

Ensino-aprendizagem de design de informação baseado em narrativas

Enseñanza y aprendizaje del diseño de información basado en narrativas

Narrative-based information design teaching and learning

Bárbara Emanuel

ensino-aprendizagem, narrativas, design de informação, jornalismo

Descrevo aqui a experiência de uma disciplina sobre design de informação que ministrei para alunos de graduação em Jornalismo. A abordagem foi baseada em narrativas, um aspecto comum aos campos do jornalismo e do design. A disciplina foi estruturada em quatro blocos: narrativas, conteúdo visual, retórica e interação. Em cada bloco, a turma realizou uma atividade, sendo a última a realização de uma visualização interativa. Este artigo traz a descrição da disciplina, incluindo sua organização, o conteúdo trabalhado e as atividades realizadas, além de comentários sobre os seus resultados.

enseñanza-aprendizaje, narrativas, diseño de información, periodismo

Aquí describo la experiencia de un curso sobre diseño de información que impartí a estudiantes de pregrado de Periodismo. El enfoque se basó en las narrativas, un aspecto común en los campos del periodismo y el diseño. La disciplina se estructuró en cuatro bloques: narrativas, contenidos visuales, retórica e interacción. En cada bloque, la clase realizó una actividad, siendo la última una visualización interactiva. En este artículo se ofrece una descripción de la disciplina, incluyendo su organización, los contenidos abordados y las actividades realizadas, así como comentarios sobre sus resultados.

teaching and learning, narratives, information design, journalism

Here I describe the experience of a course on information design that I taught to undergraduate Journalism students. The approach was based on narratives, a common aspect in the fields of journalism and design. The course was structured in four blocks: narratives, visual content, rhetoric and interaction. In each block, the class carried out an activity, the last being an interactive visualization. This article provides a description of the course, including its organization, its content and the activities carried out, as well as comments on its results.

1 Introdução

O ensino-aprendizagem de design de informação tem seguido caminhos variados, passando por abordagens voltadas para estatística, ilustração, linguagens, interação, artes, dentre outras. Aqui, apresento uma experiência baseada em design de informação como uma forma de narrativa, com um processo de ensino-aprendizagem que utiliza essa abordagem na construção de histórias visuais interativas.

Ministrei a disciplina Jornalismo Gráfico para alunos da graduação em Jornalismo da Universidade Federal Fluminense entre 2024 e 2025. Entendo que, como são alunos da área da Comunicação Social, a abordagem baseada em narrativas é adequada, indo ao encontro do que estão acostumados a fazer: contar histórias.

Trazer a visão que os alunos tinham de narrativas verbais ou audiovisuais da área do jornalismo para o design de informação envolveu discutir elementos visuais e interativos, assim como as diferenças entre leituras lineares, como em uma matéria jornalística tradicional, e não-lineares, como em um infográfico.

A disciplina foi estruturada em quatro blocos, abrangendo diferentes aspectos e objetivos do design de informação:

1. Narrativas: *contar histórias*;
2. Tipos de conteúdo visual: *mostrar, explicar*;
3. Retórica: *emocionar, engajar*;
4. Interação: *envolver*.

Em cada um dos três primeiros blocos, os alunos fizeram uma atividade que envolvia a leitura de um texto e uma proposta a partir dele. No último bloco, os alunos desenvolveram um projeto final a partir de uma apuração própria, com etapas intermediárias de acompanhamento. A média final considerou cada atividade com peso 1 e o projeto com peso 2.

2 Desenvolvimento

Aula inicial: processo

Em uma aula introdutória, discutimos o que são narrativas, o que é design de informação e elaboramos um roteiro com quatro grandes etapas para o desenvolvimento de visualizações:

1. Mapear, compreender;
2. Selecionar, filtrar;
3. Planejar;
4. Executar

Mapear refere-se a uma imersão no conteúdo, que pode incluir a apuração jornalística, por exemplo, assim como outras formas de pesquisa, de forma estruturada, com diferentes

possibilidades de mapeamento. Essa etapa é fundamental para nos apropriarmos do tema e termos uma visão geral do conteúdo.

Selecionar envolve decidir aspectos como recorte, perspectiva e abordagem e, a partir disso, definir o conteúdo a ser incluído na visualização.

Planejar é pensar sobre os métodos que podem ser utilizados para contar a história e definir quais elementos visuais (e interativos, sonoros, táteis etc.) serão desenvolvidos.

Executar é elaborar e publicar/apresentar a visualização.

Bloco 1: narrativas

Unidades narrativas

O bloco sobre narrativas começou trabalhando o conceito de unidades narrativas, vistas aqui como partes mínimas da narrativa. Estas unidades precisam ser identificadas e classificadas, para que possamos filtrá-las, organizá-las e visualizá-las.

Em aula, identificamos os seguintes tipos de unidades narrativas: tempo, espaço, ação/personagens e contexto. Unidades que informam algo sobre o *tempo* podem referir-se à época ou à duração. Época é o tempo em que se passa a história, servindo de pano de fundo para o enredo, e que nem sempre coincide com a época de composição ou publicação da peça (Gancho, 2002). Duração refere-se ao tempo em que uma ação demora para acontecer. As unidades sobre o tempo podem também explicitar uma ordem de eventos, ou seja, o que é concomitante e o que é sequencial. Consideramos ainda que, em narrativas, o tempo pode ser cronológico, que transcorre na ordem natural dos eventos em um enredo linear e é mensurável (minutos, horas, dias etc.), ou psicológico, que transcorre numa ordem determinada pela imaginação do narrador em enredos não-lineares (Gancho, 2002). Em unidades narrativas sobre o *espaço*, diferenciamos os espaços onde os eventos acontecem e os deslocamentos entre locais. Sobre a *ação* e os *personagens*, informamos sobre o que acontece, quem realiza a ação, relações entre personagens, além de causas e consequências de ações. Unidades sobre o *contexto* ajudam o público a entender questões históricas (o que levou isso a acontecer), memórias (lembranças pessoais dos personagens), emoções (o que eles sentem), sensações (cheiros, gostos, sons, aparências) e aspectos culturais (compartilhados entre personagens).

