

Literacias em tempo de eleições: uma proposta de alfabetização informacional para os jovens ¹

Christiane Delmondes VERSUTI ²

Mariana Carareto ALVES ³

Mariane Frascareli LELIS ⁴

Mayra Fernanda FERREIRA ⁵

Universidade Estadual Paulista, Unesp, Bauru, SP

Resumo

O presente trabalho tem por objetivo destacar a importância da competência informacional e da literacia midiática no ambiente escolar, para os jovens, através de atividades que desenvolvam competências de busca, avaliação, utilização e produção de informações. Para tal, realizamos revisão bibliográfica de temas relacionados e desenvolvemos a proposta de uma atividade prática para demonstrar passo a passo como seria essa apropriação, utilização e produção de informações referentes ao processo eleitoral, visto que os jovens estudantes são futuros eleitores e precisam ser providos de tais competências, a fim de atuar de modo crítico e criativo enquanto cidadãos.

Palavras-chave: Literacias; Competência Informacional; Eleições; Jovens; Alfabetização informacional.

1 INTRODUÇÃO

Na sociedade midiaticizada em que vivemos inúmeras são as informações recebidas diariamente, sejam elas dos meios de comunicação, das salas de aula, do ambiente de trabalho, etc. Estamos rodeados de todos os tipos de informação, porém será que sabemos assimilá-las e fazer apropriações adequadas? O conceito de competência informacional é capaz de responder a tal questionamento, visto que se trata de uma temática comum a quaisquer ambientes, sejam eles de aprendizagem ou de trabalho, compreendendo todos os níveis educacionais.

¹ Trabalho apresentado no DT 06 – Interfaces Comunicacionais do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 17 a 19 de junho de 2016.

² Mestre em Comunicação pela Unesp Bauru e Bacharel em Comunicação Social - Relações Públicas pela mesma instituição. Agente Local de Inovação no projeto ALI CNPq/SEBRAE. E-mail: christianedversuti@hotmail.com

³ Mestranda em Comunicação pela Unesp Bauru, especialista em Gestão Estratégica em Comunicação Organizacional e Relações Públicas (ECA/ USP) e graduada em Relações Públicas (Unesp – Bauru). E-mail: marianacarareto@faac.unesp.br

⁴ Mestranda em Comunicação pela Unesp Bauru. Graduada em Comunicação Social: Relações Públicas, pela mesma instituição. É membro do grupo de estudos audiovisuais GEA-UNESP, sob orientação da Profª Drª Ana Silvia Lopes Davi Médola. Também é membro do Núcleo de Comunicação, Inovação e Gestão (CIG), sob orientação da Profª Drª Maria Eugênia Porém. E-mail: marianelelis@faac.unesp.br

⁵ Doutoranda em Comunicação pela Unesp em Bauru. Mestre em Comunicação pela mesma instituição. Coordenadora e professora do curso de Jornalismo da Universidade do Sagrado Coração. Membro do Grupo de Pesquisa Comunicação, Mídia e Sociedade. Jornalista da TV Universitária Unesp. E-mail: mayraunesp@yahoo.com.br

De acordo com Coneglian, Santos e Casarin (2010, p. 257), o termo “competência” está relacionado à habilidade de um indivíduo em utilizar seu conhecimento para alcançar determinado objetivo, sendo que tais habilidades “são atributos relacionados não apenas ao saber-fazer, mas aos saberes (conhecimentos), ao saber-ser (atitudes) e ao saber-agir (práticas no mercado de trabalho e trabalhos acadêmicos)”. Assim sendo, com relação ao aspecto social, a competência informacional desempenha um relevante papel, pois condiz com saberes e habilidades de diversas predominâncias intervindo de forma prática na realidade, além também de permitir uma visão crítica com maiores possibilidades de ações concretas que emergem no contexto social.

Neste sentido, diante do atual cenário de sociedade em rede (CASTELLS, 1999), com os avanços tecnológicos, é cada vez mais evidente a relação entre jovens e as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), os quais as utilizam como fonte para busca e apropriação de informações a todo momento. Porém é preciso que esses jovens desenvolvam uma competência informacional para se apropriarem das informações buscadas. Por esse motivo, torna-se necessária a busca por fontes que trabalhem com seriedade e que veiculem informações confiáveis, principalmente quando se trata de questões inerentes ao exercício da cidadania como o voto em uma eleição.

