidade de quem compartilha e a existência de notícias fabricadas para parecerem verdadeiras. Essa produção estendeu o aprendizado para além da sala de aula, cumprindo uma função de utilidade pública.

Integração Curricular: Áreas do Conhecimento

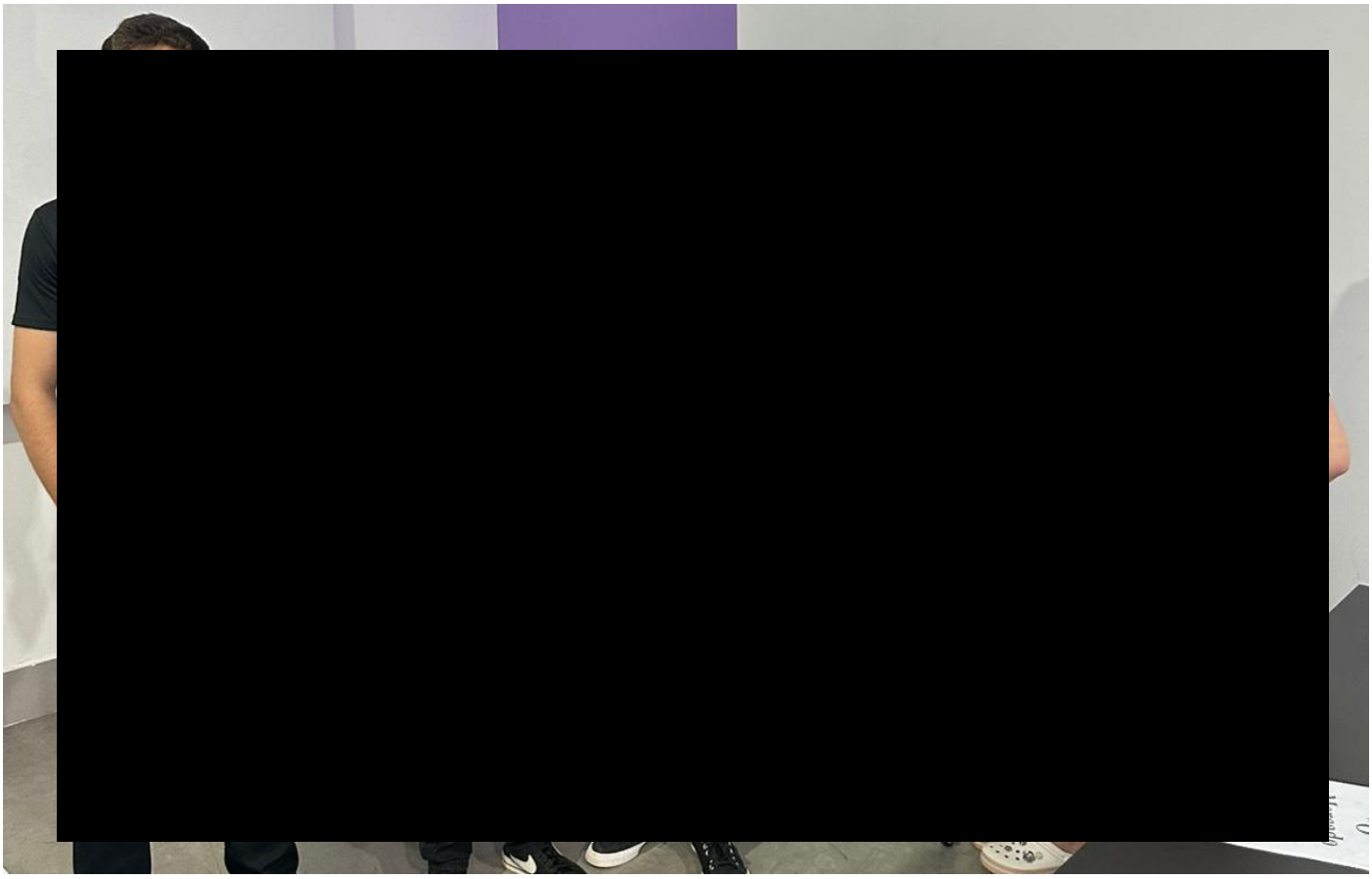
Dois pilares disciplinares sustentaram o rigor analítico do projeto:
1. Sociologia — Ofereceu as ferramentas para a análise das estruturas sociais e econômicas por trás da desinformação. Os alunos compreenderam como a vulnerabilidade econômica, a desigualdade social e a busca por mobilidade são exploradas pelo mercado das fake news para gerar cliques, engajamento e lucro.
2. Filosofia — Contribuiu com a reflexão ética sobre a responsabilidade individual e coletiva no ambiente digital. A análise filosófica permitiu que os alunos questionassem os valores que sustentam a disseminação de mentiras e desenvolvessem argumentos sólidos sobre verdade, ética e cidadania — competências diretamente aplicáveis à redação dissertativo-argumentativa do concurso da CGU.