Decisões sobre a narrativa

Passamos então a discutir o que é preciso definir em cada narrativa, para que se possa realizar a seleção de unidades narrativas e o planejamento de visualizações. Identificamos os seguintes aspectos a serem definidos:

- unidades narrativas;
- recorte;
- perspectiva;
- público-alvo;

- meio;
- estrutura;
- linguagem;
- abordagem narrativa.

O *recorte* refere-se à delimitação da abrangência da narrativa, seja temática, temporal, geográfica ou em relação a outros aspectos. Usamos como exemplo a visualização de um desastre aéreo, delimitando que um recorte possível seria mostrar o que aconteceu com o avião desde que levantou voo até o momento do acidente. A *perspectiva* é sobre o ponto de vista da narrativa, ou seja, no caso do acidente aéreo, decidir se a visualização se concentra na visão da companhia aérea, do fabricante do avião, da equipe de voo, dos passageiros, dos parentes das vítimas ou dos habitantes do local onde o avião caiu. Definir o *público-alvo* é essencial para ter em mente seu repertório e seus interesses. O *meio* é onde a visualização será veiculada, o que determina questões práticas de sua elaboração e sua leitura. A *linguagem* pode ser mais ou menos formal, técnica, objetiva, estimulante, poética etc.

A *abordagem narrativa* envolve os objetivos de comunicação da peça. Em aula, discutimos cinco abordagens narrativas tradicionais:

- “*Era uma vez...*” tem como objetivo principal descrever a evolução dos eventos. Na visualização do acidente aéreo, ela mostraria, por exemplo, as etapas do voo em ordem cronológica;
- “*Até que um dia...*” concentra-se em um ponto específico, uma mudança de rumo, como mostrar o momento em que um pássaro colidiu com o avião e foi engolido pela turbina, provocando uma falha técnica;
- “*Por causa disso...*” explicita as causas de um evento, como mostrar o histórico de problemas de manutenção da companhia aérea e as frágeis condições de trabalho dos controladores de voo;
- “*Desde então...*” acompanha as consequências de um evento, como mostrar o trabalho de identificação dos restos mortais das vítimas do acidente e as possíveis alterações nas inspeções em aeronaves a partir de lições aprendidas;
- “*A moral da história é...*” usa a narrativa para transmitir uma ideia central, como uma visualização que discuta o sistema de regulação da aviação no Brasil ou o esquema de trabalho de controladores de voo e de tripulações.

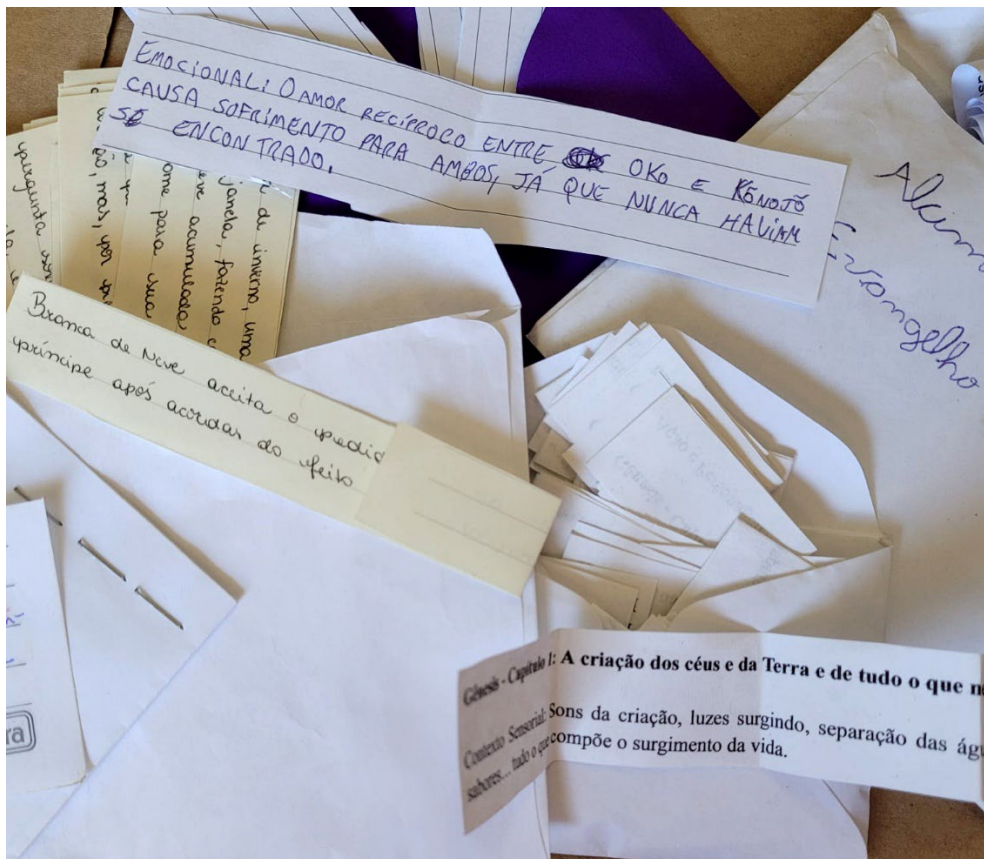
Atividade 1: unidades narrativas (mapear)

O objetivo da primeira atividade foi desenvolver competências de trabalho com unidades narrativas. Cada aluno escolheu um dos textos disponibilizados em aula para ler, identificar as

unidades narrativas e anotá-las em pequenos papéis separados, apontando o tipo de informação em cada unidade (tempo, espaço, ação ou contexto).