Considerando o cenário político que o Brasil está vivendo em 2016, por exemplo, uma questão fundamental recai sobre de que forma é possível orientar jovens de 15 a 17 anos sobre questões de cidadania no que se refere ao direito ao voto para que eles compreendam como o sistema político interfere na sociedade e tenham consciência e conhecimento para escolherem seus representantes de modo crítico a partir das informações a que têm acesso e da produção criativa de informações a serem compartilhadas com seus pares, em especial ao pensar na atuação em rede diante das mídias digitais, as quais são familiares a esses jovens (TAPSCOTT, 2010).

Sendo assim, o objetivo deste estudo é propor um método para formar esse jovem, futuro eleitor, para que ele seja capaz de buscar informações que permitam uma melhor compreensão sobre o processo eleitoral e do funcionamento das esferas federal, estadual e municipal para, assim, saber como o sistema político interfere na sociedade. Para alcançar esse objetivo, foi realizado um estudo teórico que colaborou para verificar fatores relacionados à informação e à educação de jovens a partir do conceito de literacias, e, a partir disso, foram desenvolvidas atividades de orientação, considerando como público-alvo

jovens de 15 a 17 anos, embasadas na “matriz de seis estágios para alfabetização informacional e a solução de problemas informacionais” (WILSON, 2013, p. 143).

2 LITERACIAS PARA UMA JUVENTUDE POLÍTICA

O conceito de literacia, embora seja traduzido como alfabetização por muito autores, traz, além do aprendizado dos códigos, uma dimensão crítica e criativa por meio da apropriação da informação e também de diferentes mídias, entre elas a mídia digital, a fim de garantir uma “apropriação consciente do ciberespaço numa postura de aprendizado, dinâmico, colaborativo e constante” (BOTELHO – FRANCISCO, 2014, p. 14).

Dessa forma, ao relacionar a literacia em ambiente digital a partir dos usos informacionais feitos pelos jovens conectados, é importante que se dialogue com as competências dos mesmos em relação às tecnologias, ao mesmo tempo em que se pontue o exercício cidadão de direito e dever nas eleições. Em atividades de busca, apropriação, significação e avaliação das informações a respeito do sistema eleitoral brasileiro, é fundamental que se articulem exercícios de leitura, crítica e produção de material de modo didático e ilustrativo a fim de garantir uma maior apreensão e aprendizado. Considerando o objetivo de garantir o direito ao acesso à informação adequada para que jovens possam exercer sua cidadania em relação ao direito ao voto, uma proposta lúdica pode ajudar a fixar os conteúdos e promover a interação e o aprendizado mútuo, já que esses fatores são imprescindíveis quando se fala em literacias digitais.

Na sociedade em rede, a noção de literacia passa a referir-se também à capacidade de interagir e comunicar-se utilizando as TICs. Se num primeiro momento estava mais ligada ao estágio industrial do capitalismo, em que livros e jornais constituíam-se fundamentalmente como os artefatos físicos de transmissão do conhecimento, nos dias de hoje, possuir uma televisão, seguida de um computador e/ou videogame – e mais recentemente – um celular, simboliza estar apto a desenvolver diferentes “literacias, uma vez que estar conectado exige dos atores em rede não apenas leitura, mas também interpretação, pesquisa, navegação, além do conhecimento de diferentes linguagens multimídia como enviar fotos, produzir blogs, **wikis** bem como perfis no Facebook. (PASSARELLI; JUNQUEIRA, 2012, p. 23)

A partir desse entendimento sobre as literacias, cabe destacar que o mais relevante é compreender como se dá a relação das pessoas com as tecnologias. Tendo em vista que os jovens, na contemporaneidade, são considerados nativos digitais (PRENSKY, 2001), sua relação com as TICs se torna substancial para buscar e se apropriar de informações. Dados do Relatório Juventude Conectada (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014) apontam que, dos

1.440 jovens de 16 a 24 anos entrevistados, 28,7% usam a Internet para leitura de jornais e revistas e busca de informações e 28,1% para educação e aprendizado, além de 49% declarem que a Internet mudou o hábito de buscar informação.

Neste contexto, muito além das simples habilidades motoras dos jovens, há que se considerar um conjunto bastante ampliado de competências e saberes relacionados à capacidade de discernimento crítico frente às fontes e às próprias informações obtidas na internet, à construção do pensamento reflexivo e denso, à compreensão dos valores éticos e cidadãos no relacionamento social e à segurança e proteção da individualidade e da privacidade nas redes sociais. (PASSARELLI; JUNQUEIRA; ANGELUCI, 2014, p. 175).

