

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - JORNALISMO

Andressa Canova Motter

**AVENTURA AMAZÔNICA: A INTERATIVIDADE COMO RECURSO
NARRATIVO NO JORNALISMO INFANTIL**

Santa Maria, RS
2019

Andressa Canova Motter

**AVENTURA AMAZÔNICA: A INTERATIVIDADE COMO RECURSO NARRATIVO
NO JORNALISMO INFANTIL**

Projeto Experimental apresentado ao curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito para a obtenção do grau de **Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo.**

Orientadora: Prof^ª Laura Storch

Santa Maria, RS
2019

Andressa Canova Motter

**AVENTURA AMAZÔNICA: A INTERATIVIDADE COMO RECURSO NARRATIVO
NO JORNALISMO INFANTIL**

Projeto Experimental apresentado ao curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito para a obtenção do grau de **Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo.**

Aprovado em 12 de dezembro de 2019:

Laura Storch, Dra. (UFSM)
Orientadora

Cleusa Maria Jung, Bel. (UFSM)

Juliana Doretto, Dra. (FAM)

Santa Maria, RS
2019

Ao meu amigo Nêne, que mora nos meus pensamentos e no meu coração. Toda vez que te lembro sorrir, sorrio contigo. A ti, meu grande incentivador, dedico esta graduação. Não deu tempo de tu ser jornalista, como tu queria. Não serei - e nem devo ser - por ti. Serei contigo, todos os dias.

AGRADECIMENTOS

Encerramos um ciclo. Sim, no plural. Afinal, sozinha eu não iria a lugar algum. Meu agradecimento mais sincero:

aos meus pais, por terem me feito para o mundo. Obrigada por serem calma na turbulência, alerta no perigo, rigidez na falha e norte no caminho. Essa conquista é tão minha quanto de vocês.

aos meus irmãos, que me inspiram a ser melhor todos os dias.

à Laura, não apenas pela cuidadosa orientação neste trabalho, mas pelos anos de convívio, amizade e aprendizado. Contigo, reforcei meus temores e meus amores pelo jornalismo.

à Polly, que topou encarar mais esse trabalho comigo. Obrigada pela paciência e entrega. Tu é um ser de luz.

à Bárbara, meu presente do universo.

aos amigos-irmãos do Triunfo, pelo tanto que já passamos e pelo tanto que ainda vamos passar, juntos.

ao Iander, à Tai, à Clau e à Cris, por compartilharem o jornalismo e a vida comigo.

ao Squad Goals, pelo apoio mútuo, força e companheirismo.

à Arco, por me ensinar tanto. À Lu Treulieb, pelo cuidado, carinho e confiança.

ao Laboratório de Experimentação em Jornalismo da UFSM, pelo espaço de crescimento e convívio. Ao Lucas, pelas experiências compartilhadas e, principalmente, pelos ouvidos atentos e palavras certas.

à universidade pública, gratuita e de qualidade que me fez muito mais do que jornalista. Me fez humana. Se isso é balbúrdia, então sigamos!

aos professores que me formaram desde as séries iniciais.

a todos os amigos, colegas e familiares que me acompanharam nesses anos.

RESUMO

AVENTURA AMAZÔNICA: A INTERATIVIDADE COMO RECURSO NARRATIVO NO JORNALISMO INFANTIL

AUTORA: Andressa Canova Motter
ORIENTADORA: Laura Storch

Este projeto consiste em um exercício de experimentação referente ao uso da interatividade como recurso narrativo no jornalismo infantil. Partindo do problema de pesquisa: “Como usar a interatividade para produzir conteúdo jornalístico ao público infantil?”, realizamos um levantamento bibliográfico acerca do jornalismo infantil, de metodologias de aprendizado em educação, do jornalismo digital e da interatividade. O desenvolvimento da experimentação foi baseado em conceitos e características da interatividade e do jornalismo infantil e em técnicas do jornalismo. O processo de produção resultou na reportagem interativa *Quem sabe sobre o desmatamento da floresta?*, um especial semanal que tem como público alvo crianças de 8 a 12 anos incompletos com acesso a smartphones e faz parte da série *Aventura Amazônica*. Como pauta, abordamos o contexto ambiental e político brasileiro a partir dos dados de aumento do desmatamento da Amazônia divulgados em julho de 2019 pelo Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais. O produto – um aplicativo desenvolvido em conjunto com a acadêmica de Desenho Industrial da UFSM, Pollyana Santoro – tem jogos, ilustrações, recursos interativos e multimídia. A partir dos resultados da experimentação, evidenciamos que a interatividade colabora para que o jornalismo infantil auxilie na manutenção do direito das crianças à informação, colabore para as transformações do jornalismo e contribua com as funções da comunicação de informar, educar e entreter. Além disso, observamos as limitações de se produzir conteúdos interativos no contexto das redações jornalísticas devido ao tempo e os desafios do trabalho conjunto com profissionais de outras áreas.