Execução do Projeto: Os Três Grupos de Pesquisa

GRUPO 1 — *Boato: Profissão Extinta*

Narrativa investigada: *"A Inteligência Artificial vai acabar com todos os empregos em 5 anos. Não adianta mais começar uma faculdade."*

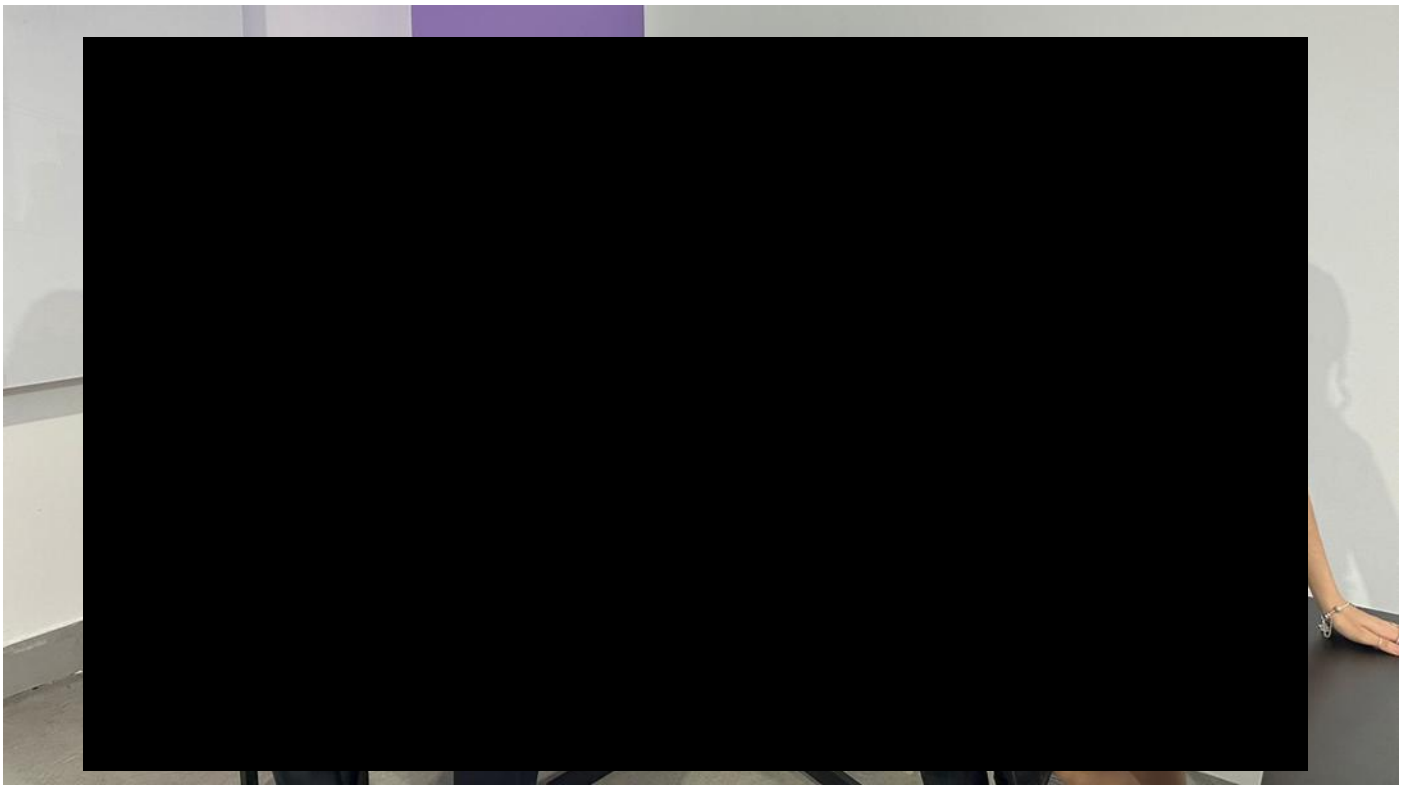
O grupo analisou como esse boato explora o medo do futuro para gerar urgência e insegurança nos jovens. A pesquisa demonstrou que, historicamente, a tecnologia transforma funções e cria novas demandas, sem promover a extinção total do trabalho humano. O grupo revelou ainda o interesse comercial por trás da narrativa: o pânico gerado pelo boato empurra pessoas a comprarem por impulso cursos de "ferramentas milagrosas" e mentorias que prometem preparo imediato para um mercado em colapso. A apresentação foi acompanhada de debate em sala sobre o futuro das profissões e o papel crítico da formação acadêmica.