Dentro dessas dimensões, o potencial crítico desses jovens diante das informações sobre os poderes vinculados à política brasileira deve ser incentivado por meio de atividades de busca, análise e avaliação das informações disponíveis em sites oficiais sobre os políticos nas esferas federal, estadual e municipal, para em seguida, ser proposta uma atividade prática de apropriação dessas informações com caráter avaliativo. Tendo em vista que 87,6% dos jovens de 10 a 18 anos – de um grupo de 2.271 jovens entrevistados para a pesquisa Gerações Interativas Brasil (PASSARELLI; JUNQUEIRA, 2012) – utilizam jogos no computador, um bom instrumento para o desenvolvimento de competências informacionais se apresenta sob a realização de atividades interativas no ambiente digital. Observa-se, portanto, que a utilização de jogos lúdicos como ferramentas e estratégias de aprendizagem podem ser eficientes, principalmente, ao estarem mais conectadas com o dia a dia dos jovens em atividades de lazer além dos muros das escolas.

Com a sistematização das informações em um jogo lúdico realizado em ambiente virtual, acredita-se que o jovem poderá realizar trocas de informações e experiências com os colegas do Ensino Médio e de outras comunidades das quais participam. Essa troca é positiva, de acordo com a conceituação de literacias, para a construção de um conhecimento coletivo e para o compartilhamento das informações, que poderão ser ressignificadas para demais jovens em meio ao seu exercício cidadão de votar e acompanhar a política nacional, estadual e municipal.

Reconhecendo esses fatores, apresenta-se a proposta de atividades, tendo como suporte avaliativo e on-line um quebra-cabeça a ser montado a partir de informações sobre a formação do sistema eleitoral. Para adquirirem conhecimentos sobre essas informações, os jovens passarão por exercícios que orientem procurá-las em fontes diretamente ligadas ao assunto para garantir a credibilidade e, assim, possibilitar uma abordagem pedagógica

baseada na aprendizagem colaborativa e na produção, conforme aponta Wilson (2013) sobre a Alfabetização Midiática e Informacional.

3 ALFABETIZAÇÃO INFORMACIONAL: UMA ATIVIDADE DIDÁTICA

Considerando que a informação é insumo à ação, a competência informacional deve ser desenvolvida por meio de atividades que colaborem para reconhecer a necessidade da informação, a forma como devemos acessá-la e verificar sua qualidade, utilizá-la eficazmente e gerar novas informações úteis para a sociedade. Para isso, propõe-se uma atividade para os jovens sobre o sistema eleitoral brasileiro baseada nos seis estágios para a alfabetização informacional e a solução de problemas informacionais (WILSON, 2013, p. 143), a saber:

- Estágio 1: definição de necessidades e problemas informacionais
- Estágio 2: estratégias de busca de informações
- Estágio 3: localização e acesso às informações
- Estágio 4: avaliação crítica
- Estágio 5: síntese sobre as informações obtidas e como apresentá-las
- Estágio 6: uso, compartilhamento e distribuição da informação

A partir dessa organização teórica-metodológica, a atividade aqui proposta conta com seis etapas que objetivaram reconhecer o grau de conhecimento dos alunos sobre o processo eleitoral, desenvolver habilidade para a busca de informações confiáveis a partir de uma orientação prévia de identificação de fontes, localizar e acessar informações sobre o assunto a partir das fontes consideradas mais confiáveis, usar a informação avaliando se ela foi transformada em conhecimento por meio da montagem do quebra-cabeça digital, realizar uma síntese sobre o que a atividade proporcionou e, por fim, desenvolver métodos para o compartilhamento das informações.

3.1 Estágio 1: verificação do grau de conhecimento

Os jovens que irão votar pela primeira vez, assim como todo e qualquer cidadão brasileiro, têm o direito de buscar, receber e divulgar informações e ideias e, quanto mais bem informado, melhores serão as condições de fiscalizar a atuação dos políticos, o uso de recursos públicos, os atos governamentais e a reivindicação dos direitos comuns. Desse modo, é fundamental que eles tenham conhecimento para obterem informações confiáveis

que auxiliem na decisão do voto e os tornem mais consciente para escolher seus candidatos. Diante disso, é proposto a realização de um primeiro exercício para a atividade de formação da competência informacional:

Exercício 1: Sobre o que eu quero saber?

Objetivo: Verificar o conhecimento dos jovens sobre a importância do voto.

Abordagem: Propor uma atividade em formato de *quiz* (pergunta e resposta) para verificar o grau de conhecimento a respeito de cada temática.