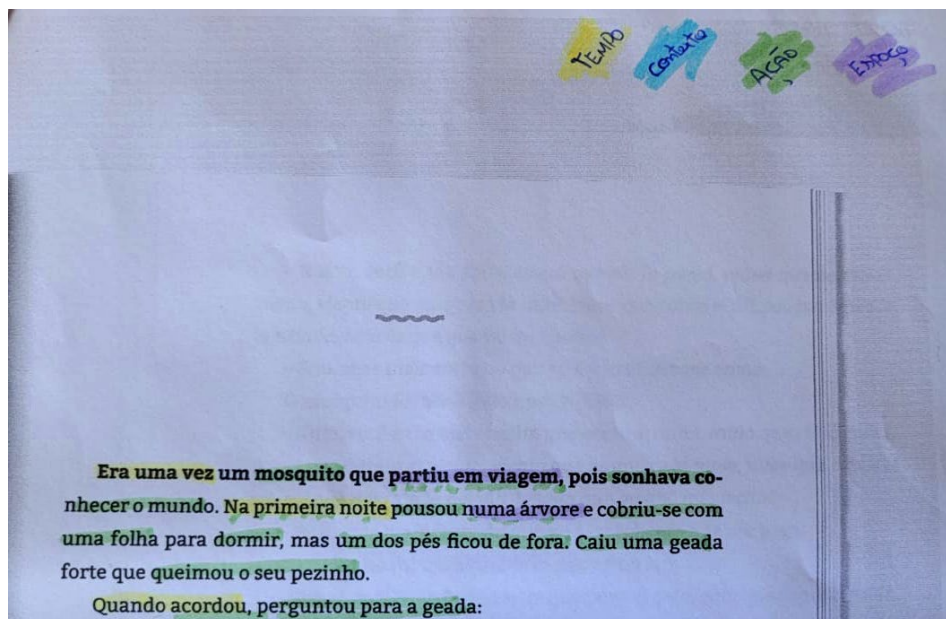
O uso de papéis separados para cada unidade (Figura 1) foi importante para quebrar a visão que eles vinham construindo, ao longo de sua formação, sobre narrativas serem estritamente lineares. Anotar cada unidade em um papel e apresentá-los sem ordem definida foi uma maneira de desconstruir a história que receberam em um texto formatado e impresso, para que pudessem se apropriar dela e vê-la como algo a ser pensado, categorizado, ordenado, rearranjado, reconstruído em uma visualização.

Figura 1: unidades narrativas identificadas e anotadas em papéis separados, na atividade 1



Disponibilizei os textos de forma impressa, em fotocópias das publicações, para que os alunos pudessem testar diferentes tipos de anotação e para que houvesse uma conexão física com o conteúdo e sua formatação (Figura 2). Selecionei textos em prosa de diferentes estilos, como lendas, crônicas, ensaios, contos de fadas e histórias de terror. Os temas também eram diversos, incluindo histórias de diferentes continentes e culturas. Antes de disponibilizar os textos para que os alunos escolhessem, fiz um pequeno resumo e comentários sobre cada um, para que eles tivessem uma visão geral do conjunto e pudessem fazer uma escolha informada.

Figura 2: marcação de unidades narrativas no texto, com legenda, na atividade 1



Bloco 2: tipos de conteúdo visual

O segundo bloco tratou das possibilidades de visualização. Em sala de aula, afixei quatro folhas grandes de papel pardo nas paredes, cada uma com um dos títulos utilizados por Kanno (2013) para categorizar tipos de conteúdo visual em infográficos: *artes-texto*, *mapas*, *gráficos* e *diagramas ilustrados*.

Pedi que os alunos anotassem, nestes papéis, exemplos e possibilidades para cada categoria. Passamos então à leitura conjunta dos resultados, o que despertou a lembrança de outros exemplos, que foram sendo acrescentados. Só então vimos e discutimos as listas que Kanno (2013) apresentou em cada categoria:

- *Artes-texto*: cronologia, dicas, score (número destacado), fac-símile, ficha, frases, glossário, lista/ranking, para entender/resumo, perguntas e respostas, próximos passos, sobe-desce, tabela, testes;
- *Mapas*: mapas de localização, mapa de ação, mapa estatístico;
- *Gráficos*: gráfico de linha, gráfico de barras, pizza/queijo, área
- *Diagramas ilustrados*: arte-foto, corte esquemático, fluxograma/passos a passo, organograma, storyboard, página infográfica

Atividade 2: ideias para visualização (mapear, selecionar, planejar)

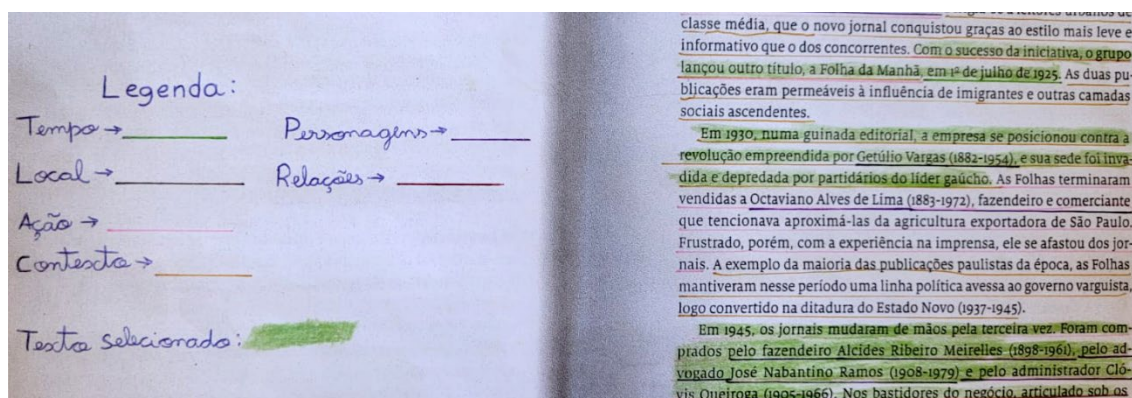
Na segunda atividade, os alunos escolheram novamente textos impressos, em fotocópias de publicações, mas sem que eu desse nenhuma informação sobre o conteúdo — apenas deixei os textos sobre uma mesa e deixei que os estudantes os manipulassem à vontade e

escolhessem o que preferissem. Assim, a formatação do texto foi importante para que eles pudessem ter uma ideia rápida do conteúdo e da abordagem. Nesta atividade, os textos ainda incluíam prosa de vários tipos, mas continham também outros formatos, como receitas culinárias, roteiros teatrais, poesia e artigos científicos.