GRUPO 2 — *Boato: Sucesso sem Esforço*

Narrativa investigada: *"Ganhe 5 mil reais por dia apenas assistindo vídeos ou avaliando anúncios."*

O grupo investigou os mecanismos psicológicos explorados por esse tipo de boato, identificando como o cérebro humano é naturalmente atraído por recompensas rápidas e de baixo esforço. A pesquisa revelou que esse discurso é a porta de entrada para esquemas de pirâmide e golpes financeiros, que se aproveitam deliberadamente da vulnerabilidade econômica dos jovens. O debate em sala aprofundou a discussão sobre como a promessa de enriquecimento fácil funciona como isca e de que forma a educação financeira é o principal antídoto contra esse tipo de armadilha.



GRUPO 3 — *Boato: Carreira Perfeita em Outro País*

Narrativa investigada: *"País X está contratando brasileiros para ganhar salários astronômicos em funções simples. Venha viver o sonho."*

O grupo examinou como esse boato omite deliberadamente informações essenciais custo de vida elevado, barreira do idioma, precarização das condições de trabalho e ausência de garantias legais para criar uma narrativa sedutora. A pesquisa identificou que agências duvidosas utilizam esse discurso para vender pacotes de intercâmbio e passagens sem nenhuma segurança real ao contratado. O debate explorou a diferença entre oportunidades internacionais legítimas e armadilhas disfarçadas de sonho, reforçando a importância de verificar fontes, contratos e credenciais antes de qualquer decisão.



O Elo Condutor: O Mercado das Fake News

Ao final das apresentações dos três grupos, a turma realizou uma **roda de debate** para identificar o elemento comum entre os boatos estudados: todos fazem parte de uma indústria organizada de desinformação. Três mecanismos centrais foram sistematizados coletivamente:

Engajamento pelo Medo e pelo Desejo: Notícias alarmistas ou promessas de riqueza rápida circulam muito mais velozmente do que informações verdadeiras, pois ativam respostas emocionais imediatas que suprimem o pensamento crítico.

Monetização do Clique: Cada acesso a um site de notícias falsas gera receita publicitária para seus criadores. A desinformação, portanto, não é apenas um problema ético é um modelo de negócio lucrativo.