1- Formar grupos com os jovens para o início do *quiz*. Cada grupo será composto por, no mínimo, seis pessoas, e será dividido em dois. O exercício terá dois blocos, no primeiro uma parte do grupo será responsável por elaborar as perguntas e a outra parte deverá responder, no segundo bloco as funções são trocadas.

2- Cada grupo terá uma temática diferente (escolhida por sorteio) e deverá elaborar seis perguntas, sendo três para o primeiro bloco e três para o segundo. As temáticas deverão ser: a) Participação do jovem na vida política; b) Voto consciente; c) Cargos políticos nas três esferas (municipal, estadual e federal); d) Papel de cidadão consciente (transmissão dos conhecimentos ao ambiente de convívio).

3- Após a escolha da temática, cada grupo fará sua divisão. Os responsáveis pelas questões terão 10 minutos para elaborar as três primeiras questões. Ao finalizar, as questões serão apresentadas aos respondentes, os quais terão 20 minutos, para respondê-las. Em seguida, os grupos invertem os papéis: quem respondeu pergunta e vice-versa.

4- Ao final dos blocos, o responsável pelo exercício solicita aos grupos para extraírem as informações mais importantes debatidas no *quiz* para que ocorra uma reflexão sobre os principais apontamentos das temáticas. O objetivo é identificar a importância do conhecimento dessas questões para o exercício da cidadania.

3.2 Estágio 2: Reconhecendo as estratégias de busca de informações

É importante orientar os jovens como buscar informações confiáveis que os ajudarão a compreender o processo eleitoral e a atuação de cada governante nas esferas municipal, estadual e federal. Algumas questões são pertinentes para esse exercício: Quais são as possíveis fontes de informação? Quais são as melhores? Como devemos buscá-las? Onde encontro informações confiáveis? Quem pode me ajudar a encontrá-las?

O primeiro passo para a busca de informações confiáveis é reconhecer que as mídias da atualidade (televisão, jornais, rádio e internet) disseminam inúmeras informações, sendo necessário verificar a veracidade do que se veicula. Uma solução para isso é que todos, ao se informarem sobre um determinado assunto de interesse, priorizem a busca por fontes oficiais e especializadas. Buscar a pluralidade, a qualidade, as fontes e as referências das informações são formas de garantir a confiabilidade delas. Porém, como devemos buscar e onde podemos encontrá-las?

O processo eleitoral pode ser compreendido por meio da Constituição, reportagens específicas, sites das instituições, principalmente do Tribunal Superior Eleitoral, fisicamente nos cartórios eleitorais, conversando com políticos, com pesquisadores. Para compreender as esferas governamentais e sua atuação, informações devem ser buscadas nos sites do governo federal e seus ministérios, da câmara, do senado, nos sites do governo estadual e suas secretarias, nas prefeituras e câmeras municipais. A Lei de Acesso à Informação também é um instrumento que possibilita o acesso a informações oficiais e o acompanhamento legal de dados sobre a atuação política dos gestores públicos. Diante da obrigatoriedade da lei, os sites oficiais se tornam o repositório das informações e o local de busca para os cidadãos. Para além desses sites, a Internet possibilita outros mecanismos de busca e de divulgação de informações as quais precisam ser validadas, conforme propomos nos exercícios 2 e 3.

Exercício 2: Desenvolvimento da habilidade de busca de informações

Objetivo: Mostrar para os jovens como buscar informações confiáveis.

Abordagem: Trabalhar com sites relacionados à política para verificar como as informações estão sendo passadas e refletir sobre como buscá-las, como garantir que elas tenham credibilidade e quais são as estratégias para transformar informação em conhecimento.

1- Junto com jovens realizar uma pesquisa on-line sobre notícias de política. Mostrar em sites dos órgãos governamentais, que podem ser escolhidos pelos jovens, onde fica o portal de acesso à informação, o que é possível encontrar nele e como pesquisar. Verificar nos principais portais e redes sociais como o Facebook a partir do uso de *hashtags* com temas que eles podem escolher (impeachment, eleições 2016, corrupção, lava jato, entre outros).

2- A partir das notícias selecionadas nos portais analisar junto com os alunos as informações disponibilizadas: Falta alguma informação complementar? É possível

compreender o que está sendo transmitido? Existem dúvidas? As fontes estão explícitas? Existem referências? Estatísticas? Pesquisas que comprovem?

3- A partir das notícias selecionadas nas redes sociais verificar comentários realizados pelos seguidores das notícias: Como eles afirmam fatos? Trata-se de achismo? Utilizam fontes? Como são as informações que esses indivíduos passam sobre o assunto? Essas informações são confiáveis?