Cada aluno deveria, novamente, mapear as unidades narrativas no próprio texto, usando alguma característica visual para indicar o tipo de informação (tempo, local, ação etc.), tendo que criar uma legenda para comunicar essa codificação. Assim, exercitaram a habilidade de criar um sistema de comunicação visual.

Além de mapear as unidades narrativas, eles deveriam selecionar quais delas seriam usadas para contar, de forma visual, parte da história do texto, considerando recorte, perspectiva e abordagem narrativa. Eles deveriam marcar essa seleção no próprio texto, de forma coerente e fácil de entender, adicionando uma camada de informação no sistema criado para categorizar as unidades narrativas (Figura 3).

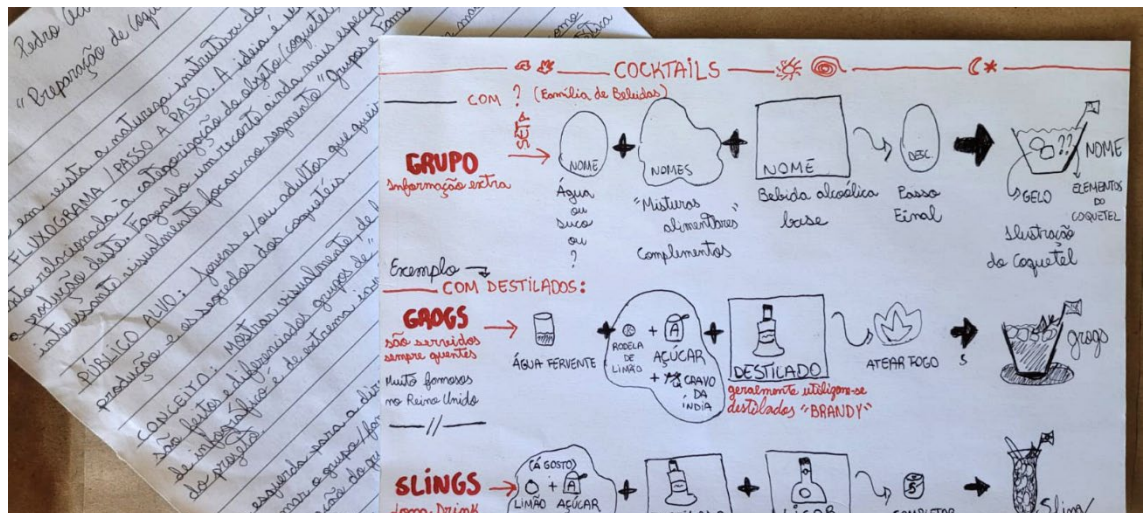
Figura 3: marcação de unidades narrativas categorizadas na atividade 2



A partir desta seleção, cada estudante deveria, em uma ou mais folhas de papel à parte, explicar como contaria essa história visualmente. Em primeiro lugar, definindo a estrutura, o meio, o público-alvo e a linguagem, e, então, pensar nos conteúdos visuais mais adequados para contar essa história.

Eles poderiam escrever, desenhar, rascunhar, fazer storyboards, colagens, ou o que achassem mais eficiente para comunicar o planejamento para alguém que executaria a visualização (Figura 4). Assim, exercitaram a comunicação de ideias com uma equipe de criação.

Figura 4: planejamento de visualização comunicado com texto, ilustrações e diagramas na atividade 2



Bloco 3: retórica

O terceiro bloco concentrou-se nos objetivos e estratégias de comunicação no design de informação. Discutimos em aula a importância de entender e estabelecer os objetivos de cada peça, para que as etapas de criação sejam direcionadas por eles. Vimos como fins diferentes pedem elementos visuais e interativos adequados a eles.

Além de falarmos sobre objetivos relacionados a informar e explicar, tratamos principalmente daquilo que pode envolver, emocionar, trazer identificação e, a partir disso, persuadir. Para introduzir o tema, apresentei os apelos retóricos aristotélicos *ethos*, *logos* e *pathos*. O *ethos* apela à credibilidade e à autoridade do emissor, o *logos* baseia-se na lógica da mensagem, e o *pathos* apela às emoções do público (Aristóteles, *Retórica*, I, 1356a).

Mostrei exemplos de design de informação e discutimos os prováveis objetivos de cada um e como os elementos visuais e interativos ajudam a chegar nesses objetivos.

Atividade 3: objetivos retóricos (mapear, selecionar, planejar)

Nesta atividade, disponibilizei novamente textos impressos, mas chegando, finalmente, a textos jornalísticos, capturados em websites de notícias. Excluir os textos jornalísticos nas atividades anteriores foi importante para tirar os estudantes do tipo de construção narrativa ao qual estão acostumados e forçá-los a pensar em outras possibilidades. Porém, na última atividade rápida do curso, foi o momento de trazer de volta o jornalismo, com a turma já tendo construído um repertório narrativo mais variado.

Cada aluno deveria mapear as unidades narrativas do texto e selecionar unidades que seriam visualizadas, como na atividade anterior. Agora, no entanto, a etapa de planejamento deveria incluir estratégias retóricas, ou seja, fazer uma conexão entre objetivos definidos e os caminhos para atingi-los. Para isso, era preciso definir objetivos retóricos: O que você quer comunicar? Quer convencer o público de quê?