A Lógica Problema-Solução: Para cada "crise" fabricada por um boato, alguém aparece vendendo a solução o curso, o método, a mentoria, o pacote. O boato e o produto são, frequentemente, criados pelo mesmo agente.

Produto Final: Vídeo de Conscientização

Como encerramento do projeto, a turma produziu um **vídeo de conscientização** destinado à comunidade escolar e as redes sociais . O material abordou três eixos centrais: como os boatos se espalham rapidamente nas redes, a responsabilidade ética de quem compartilha informações sem verificação e a existência de notícias fabricadas com aparência de verdade. O vídeo reforçou a mensagem central do projeto **verificar a fonte antes de compartilhar não é opcional, é um ato de responsabilidade cidadã.**

LINK VÍDEO DO ANDAMENTO DO PROJETO:
https://www.instagram.com/reel/DWCldMND7mG/?igsh=OXZ5anRnYnp4c20x
LINK VÍDEO FINAL DO PROJETO:
https://www.instagram.com/reel/DX6zCjmsLWz/?igsh=MWM1eWk4dzNpd2Iybg==

9º Ano
Disciplina: Trilhas Vocacionais
Professora: Fernanda Borges

Gênese do Projeto: Quando o Medo Apaga a Razão

O projeto "Blecaute da Verdade" nasceu de uma questão provocadora trabalhada na disciplina de Projeto de Vida: **O que acontece com as pessoas quando um boato ativa o medo?** Inspirado pelo tema do 15º Concurso de Desenho e Redação da CGU *"Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação"* o projeto foi desenvolvido com uma turma pequena e em formato de experiência coletiva intensa, unindo produção audiovisual, atuação e debate emocional.
O fio condutor foi uma situação simulada e provocativa: um boato de que a cidade ficaria dias sem água, energia elétrica e internet. A escolha não foi aleatória esse tipo de narrativa explora o medo primário de desconexão e escassez, dois gatilhos emocionais que suprimem o pensamento crítico e levam as pessoas ao pânico antes mesmo de buscar qualquer confirmação em fontes seguras.
A metáfora central do projeto **o boato como um blecaute** traduziu de forma simples e poderosa a ideia de que a desinformação nos deixa no escuro: sem clareza, sem orientação e sem capacidade de agir com racionalidade.

Impactos e Relevância Pedagógica

O projeto gerou impactos profundos no desenvolvimento emocional e crítico dos estudantes, estruturados em quatro pilares:
Protagonismo Juvenil e Autoria: Os alunos não foram apenas espectadores foram atores, narradores e debatedores. Ao participarem da gravação do vídeo, seja na atuação ou na narração, cada estudante se tornou coautor de uma mensagem de conscientização, assumindo responsabilidade sobre o conteúdo que ajudou a criar.
Inteligência Emocional e Autoconhecimento: Trabalhado diretamente pela disciplina de Projeto de Vida, este pilar foi o grande diferencial do projeto. Os alunos foram convidados a perceber como determinadas notícias alteram seu estado emocional gerando ansiedade, raiva ou medo antes mesmo de saberem se a informação é verdadeira. Reconhecer essa reação interna é o primeiro passo para não ser manipulado por ela.
Pensamento Crítico e Verificação de Fontes: A roda de debate evidenciou um comportamento muito comum nos grupos de mensagens: quando um boato está "bombando", as pessoas compartilham por impulso emocional e esquecem completamente de consultar fontes seguras. O projeto trouxe essa reflexão de forma vivencial, não apenas teórica.
Responsabilidade Social no Ambiente Digital: Ao compreender que alguns boatos são criados intencionalmente para gerar caos e pânico coletivo, os alunos desenvolveram uma consciência mais madura sobre o impacto social do ato de compartilhar entendendo que cada pessoa que repassa uma informação falsa se torna, mesmo sem querer, parte do problema.
Integração Curricular
Projeto de Vida, Disciplina central do projeto, responsável pela dimensão emocional e reflexiva. Os alunos trabalharam o autoconhecimento emocional, identificando quais sentimentos são despertados por notícias alarmistas e como o medo pode comprometer a capacidade de raciocínio e tomada de decisão. A conexão com Projeto de Vida foi especialmente significativa: aprender a gerenciar a própria resposta emocional diante da desinformação é uma habilidade diretamente ligada ao desenvolvimento pessoal e ao exercício da cidadania consciente.