4- Realize uma discussão sobre os principais pontos verificados na pesquisa abordando o que pode ser uma estratégia para se informar com confiabilidade e conhecimento e o que não pode.

3.3 Estágio 3: localizando e acessando informações confiáveis no ambiente virtual

Na era digital, a principal ferramenta de pesquisa utilizada para se informar é a internet, mas nem sempre a internet oferece informações confiáveis. Por esse motivo, conseguir diferenciar uma fonte confiável de uma não confiável é essencial para que as informações buscadas sejam corretas e reais. São muitos os sites confiáveis que podem ser fontes de informação. Para identificá-los, é interessante reconhecer o domínio deles por indicar do que irá se tratar o conteúdo disponibilizado, se é oficial, especializado, etc. No Brasil, podemos encontrar domínios *.com* para uso comercial; *.coop* para identificação de cooperativas; *.gov* para identificação dos sites oficiais do governo federal, estadual e municipal; *.jus* para identificação dos sites oficiais dos órgãos do Poder Judiciário; *.mil* para identificação dos sites das Forças Armadas (Marinha do Brasil, Exército Brasileiro e Força Aérea Brasileira); *.org* para as organizações sem fins lucrativos.

Exercício 3: Encontrando informações nas fontes

Objetivo: Buscar informações sobre os temas abordados no exercício 1 a partir das orientações e reflexões desenvolvidas no exercício 2.

Abordagem: A partir dos temas levantados e discutidos no exercício 1, levantar dados e fatos em fontes para verificar erros e acertos. Após o levantamento, debater os erros e acertos e verificar como e por quê eles se tornaram um conhecimento.

3.4 Estágio 4: uso de informações e avaliação crítica

Para que os jovens façam um bom uso da informação, é preciso saber analisar e avaliar a qualidade das informações, utilizando critérios para validar sua confiabilidade ou

autenticidade nos mais diversos formatos (livros, revistas, jornal, rádio, televisão, sites e outras fontes on-line etc.). A qualidade da informação pode ser muito subjetiva e complicada de definir, e para auxiliar nessa tarefa, recorre-se a um olhar multidimensional.

Quadro 1 – Multidimensionalidade da qualidade da informação

Dimensões e Atributos			
	Intrínseca	Contingencial	
		Usuário	Formato do Produto
<ul style="list-style-type: none"> • valor filosófico ou metafísico 	<ul style="list-style-type: none"> • validade • confiabilidade • precisão • completeza • novidade • atualidade • significado através do tempo • abrangência 	<ul style="list-style-type: none"> • valor percebido • eficácia • relevância • redundância 	<ul style="list-style-type: none"> • eletrônico • impresso • oral • microforma • integral • sintético • formal • informal

Fonte: Paim et al, 1996, p. 115.

A avaliação multidimensional considera que, para que a informação tenha valor, é necessário que ela seja válida, precisa e confiável. Esse conceito de validade pressupõe integridade da fonte de informação e forma de registro fiel ao fato que representa (PAIM et al, 1996, p.116). Há também o quesito da confiabilidade, que diz respeito à credibilidade do conteúdo e da fonte da informação (prestígio, respeito, reputação da fonte, autor ou instituição). De acordo com Giddens (1991) confiabilidade assemelha-se a uma espécie de fé.

O critério da precisão tem o sentido aproximado de exatidão, correção, e remete à ideia de registros mais fiéis aos fatos ocorridos. Já a completeza indica a inclusão de todos os dados necessários, relativos a um determinado problema. O fator novidade representa o novo, o recente. E atualidade refere-se à atualização da informação, para que não fique obsoleta. Observando o que foi colocado acerca dos atributos intrínsecos à qualidade da informação, é possível notar a forte relação entre eles, o que dificulta o estabelecimento de fronteiras entre um e outro.

Além dos atributos intrínsecos, existem os atributos contingenciais, que são ligados à compreensão dos sujeitos sobre a informação, assim, têm-se o valor percebido da informação, definido de acordo com a percepção de seus utilizadores. Outro atributo é a eficácia informacional, relativa à adequação da informação à resolução de problemas dos sujeitos-usuários da informação. E como ressalta a autora, “a eficácia decorre do uso da

informação, isto é, a informação é eficaz se contribui para algum resultado positivo para o sujeito da ação, como por exemplo na tomada de decisão adequada” (PAIM et al, 1996, p. 116).

Sobre a questão da abrangência, refere-se ao volume de dados necessários para que a informação se torne eficaz. Em relação à redundância, caracteriza-se pela repetição de dados, mas é definida tomando como parâmetro um determinado usuário, pois o que é redundante para um, pode não ser para o outro.