Então, cada aluno deveria estabelecer estratégias de retórica visual a partir dos apelos aristotélicos, ou seja, definir os seguintes aspectos:

- (*ethos*) Que recursos visuais ajudariam a trazer credibilidade para a visualização?
- (*logos*) Que recursos visuais ajudariam a mensagem a fazer sentido?
- (*pathos*) Que recursos visuais ajudariam a emocionar o público?

Bloco 4: interação

O último bloco tratou de aspectos interativos no design de informação e de como eles podem fazer parte de uma narrativa visual. Vimos alguns exemplos digitais nos quais a interação podia, por exemplo, materializar dados que pareciam abstratos, permitir que o público personalizasse visualizações, e criar suspense e surpresas em narrativas.

Para discutirmos tipos de interação e suas possibilidades, no entanto, utilizei exemplos físicos. Trouxe livros que contêm diferentes interações, como cortes que permitem combinações de roupas e acessórios no livro *Flip Fashion* (Clerc, 2012); partes móveis que revelam e escondem algo no livro *Space Walk* (Yoon, 2012); letras que se transformam em outras letras no livro *ABC3D* (Bataille, 2008); técnicas de animação que movimentam partes das ilustrações no livro *Parque de Diversões em Pijamarama* (Leblond & Bertrand, 2014), e fac-símiles de cartas escritas por personagens, no livro *Pride and Prejudice* (Austen, 2020 [1813]).

Mostrei os livros para a turma, que pôde comentar os tipos de interação presentes em cada um e como eles atuam nas narrativas. Chegamos então a uma lista preliminar, com algumas possibilidades interativas que poderíamos usar, também, no design de informação, seja de forma digital ou analógica.

Permitir combinações. Em *Flip Fashion* (Clerc, 2012), os cortes permitem que o leitor misture diferentes estilos de moda, criando visuais completos (Figura 5). Em visualizações, elementos interativos podem permitir, por exemplo, que diferentes categorias de dados sejam selecionadas e comparadas.

Figura 5: livro *Flip Fashion*, com cortes e encadernação que permitem diferentes combinações das ilustrações



Animar. O livro *Parque de Diversões em Pijamarama* (Leblond & Bertrand, 2014) usa a técnica de animação ombro-cinema para movimentar partes das ilustrações (Figura 6). Em visualizações, a animação pode, por exemplo, mostrar movimentos importantes em um processo.

Figura 6: deslocamento da tela listrada sobre a ilustração causa ilusão de movimento



Revelar. Em *Space Walk* (Yoon, 2012), as páginas contêm abas com nomes de planetas e ao levantá-las, temos acesso a informações sobre cada um (Figura 7). Este tipo de interação pode reforçar aspectos da narrativa e estimular a reflexão, por exemplo, propondo perguntas ao público antes de ter as respostas reveladas pela interação.

Figura 7: levantando abas no livro *Space Walk* para revelar conteúdo

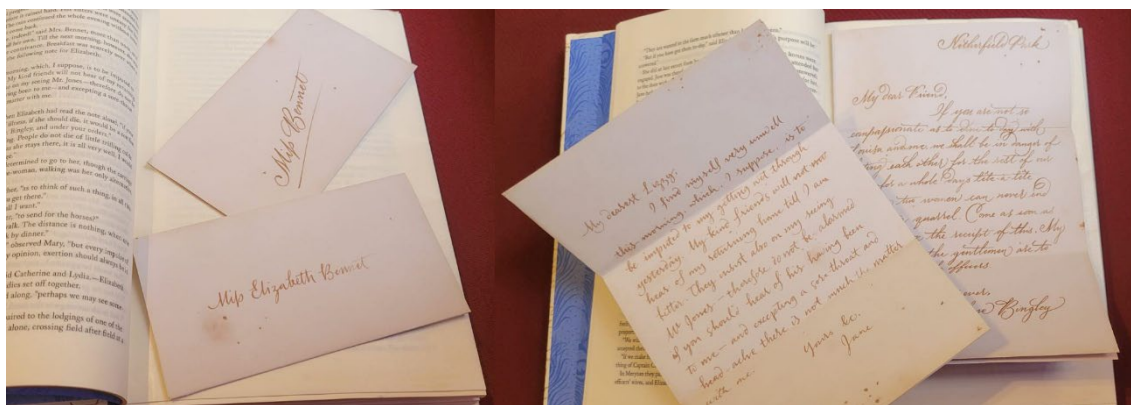


Transformar. Em *ABC3D* (Bataille, 2008), o movimento das páginas dispara mecanismos que transformam a letra C em D, E em F, O e P em Q e R, V em W (Figura 8). No design de informação, permitir que o público transforme algo pode, por exemplo, explicitar consequências de um evento.

Figura 8: transformação de letras em outras letras no livro *ABC3D*

Materializar. Com a versão do clássico *Pride and Prejudice* (Austen, 2020 [1813]) que inclui as cartas dos personagens, os leitores podem ter a sensação de segurar, desdobrar e ler as mensagens, repetindo os gestos do personagem e, assim fazendo uma imersão na narrativa (Figura 9). No design de informação, a simulação pode, por exemplo, permitir que o público toque em objetos que demonstram diferenças em peso e escala, ou entrar em ambientes que transmitem a sensação de estar presente em um determinado evento.

Figura 9: fac-símile de cartas trocadas entre personagens no livro *Pride and Prejudice*



Projeto final: visualização interativa analógica (mapear, selecionar, planejar, executar)

O projeto final poderia ser feito individualmente, em dupla ou em trio. Cada equipe deveria planejar e executar uma visualização interativa analógica (ou seja, física e não virtual) sobre um tema já apurado (ou em processo de apuração) que fosse do seu interesse. Poderia ser, por exemplo, um trabalho já feito ou um que estivesse sendo feito para outra disciplina. Assim, pela primeira vez, eles trabalhariam com texto e apuração próprios, e não mais com textos selecionados a partir da minha curadoria.