Execução do Projeto

Etapa 1 — O Vídeo: Simulação do Blecaute
A turma produziu um vídeo que misturou narração e atuação dos próprios alunos, com orientação da professora. A situação simulada foi a seguinte: um boato se espalhava pela cidade de que nos próximos dias não haveria água, energia elétrica nem internet. Sem buscar nenhuma confirmação em fontes oficiais, as pessoas entravam em pânico, corriam aos mercados, lotavam postos de saúde, inundavam grupos de WhatsApp com mensagens não verificadas.
O vídeo capturou esse efeito dominó emocional, mostrando como um único boato sem nenhuma evidência real foi capaz de paralisar e desorganizar uma comunidade inteira. A produção funcionou como um espelho: ao se verem atuando as reações de pânico, os próprios alunos puderam observar de fora o comportamento que muitas vezes reproduzem no dia a dia digital.
Etapa 2 — Roda de Debate: O Emocional em Pauta
Após a exibição do vídeo, a turma realizou uma roda de debate conduzida pela professora, com foco em três reflexões centrais:
O boato e o emocional: Como certas notícias são construídas especificamente para acionar o medo, a raiva ou a urgência e como essas emoções nos tornam mais vulneráveis à manipulação.
O comportamento nos grupos: Quando um boato está "bombando" nos grupos de mensagens, o impulso de compartilhar supera o hábito de verificar. A turma debateu porque isso acontece e o que é possível fazer diferente.
A metáfora do blecaute: Um boato é como estar no escuro sem informação confiável, agimos por instinto e medo, e não por razão. A verdade verificada é a luz que nos orienta. Essa imagem ficou como síntese do projeto e como ferramenta de memória para os alunos levarem para a vida.

Mensagem Central do Projeto

O "Blecaute da Verdade" deixou uma lição simples e duradoura: **antes de compartilhar, acenda a luz consulte a fonte.** Boatos que geram caos não sobrevivem à verificação. Eles dependem do pânico, da pressa e da desconexão com a realidade para se espalharem. Um estudante que aprende a reconhecer sua própria resposta emocional diante de uma notícia alarmista já deu o passo mais importante para não ser manipulado por ela.

Link do vídeo: https://www.instagram.com/reel/DWZIhS3kYVV/?igsh=MTBmbHNiNjgzc2hwaA==

9º Ano e 1ª Série do Ensino Médio
Disciplina: Ciências e Produção Criativa
Professora: Bruna Neirieely

Gênese do Projeto: Da Informação à Verificação

O projeto "Jogo Fato ou Boato" nasceu da necessidade de transformar o combate à desinformação em uma experiência prática, interativa e significativa para os estudantes do 9º Ano e da 1ª Série do Ensino Médio. Inspirado pelo tema do 15º Concurso de Desenho e Redação da CGU, "Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação", o trabalho propôs que os alunos aprendessem a identificar informações verdadeiras e falsas não apenas pela memorização de conceitos, mas pela análise, pela comparação de evidências e pela verificação de fontes.

A escolha do formato de jogo foi intencional: ao lidar com cartas, regras, trincas, coringas e tomadas de decisão, os estudantes foram colocados diante de situações semelhantes às que vivenciam no ambiente digital. Cada carta exigia leitura atenta, interpretação, levantamento de hipóteses e reflexão sobre a confiabilidade da informação apresentada.

A proposta aproximou conteúdos de Ciências, saúde, meio ambiente, tecnologia, atualidades e cidadania digital, mostrando que a desinformação não está restrita às redes sociais. Ela também aparece em conversas cotidianas, grupos de mensagens, manchetes sensacionalistas e crenças populares que, quando não verificadas, podem influenciar comportamentos e decisões.