Entre os atributos contingenciais existem os que são relacionados à forma de apresentação dos conteúdos, que, por vezes, essa categoria também é denominada de estética (MARCHAND, 1990). Como integrantes dessa categoria estão os meios de apresentação oral, impressa, eletrônica; os modos de exposição integral ou sintética; e as fontes formais ou informais e devem ser utilizadas de acordo com as preferências ou interesses do usuário.


A partir dessa categorização, foi elaborada a atividade avaliativa de modo a promover o desenvolvimento de competências a respeito das informações sobre a atuação política nas esferas municipal, estadual e federal.

Exercício 4: Transformando informação em conhecimento

Objetivo: Verificar como as informações buscadas trouxeram conhecimentos sobre o processo eleitoral e a estrutura do governo.

Abordagem: Em grupos, os jovens deverão realizar a montagem de um quebra-cabeça por meio do debate sobre eleições e estruturas do governo, a fim de verificar como conseguem resolver o quebra-cabeça, ou seja, como as informações colhidas levaram à solução do problema. As peças do quebra-cabeça referem-se às esferas políticas municipais, estaduais, federais e ao processo eleitoral, abordando também as funções de presidente, senador, governador, deputado federal, estadual, vereador e prefeito. Destacam-se também as diferenças entre os poderes executivo, legislativo e judiciário, entre outras questões relativas ao tema.

Figura 1 – Quebra-cabeça Esfera Federal



Quebra-cabeças
Esfera Federal

- No Brasil o chefe do Executivo desta esfera é o Presidente da República, eleito por voto direto.
- No Brasil o Legislativo desta esfera é composto pelos Deputados Federais - com mandatos de 4 anos - e Senadores - 8 anos, eleitos por voto direto, que formam o Congresso Nacional.
- Arrecada impostos sobre importação e exportação, o imposto de renda e o IPI (Imposto sobre Produtos Industrializados)
- O Executivo desta esfera pode nomear Ministros da República.
- As Forças Armadas, a Polícia Rodoviária e a Polícia Federal são comandadas pelo Executivo desta esfera.
- O executivo desta esfera é o único que pode criar Medidas Provisórias (leis temporárias).
- O chefe do executivo desta esfera define a meta de inflação e usa os mecanismos que podem controlá-la.
- Esta esfera cuida das relações com as outras nações e da defesa das fronteiras do país.
- O Legislativo desta esfera é o único que pode autorizar o Presidente a tomar medidas referentes à segurança nacional como: declarar guerra.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 2 – Quebra-cabeça Esfera Estadual

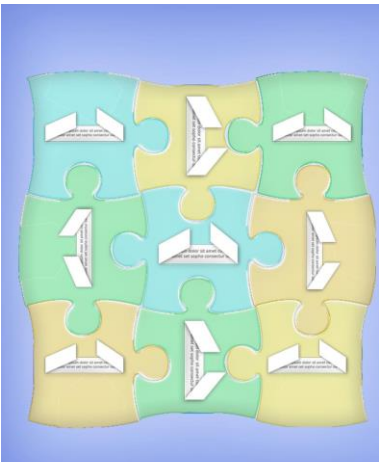


Quebra-cabeças
Esfera Estadual

- No Brasil o chefe do Executivo desta esfera é o Governador, eleito por voto direto.
- No Brasil o Legislativo desta esfera é composto pelos Deputados Estaduais - eleitos por voto direto - que trabalham na Assembleia Legislativa.
- Arrecada impostos como o ICMS (Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços.) e o IPVA (Imposto sobre a Propriedade de Veículos Automotores).
- O Executivo desta esfera tem o poder de nomear Secretários do Estado.
- As Polícias Militares são subordinadas ao Executivo desta esfera.
- O Executivo desta esfera deve presta contas e propor leis à Assembleia Legislativa.
- A Polícia Civil é subordinada a esta esfera.
- Esta esfera cuida da infraestrutura de rodovias estaduais.
- Esta esfera é responsável por cuidar de trens e metrô urbanos em parcerias com os municípios.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 3 – Quebra-cabeça Esfera Municipal



Quebra-cabeças
Esfera Municipal

- No Brasil o chefe do Executivo desta esfera é o Prefeito, eleito por voto direto.
- No Brasil o Legislativo desta esfera é composto pelos Vereadores, que são eleitos de 4 em 4 anos por voto direto.
- Arrecada impostos como o IPTU (Imposto Predial e Territorial Urbano) e o ISS (Imposto Sobre Serviços de qualquer natureza).
- O Executivo desta esfera é responsável pela nomeação de secretários que auxiliam a administração da cidade.
- Esta esfera não pode comandar nenhuma força militar ou policial, mas pode criar uma corporação de caráter civil chamada de "Guarda".
- O Executivo desta esfera presta contas e apresenta projetos de leis à Câmara de Vereadores.
- A coleta de lixo, o transporte público e a manutenção de vias públicas estão sob o poder desta esfera.
- Esta esfera é responsável pela elaboração do plano diretor juntamente com o a população local.
- Não há poder Judiciário exclusivo desta esfera.