O projeto incluiu aulas de consultoria com diferentes entregas ao longo do processo e uma aula de apresentação. As etapas intermediárias incluíram as seguintes entregas:

- A. Mapeamento do conteúdo apurado, definição do recorte (seleção das unidades narrativas), definição dos objetivos retóricos e início do planejamento da visualização (ideias de estrutura, meio, público-alvo, linguagem, abordagem narrativa);
- B. Planejamento da visualização (ideias de elementos visuais e interativos), com rascunhos, desenhos, esquemas ou o que achassem mais adequado para comunicar as ideias;
- C. Execução inicial da visualização, com protótipos, mock-ups, modelos, rascunhos ou tentativas mais elaboradas que mostrassem como a visualização iria ficar.

Na apresentação final, os alunos trouxeram as peças finalizadas e montaram uma exposição, ocupando a sala de aula. Os alunos tiveram então um tempo para circular, observar e interagir com as peças dos colegas. Após essa etapa, passamos por cada peça, e eu perguntava aos estudantes que tipos de interação havia em cada uma. Conversamos então sobre como os elementos visuais e interativos contribuíam para a narrativa. Os autores puderam então comentar e fazer eventuais esclarecimentos sobre cada peça. Ao final, discutimos, de maneira geral, como cada narrativa tinha sido construída de forma visual, interativa e não-linear.

3 Resultados

As visualizações criadas pelos estudantes mostraram diferentes abordagens visuais e interativas, trazendo pontos em comum assim como particularidades de cada narrativa.

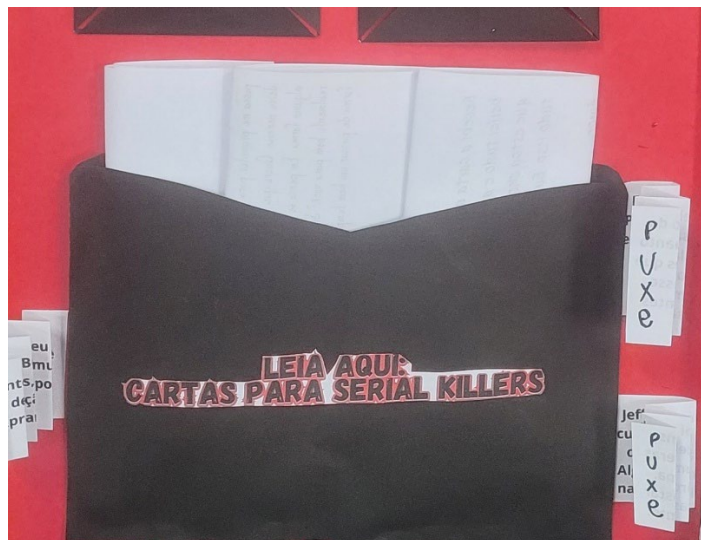
Um dos pontos discutidos em relação às visualizações produzidas foi a retórica. Observamos os objetivos de comunicação e como a escolha de elementos visuais e interativos contribuiu para que fossem alcançados. Vimos como aspectos visuais, como cores e texturas, atuam na construção de argumentos e na materialização de contextos. Uma equipe criou uma visualização sobre a fascinação com assassinos em séries estimulada pela espetacularização dos crimes na mídia (Figura 10). Vimos como o uso de vermelho e preto comunica o tema violento, assim como o amarelo faixas de isolamento policial. Os rostos dos criminosos em poses nos retratos usados ajudam a comunicar a valorização deles como astros.

Figura 10: estratégias retóricas em visualização produzida no projeto final



Assim como viram no livro *Pride and Prejudice* (Austen, 2020 [1813]), a equipe produziu fac-símiles de cartas recebidas pelos criminosos enquanto estavam presos (Figura 11). O público podia retirar as cartas do envelope, desdobrar e ler, simulando a experiência vivida pelos assassinos e materializando a idolatria.

Figura 11: fac-símiles de cartas recebidas pelos assassinos



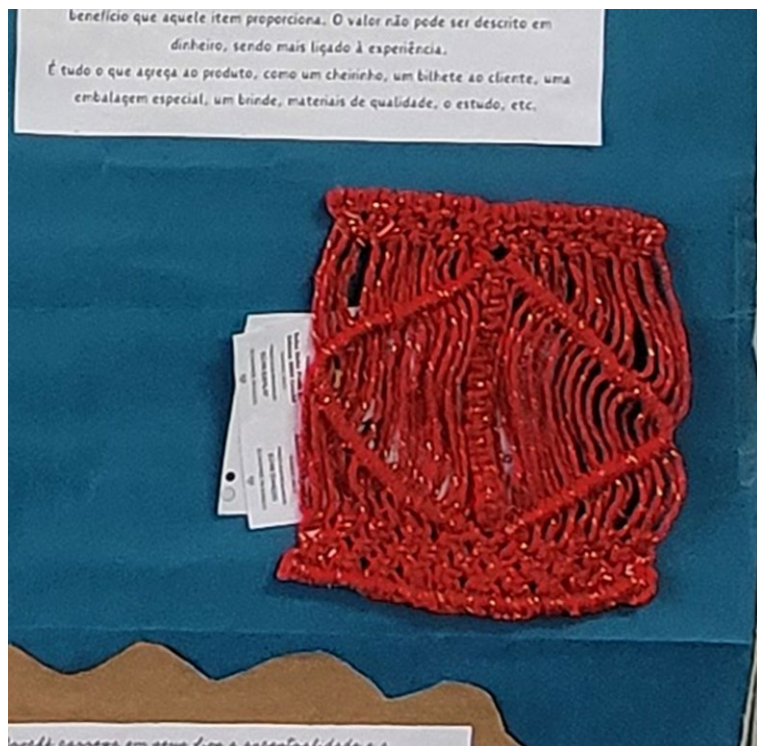
Outra visualização que utilizou a materialização como estratégia abordou a desvalorização das artesãs em comparação aos altos preços cobrados pelos revendedores da peças. Além de painéis bidimensionais, a visualização incluiu uma seleção de objetos feitos em crochê, que podiam ser manipulados pelo público (Figura 12). Cada objeto tinha uma etiqueta pendurada, simulando uma situação de venda, mas com informações sobre a discrepância de valores destinados às artesãs e aos revendedores. Essa interação materializou o assunto e aproximou o público da experiência comercial, criando expectativas sobre o conteúdo das etiquetas e as quebrando com informações que não costumamos ver nelas.