Impactos e Relevância Pedagógica

A execução do projeto gerou desdobramentos importantes no desenvolvimento acadêmico, social e crítico dos estudantes, destacando-se cinco pilares fundamentais:
Protagonismo Juvenil e Aprendizagem Ativa: O jogo retirou o aluno da posição de receptor passivo de informações e o colocou como participante ativo do processo de investigação. Ao analisar as cartas, formar trincas e justificar suas escolhas, os estudantes assumiram o papel de leitores críticos e responsáveis.
Pensamento Crítico e Verificação de Fontes: Cada carta apresentava uma notícia, sua classificação, um resumo, uma justificativa e uma fonte. Esse formato levou os alunos a compreenderem que não basta uma informação parecer verdadeira: é necessário observar sua origem, confrontar evidências e desconfiar de afirmações absolutas ou alarmistas.
Alfabetização Midiática e Educação Digital: Ao trabalhar com fatos, boatos e coringas, o projeto simulou o funcionamento do ambiente informacional contemporâneo, no qual conteúdos verdadeiros e falsos circulam juntos. A atividade reforçou o cuidado necessário antes de compartilhar mensagens, prints, vídeos ou notícias.
Interpretação de Texto e Argumentação: Para avançar no jogo, não bastava decorar a resposta. Era preciso ler, compreender, argumentar e defender a formação das trincas diante dos colegas. Assim, a atividade fortaleceu a oralidade, a escuta, a coerência argumentativa e a capacidade de justificar escolhas.
Responsabilidade Social no Combate às Fake News: O projeto evidenciou que a disseminação de boatos pode produzir impactos reais na saúde, no meio ambiente, na segurança, na ciência e na convivência social. Os alunos compreenderam que cada pessoa tem responsabilidade sobre aquilo que compartilha.

Integração Curricular: Áreas do Conhecimento

Para que o projeto tivesse rigor pedagógico e dialogasse com diferentes competências, foram articuladas áreas do conhecimento diretamente relacionadas à formação dos estudantes:
1. Ciências e Biologia: A base científica esteve presente em cartas relacionadas a saúde, corpo humano, vírus, imunidade, meio ambiente, fungos, animais, botânica, microplásticos, radiação, alimentação e fenômenos naturais. Ao diferenciar fato de boato, os alunos perceberam que a ciência se apoia em pesquisa, evidência, fonte confiável e revisão permanente do conhecimento.
2. Linguagens e Interpretação de Texto: O jogo exigiu leitura de enunciados curtos, identificação de ideias centrais, compreensão de justificativas e análise da intenção comunicativa das notícias. Essa abordagem fortaleceu a competência leitora e a habilidade de reconhecer generalizações, exageros, distorções e falsas relações de causa e consequência.

3. Atualidades e Cidadania Digital: As cartas abordaram temas presentes no cotidiano dos estudantes, como PIX, inteligência artificial, privacidade na internet, redes sociais, saúde pública e informações virais. A atividade conectou o currículo escolar à vida real, mostrando que o conhecimento aprendido na escola ajuda a tomar decisões mais seguras fora dela.
4. Projeto de Vida e Responsabilidade Social: Ao discutir os efeitos sociais da desinformação, os alunos refletiram sobre postura ética, tomada de decisão, convivência coletiva e responsabilidade individual. Verificar antes de compartilhar tornou-se uma atitude de cidadania, respeito e cuidado com o outro.