Fonte: Elaborado pelos autores.

3.5 Estágio 5: Síntese das atividades

A partir da realização da atividade 4, os alunos terão um conhecimento adquirido e desenvolvido as competências para compreender a atuação dos governantes nas três esferas – municipal, estadual e federal. Com a finalidade de verificar a apreensão crítica sobre as atividades desenvolvidas, é importante que haja um questionamento e uma síntese do processo de aprendizado, realizado de modo individual e coletivo.

Exercício 5: o que aprendi sobre as eleições

Objetivo: compreender a ligação entre as etapas de busca de informações e confiabilidade das fontes com os resultados obtidos na montagem do quebra-cabeça

Abordagem: Em grupo, os alunos deverão escrever um texto sobre o processo de busca de informações sobre as eleições, destacando o que sabiam na etapa 1 e o que descobriram ao longo das atividades. De forma suscinta, os alunos devem indicar as dificuldades para a resolução do quebra-cabeça e indicar alternativas para fixar o aprendizado daquele conteúdo, pontuando fontes consultadas e demais questões pertinentes para ampliar o debate sobre o processo eleitoral. Tendo em mãos os textos redigido, os alunos farão a última atividade.

3.6 Estágio 6: Avaliando as informações e transformando em conhecimento compartilhado

Para finalizar a atividade proposta, o sexto e último exercício é uma forma para garantir que as informações buscadas e encontradas se transformem em conhecimento e possam ser transmitidas para outras pessoas. Assim, a etapa de avaliação é uma forma de aplicar as informações demonstrando que elas se tornaram uma aprendizagem e que resolveram um problema informacional existente.

Exercício 6: produção de conteúdo compartilhado

Objetivo: demonstrar a competência informacional sobre o processo eleitoral a partir do conhecimento apropriado

Abordagem: os jovens, após a avaliação da atividade pedagógica com o quebra-cabeça, assumirão a tarefa de desenvolver uma plataforma colaborativa na Internet (blog, fanpage em rede social digital ou um espaço *wiki*), no qual produzirão informações de modo mais apropriado ao público jovem, considerando que a proposta é um jovem “falar” para outro jovem a respeito do processo eleitoral, além de propiciar um contato com a mídia digital para fins educativos e de promoção da cidadania desde a juventude, enquanto um protagonista político. Essa produção coletiva contribui para compartilhar e distribuir as informações já verificadas durante a apropriação informacional dos jovens que realizarão a atividade. Eles, então, passariam a produzir um conteúdo embasado e confiável para que outras pessoas pudessem ter acesso a informações importantes para a decisão do voto e a consciência de exercer tal direito.

Desse modo, acredita-se que os jovens cumprem um papel de mediadores informacionais por meio das literacias em política e cidadania, apropriadas a partir do contato com informações mais confiáveis e a avaliação coletiva do próprio aprendizado, socializando em uma mídia com a qual já têm um contato cotidiano. Nesse sentido, percorre-se os seis estágios que possibilitam uma aprendizagem informacional mais eficiente, de qualidade e de contribuição social.

4 CONSIDERAÇÕES

No ambiente informacional contemporâneo, mediado pelas Tecnologias da Informação e da Comunicação, em especial a Internet, é desafiante pensar e agir em prol da formação dos cidadãos a fim de desenvolver competências para buscar, ter acesso, avaliar, produzir e compartilhar informações. Ao considerar o papel da educação formal e informal, há uma responsabilidade em estabelecer estratégias para que tais informações contribuam de fato para o exercício de cidadania dos indivíduos. Quando se fala na juventude, essa responsabilidade aumenta, uma vez que essa fase da vida implica o reconhecimento do papel de eleitor, ou seja, a participação efetiva e legal diante da política nacional.