Figura 12: peças de crochê para serem manipuladas, com etiquetas



Nos painéis desta visualização, um dos elementos utilizados foi um bolso de crochê, contendo pedaços de papel com informações sobre o assunto tratado (Figura 13). Na discussão sobre o trabalho, a turma comentou como esta interação, além de materializar o tema com a textura do crochê, despertou seu interesse pelo conteúdo, já que eles puderam explorar os papéis e revelar seu conteúdo através de uma espécie de investigação. A postura ativa na revelação de conteúdo envolveu o público no tema visualizado.

Figura 13: bolso de crochê contendo pedaços de papel com informações sobre o trabalho de artesãos



A visualização sobre assassinos em série também trouxe diferentes maneiras de revelar conteúdo através da interação com o público. Assim como no caso do crochê, a turma comentou como esta interação ajudou a criar uma sensação de investigação, despertando o interesse e aproximando a experiência do tema tratado. Nesta discussão, vimos também a importância das pistas, ou seja, de indicações de como a interação pode ser realizada. Os históricos dos assassinos em série, por exemplo, foram apresentados em uma espécie de dobradura que poderia ser estendida pelo público para revelar o conteúdo (Figura 14). A equipe usou três pistas para indicar a interação: puxadores em formato de seta, o texto “puxe aqui” e o deslocamento nas dobraduras que deixava partes do conteúdo à mostra.

Figura 14: pistas indicando como interagir com a visualização e acessar o conteúdo



Outra visualização trouxe a revelação de conteúdo como uma forma de provocar a reflexão sobre o tema tratado: o funcionamento e as condições de trabalho no restaurante universitário do nosso campus. Uma parte da visualização consistia em quatro perguntas sobre o tema em abas afixadas em uma parede, que poderiam ser levantadas para revelar as respostas (Figura 16). Vimos como mostrar as perguntas ocultando as respostas é uma maneira de gerar uma ponderação sobre o assunto enquanto buscamos elaborar possíveis respostas. Comentamos como isso poderia ser feito também em visualizações não interativas, afastando espacialmente, por exemplo, a pergunta de sua resposta.

Figura 16: visualização sobre o restaurante universitário do campus, com perguntas em abas e um jogo da memória



Esta visualização também aplicou essa separação entre perguntas e respostas de forma lúdica em um jogo da memória, no qual elas formavam os pares (Figura 16). A disposição inicial do jogo, com as cartas viradas para baixo, todas com o mesmo verso, serviu como pista para a interação porque temos em nosso repertório o jogo da memória nessa configuração. A brincadeira de virar duas cartas de cada vez e pensar se o conteúdo delas fazia sentido como um par despertou e manteve o interesse da turma. Comentamos como essa interação promoveu não só o engajamento com o tema, mas também a sensação de investigação sobre as informações, de ir descobrindo o conteúdo aos poucos.

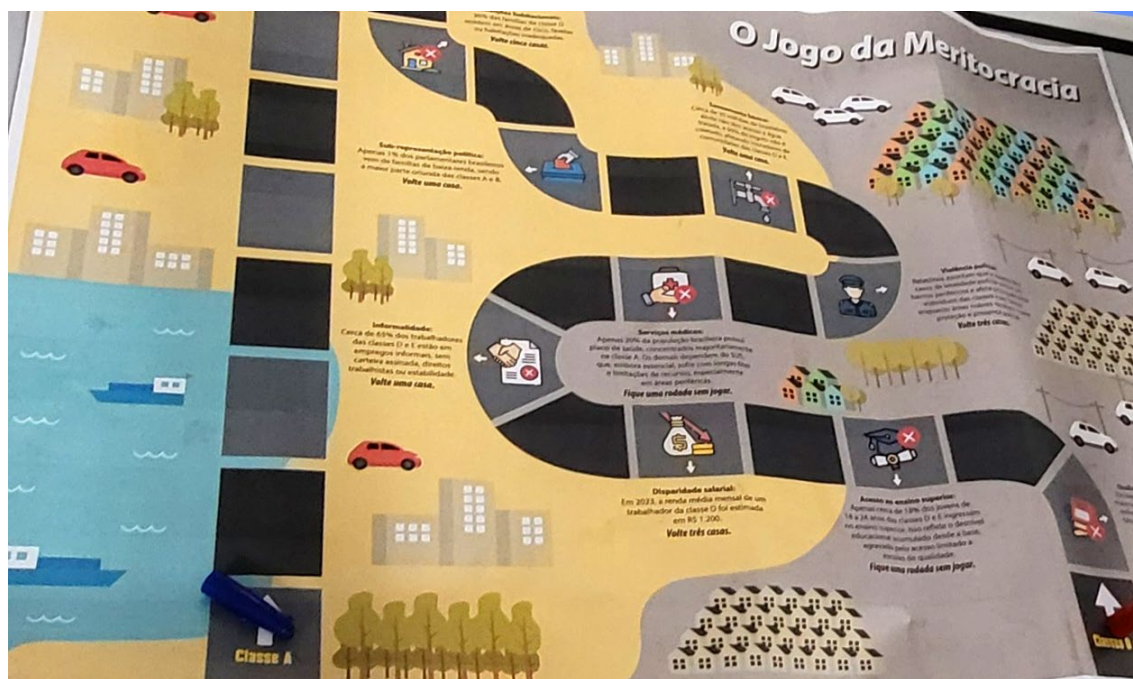
Outras equipes também criaram jogos para contar suas histórias. O chamado Jogo dos Alimentos mostrou questões sobre produção, distribuição e comércio de diferentes produtos alimentícios (Figura 17). A cada rodada, os jogadores tiravam cartas aleatórias de um monte, com recompensas ou punições ligadas, respectivamente, a ações positivas ou negativas relacionadas ao tema. O conteúdo de cada carta trazia informações sobre o assunto e a consequência ajudava a reforçar quais são as boas práticas e o que deve ser evitado pelo público.