Execução do Projeto

Etapa 1 — Construção do Manual e das Cartas: A professora organizou o Manual do Jogo – Fato ou Boato, estruturando a apresentação, os componentes, o objetivo, o número de jogadores, a preparação, as regras de jogabilidade, a formação das trincas, o uso dos coringas e os critérios de vitória. O material contou com 52 cartas, sendo 25 cartas com notícias verdadeiras, 25 cartas com notícias falsas e 2 cartas coringa: Coringa FATO e Coringa BOATO.
Etapa 2 — Classificação das Informações: As cartas foram organizadas com base em notícias e afirmações de diferentes áreas, como ciência, saúde, tecnologia, meio ambiente, cultura, segurança e atualidades. Cada carta recebeu classificação como FATO ou BOATO, acompanhada de justificativa pedagógica e indicação de fonte, como Receita Federal, Fiocruz, Ministério da Saúde, ANVISA, INPE, INCA, NASA, Embrapa, IBAMA, Instituto Butantan e outras referências.
Etapa 3 — Aplicação do Jogo em Sala: Durante a dinâmica, os jogadores receberam 9 cartas e, a cada rodada, deveriam comprar uma carta do monte ou pegar a última carta descartada. Em seguida, analisavam suas cartas, buscavam formar trincas coerentes e descartavam uma carta ao final da jogada. A vitória ocorria quando o jogador completava primeiro 3 trincas corretas.
Etapa 4 — Conferência e Debate: As trincas formadas eram conferidas pelos demais participantes, o que transformou o jogo em um espaço de diálogo e argumentação. Quando havia dúvida, os alunos eram incentivados a observar a justificativa da carta e a discutir o porquê de determinada afirmação ser considerada fato ou boato.

Dinâmica Pedagógica das Trincas

A formação das trincas funcionou como uma estratégia de organização do pensamento. Para vencer, o aluno precisava reunir três cartas verdadeiras ou três cartas falsas, sem misturar fatos e boatos na mesma combinação. Essa regra simples tornou visível uma aprendizagem essencial: informações diferentes não devem ser agrupadas sem critério, e toda classificação exige coerência.
Os coringas reforçaram a lógica do jogo sem romper com o princípio da verificação. O Coringa FATO só poderia substituir uma carta verdadeira, e o Coringa BOATO só poderia substituir uma carta falsa. Assim, mesmo os elementos lúdicos mantiveram compromisso com a clareza conceitual e com a responsabilidade na classificação das informações.

Exemplos de Temas Trabalhados nas Cartas

O conjunto de cartas permitiu uma abordagem ampla e interdisciplinar. Entre os temas trabalhados, destacaram-se:

- Boatos financeiros e digitais, como a falsa ideia de taxação automática do PIX e a crença de privacidade total em guias anônimas.
- Boatos de saúde, como micro-ondas causar câncer, chiclete levar 7 anos para ser digerido, açúcar mascavo possuir menos calorias e suor eliminar gordura.
- Fatos científicos, como fungos capazes de decompor certos tipos de plástico, bronquiolite causada pelo Vírus Sincicial Respiratório, melancia com alto teor de água e cactos como reservatórios naturais.
- Temas ambientais e sociais, como redução do desmatamento, descarte inadequado de resíduos, arborização urbana, criação ilegal de animais silvestres e desaparecimento de pessoas sem prazo mínimo para comunicação.
- Curiosidades científicas que ampliaram o repertório dos alunos, como corvos reconhecendo rostos humanos, cães detectando alterações no corpo humano, diapausa embrionária em cangurus e nuvens possuindo massa.

Objetivos Pedagógicos Alcançados

O projeto trabalhou, de forma integrada, alfabetização midiática, combate à desinformação, pensamento crítico, interpretação de texto, Ciências e atualidades, verificação de fontes e educação digital. A atividade também favoreceu a socialização, a escuta, o respeito às regras e a construção coletiva do conhecimento.
Ao final da experiência, os estudantes puderam compreender que a verdade não deve ser tratada como opinião ou palpite. Para reconhecer um fato, é preciso investigar, comparar fontes, observar evidências e manter postura ética diante da informação recebida.

Mensagem Central do Projeto

O "Jogo Fato ou Boato" deixou uma aprendizagem simples e necessária: antes de acreditar, verifique; antes de compartilhar, confirme. A atividade mostrou que combater fake news também pode ser uma prática educativa, colaborativa e envolvente, capaz de aproximar ciência, leitura, tecnologia e cidadania.