Nessa perspectiva, desenvolver atividades que promovam a apropriação de informações e a divulgação das mesmas de modo coletivo e compartilhado entre jovens é uma possibilidade para que eles mesmos assumam seu protagonismo como futuros eleitores. De modo instrutivo e lúdico, saber onde encontrar informações confiáveis e estabelecer relações entre elas acerca do sistema eleitoral e a atuação política nos âmbitos

federal, estadual e municipal promove a alfabetização midiática e informação, como propõe Wilson (2013).

O papel social exercido pela competência informacional se mostra no indivíduo que participa ativamente não apenas da construção do conhecimento, como da construção de uma sociedade, pois passa a ser um sujeito com maior reflexão e visão crítica diante de um universo informacional conflitante, conforme aponta Coneglian, Santos e Casarin (2010). A partir da alfabetização midiática e informacional, os jovens se assumem enquanto sujeitos de direitos e também enquanto produtores de conteúdo na mídia, especialmente no ambiente digital ao qual já estão bem familiarizados.

Essa participação na mídia e, conseqüentemente, no espaço público social potencializa a esperança em uma nação democrática, na qual os cidadãos assumam suas responsabilidades, tenham seus direitos assegurados e possam contar com um poder público decente diante das demandas sociais. Como o político é o representante desse cidadão nas diferentes esferas, saber escolher o representante e ao mesmo tempo saber como cobrá-lo, com informações fidedignas, pode ajudar a reconstruir o cenário político.

Diante disso, acredita-se que incentivar os jovens nesse exercício cívico, perpassado pela informação e pela mídia digital, é um dos pontos de partida possíveis para a redemocratização. Portanto, a atividade proposta, desenvolvida a partir de estudos teóricos, busca contribuir cientificamente para o desenvolvimento de práticas que incentivem o desenvolvimento de competências para garantir o exercício da cidadania diante da leitura crítica de informações que os cidadãos recebem a todo momento.

Referências

BOTELHO-FRANCISCO, R. E. **Interatividade e literacias emergentes em contextos de inclusão digital**: um estudo netnográfico no programa Acessa SP. 2014. 250f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo, USP, São Paulo, 2014.

CARTILHA do Programa Voto Consciente TRE-MT. Disponível em: <<http://www.tre-mg.jus.br/arquivos/tre-mt-cartilha-do-programa-voto-consciente/view>>. Acesso em: 19 out. 2015.

CASTELLS, M. **A sociedade em Rede – a era da informação**: economia, sociedade e cultura. Vol. 1. 3 ed. São Paulo: Paz & Terra, 1999.

CONEGLIAN, A. L. O; SANTOS, C. A; CASARIN, H. C. S. Competência em informação e sua avaliação. In: VALENTIM, M. (Org.). **Gestão, mediação e uso da informação**

[online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. 390 p. ISBN 978-85-7983-117-1. Available from SciELO Books .

TSE. Funcionamento do Processo Eleitoral no Brasil. Disponível em:
<<http://www.tse.jus.br/eleicoes/processo-eleitoral-brasileiro/funcionamento-do-processo-eleitoral-no-brasil>>. Acesso em: 19 out. 2015.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA. **Juventude conectada**. São Paulo: Fundação Telefônica, 2014.

GIDDENS, A. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1991.

MARCHAND, D. Managing information quality. In: WORMELL, I. (Ed.). **Information quality: definitions and dimensions**. London: Taylor Graham, 1990. p. 7-17.

PAIM, I.; NEHMY, R. M. Q; GUIMARÃES, C. G. Problematização do conceito "Qualidade" da Informação". **Perspec. Ci. Inf.**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 111-119, jan./jun. 1996. Disponível em:
<<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/8/27>> Acesso em: 16 out. 2015.

PASSARELLI, B.; JUNQUEIRA, A. H. **Gerações Interativas: Crianças e Adolescentes Diante das telas**. São Paulo: Escola do Futuro/USP, 2012.

_____; _____. ANGELUCI, A. C. B. Os nativos digitais no Brasil e seus comportamentos diante das telas. **Matrizes**. v. 8. n 01. jan-jun. 2014, p. 159-178.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. **On the Horizon**. v. 9. n. 5. set.-out. 2001.

TAPSCOTT, D. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos**. Tradução de Marcello Lino. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

VOTO Consciente lança atividades na Escola Fernando Leite de Campos. Disponível em:
<<http://www.tre-mt.jus.br/imprensa/noticias-tre-mt/2014/Agosto/voto-consciente-lanca-atividades-na-escola-fernando-leite-de-campos>>. Acesso em: 19 out. 2015.

WILSON, C. et al. **Alfabetização Midiática e informacional: currículo para formação de professores**. Brasília: Unesco, UFTM, 2013.