Figura 17: tabuleiro mostrando etapas de produção, distribuição e comercialização no Jogo dos Alimentos



O Jogo da Meritocracia seguiu o mesmo princípio, mas com as consequências negativas marcadas no próprio tabuleiro, junto as casas afetadas (Figura 18). Havia duas possibilidades de trajeto para o jogador, dependendo de sua situação social. Enquanto o trajeto do lado esquerdo seguia uma linha reta, com poucas casas e nenhuma punição, o do lado direito era tortuoso e cheio de consequências, todas negativas. Assim, a experiência no jogo comunicava como a vida tem muitos obstáculos para uma parte da população e, para outra, nenhum.

Figura 18: o Jogo da Meritocracia, com dois trajetos, para duas parcelas da sociedade



O andamento das atividades e do projeto final mostrou alguns desafios específicos com alguns alunos. Na primeira atividade, de mapeamento de unidades narrativas, a maior parte dos alunos teve ótimo desempenho, mas alguns tiveram dificuldade em quebrar a ordem da narrativa em papezinhos separados, e entregaram o mapeamento com as unidades em ordem em um mesmo papel. Vi que, em próximas edições da disciplina, é preciso trabalhar mais a ruptura da leitura linear tradicional. Na segunda atividade, alguns alunos se sentiram mais seguros fazendo o planejamento e a comunicação das ideias apenas de forma textual, o que indica que é preciso deixar mais explícitas diferentes possibilidades, como rascunhos e diagramas. Na terceira atividade, sobre objetivos de comunicação e estratégias retóricas, o desempenho dos alunos foi muito bom, inclusive com a compreensão dos apelos retóricos aristotélicos *ethos*, *logos* e *pathos*. No projeto final, os resultados também foram interessantes de forma geral. As aulas de consultoria, com entregas intermediárias, foram importantes para alcançarmos boas soluções, já que pudemos trocar ideias, além de desenvolver e testar soluções antes de executar as versões finais.

4 Considerações finais

O design de informação e o jornalismo são formas de contar histórias. Os dois precisam de apuração para obter conteúdo preciso e com credibilidade. Ambos incluem um processo de seleção, organização e edição deste conteúdo. Nos dois, a essência é comunicar algo de forma adequada e eficiente para alguém.

Nesta disciplina, procurei fazer a ligação entre o design e o jornalismo a partir destes pontos em comum, aproveitando o que os alunos já sabiam e adicionando a isso aspectos da

comunicação visual. Acredito que, assim o design pode ser visto como uma ferramenta para o jornalismo, oferecendo maneiras de comunicar algo visualmente. Da mesma forma, o jornalismo e suas maneiras de apurar conteúdo e de contar histórias pode ser utilizado como uma ferramenta para o design de informação.

A introdução de questões do design de informação foi feita de forma gradual, para que os estudantes pudessem se apropriar delas de forma natural. O primeiro bloco, sobre narrativas, tratou de algo intrínseco ao jornalismo, mas trazendo a quebra da linearidade. O bloco sobre conteúdos visuais trouxe aspectos específicos de design de informação, mas a partir do repertório da turma e concentrando-se no planejamento, e não na execução. O terceiro bloco, sobre retórica, tratou de outra tema próprio da comunicação, mas a partir da retórica visual. O último bloco trouxe a interação, com exemplos digitais e analógicos. Só então chegamos à etapa de execução, sendo que ela foi feita de forma analógica, para que os alunos pudessem se concentrar na compreensão de como os elementos visuais e interativos atuam para os objetivos da narrativa, e não em questões de programação digital.

De forma geral, a experiência na disciplina apontou desafios a serem trabalhados em próximas edições e soluções que podem ser aplicadas também em outras disciplinas, tanto em curso de jornalismo, quanto de design ou mesmo outros que lidam com narrativas visuais.

5 Referências bibliográficas

- Aristóteles. (2012 [n. d.]). *Retórica*. (M. Alexandre Júnior, P. F. Alberto, & A. d. Pena, Trans.) São Paulo: Martins Fontes.
- Austen, J. (2020 [1813]). *Pride and Prejudice: The Complete Novel, with Nineteen Letters from the Characters' Correspondance*, Written and Folded by Hand. São Francisco: Chronicle Books.
- Bataille, M. (2008). *ABC3D*. Nova York: Roaring Brook Press.
- Clerc, L. (2012). *Flip Fashion: The Mix 'n' Match Lookbook*. Londres: Laurence King.
- Gancho, C. V. (2002). *Como analisar narrativas*. São Paulo: Editora Ática.
- Kanno, M. (2013). *Infografe: Como e porque usar infográficos para criar visualizações e comunicar de forma imediata e eficiente*. São Paulo: Infolide.
- Leblond, M., & Bertrand, F. (2014). *Parque de diversões em pijamama*. São Paulo: Cosac Naify.
- Yoon, S. (2012). *Space walk: lift-the-flap adventures*. Nova York: Sterling Children's Books.

Sobre a autora

Bárbara Emanuel, Dra, UFF, Brasil <be@id.uff.br>