Mais do que formar trincas corretas, os alunos foram convidados a formar uma postura crítica diante do mundo. Em uma sociedade marcada pelo excesso de informações, aprender a separar fato de boato é uma habilidade indispensável para viver, estudar, conviver e participar da vida social com responsabilidade.

Turmas: 6º Ano, 8º Ano, 9º Ano, 1ª Série, 2ª Série e 3ª Série do Ensino Médio
Professora: Edjane Vieira
Disciplina: Comunicação e Oratória

Gênese do Projeto: A Voz da Verdade

A ação pedagógica 'A Voz da Verdade' nasceu da mobilização do Colégio Criativando para o 15º Concurso de Desenho e Redação da CGU, cujo tema é 'Fato ou Boato? O poder da verdade na era da informação'. A proposta surgiu da necessidade de preparar os estudantes para analisar criticamente as informações que circulam nas redes sociais, aplicativos de mensagens e demais ambientes digitais.
Mais do que incentivar a produção de desenhos e redações, a atividade buscou formar cidadãos capazes de reconhecer boatos, verificar fontes, argumentar com responsabilidade e compreender o impacto social da comunicação. A disciplina de Comunicação e Oratória tornou-se um espaço de reflexão sobre ética, escuta ativa, empatia e uso consciente da palavra, preparando os estudantes para desenvolver produções autorais alinhadas ao tema do concurso.

Impactos e Relevância Pedagógica

• Comunicação Responsável e Ética: fortalecimento da responsabilidade no uso da palavra e na divulgação de informações.
• Pensamento Crítico e Verificação de Fontes: desenvolvimento da capacidade de diferenciar fatos, opiniões e boatos, estimulando a checagem de informações.
• Inteligência Socioemocional: incentivo à empatia, escuta ativa e comunicação não violenta.
• Formação para a Cidadania Digital: conscientização sobre o papel de cada estudante no combate à desinformação.

Integração Curricular

A disciplina de Comunicação e Oratória articulou competências de expressão oral, argumentação, pensamento crítico, cidadania digital e responsabilidade comunicativa, estabelecendo conexões com Língua Portuguesa, Projeto de Vida e Formação Cidadã.

Execução do Projeto

No dia 12 de junho, a professora Edjane Vieira desenvolveu uma ação formativa envolvendo 54 estudantes do 6º Ano, 8º Ano, 9º Ano, 1ª, 2ª e 3ª Séries do Ensino Médio.
As atividades foram adaptadas para cada faixa etária: criatividade e expressão oral no 6º Ano; pensamento crítico e diferenciação entre fato e opinião no 8º Ano; autoconhecimento e inteligência emocional no 9º Ano e 1ª Série; comunicação não violenta e empatia na 2ª Série; e pós-verdade, fake news, infodemia e responsabilidade social da palavra na 3ª Série.
Foram utilizados materiais impressos e digitais, textos orientadores, situações-problema e momentos de debate, preparando os estudantes para produzirem redações e desenhos autorais sobre o tema do concurso.

Resultados Obtidos

A ação ampliou a compreensão dos estudantes sobre a importância da verdade, da checagem de informações e da responsabilidade comunicativa. Observou-se maior participação nas discussões, fortalecimento da argumentação, da escuta ativa, da empatia e da consciência cidadã. Os alunos passaram a relacionar o tema do concurso com situações reais vivenciadas em redes sociais e aplicativos de mensagens, produzindo trabalhos mais contextualizados e críticos.

Mensagem Central do Projeto

A ação 'A Voz da Verdade' reforçou que comunicar-se é um ato de responsabilidade. Em uma sociedade marcada pelo excesso de informações, aprender a verificar fontes, ouvir com respeito, refletir antes de compartilhar e utilizar a palavra de forma ética é essencial para fortalecer a cidadania e combater a desinformação.