Palavras chave: Experimentação. Jornalismo infantil. Jornalismo digital. Interatividade. Aventura Amazônica.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. REFERENCIAL TEÓRICO	9
3. MÉTODOS E TÉCNICAS DE EXPERIMENTAÇÃO	25
3.1. MÉTODO EXPERIMENTAL	25
3.2. CONSTRUÇÃO EDITORIAL DO PRODUTO	26
3.3. CONTEXTO DA PAUTA	34
3.4. ETAPAS DO PROCESSO EXPERIMENTAL	36
4. APRESENTAÇÃO DO PRODUTO	43
4.1. ESTRUTURA DE NAVEGAÇÃO	43
4.2. ESTRUTURA NARRATIVA	45
4.3. RECURSOS MULTIMÍDIA	48
4.4. RECURSOS DE INTERATIVIDADE	49
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
REFERÊNCIAS.....	56

1. INTRODUÇÃO

Em 1989, a Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas adotou a Convenção sobre os Direitos da Criança, ratificado por 196 países, incluindo o Brasil. O documento garante os direitos da criança a se expressar livremente, de ser ouvida e a tomar decisões em benefício próprio. Além disso, reconhece a função desempenhada pelos meios de comunicação e atribui a eles o dever de garantir o acesso das crianças a informações provenientes de diferentes fontes culturais, nacionais e internacionais (Unicef).

É neste contexto que o jornalismo infantil se insere, enquanto produtor de conteúdos com qualidade, complexidade, pluralidade e aprofundamento para as crianças. Pouco conhecido e explorado no Brasil - que tem apenas dois veículos voltados às crianças -, o jornalismo infantil tem o desafio de responder às necessidades e interesses de um público com peculiaridades, conhecimentos e vivências diferentes das dos adultos. Para isso, deve apropriar-se dos mais diferentes meios, como as plataformas digitais - conhecidas das crianças, que são nativas da era da internet e crescem em contato com tablets, computadores e celulares.

Entre os recursos possibilitados pelas plataformas digitais está a interatividade, definida por Rost (2006) como a capacidade que um meio de comunicação tem de dar poder aos seus leitores, tanto na seleção quanto na construção de conteúdos. A interatividade é ainda pouco explorada no jornalismo infantil - talvez pela complexidade, especialmente técnica, de unir dois campos tão específicos. Neste sentido, nos propomos a testar o uso da interatividade como recurso narrativo no jornalismo infantil de forma que colabore com a manutenção do direito das crianças à informação.

Este trabalho foi desenvolvido no Laboratório de Experimentação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Maria e é caracterizado como um exercício de experimentação. Tem como referências teóricas conceitos do jornalismo infantil e metodologias de aprendizado em educação; do jornalismo digital e da interatividade. No âmbito das técnicas, utiliza a interatividade e o jornalismo infantil.

A partir das problematizações desses diferentes conceitos e técnicas, estabelecemos como questão de pesquisa experimental: “Como usar a interatividade para produzir conteúdo jornalístico ao público infantil?”. Temos como objetivo geral produzir conteúdo jornalístico para o público infantil usando como recurso a interatividade. A partir dele, traçamos os objetivos específicos de: entender a interatividade usada na produção de conteúdos para crianças; definir que características do conteúdo feito para crianças pode ser usado na produção jornalística; e produzir reportagem interativa para o público infantil.

Este trabalho se justifica, nos âmbitos acadêmico e profissional, na escassez de projetos jornalísticos voltados ao público infantil no Brasil. Uma das experiências mais relevantes direcionadas às crianças foi o Folhinha, um suplemento do jornal Folha de S. Paulo, que deixou de ser impresso em 2016 após 52 anos em circulação. Atualmente, no Brasil, existem apenas dois veículos feitos para crianças. Um deles é o Joca, um jornal criado em 2011 para levar notícias nacionais e internacionais a crianças e adolescentes. Além da publicação diária de conteúdos no site, os assinantes recebem quinzenalmente a versão impressa do informativo. O outro é o Ciência Hoje das Crianças, a primeira revista brasileira sobre ciência para o público infantil. Criada em 1986, é distribuída às bibliotecas de mais de 60 mil escolas públicas nacionais. Enquanto futura jornalista, entendo que não seja o suficiente. As crianças, assim como os adultos, têm direito a consumir informações com qualidade, pluralidade e complexidade, produzidas com base nas suas necessidades e interesses.

A motivação social e pessoal vem de casa. Tenho dois irmãos mais novos - o André Sávio, com 16, e o Antônio Augusto, com 10 anos de idade. Ambos têm contato com a internet, o computador e o smartphone desde muito pequenos. Dos vídeos aos jogos e às redes sociais, eles aprendem sobre variadas temáticas, interagem com amigos e se divertem. O Antônio, que está na faixa etária contemplada por esse exercício experimental, utiliza com facilidade o celular, acessando conteúdos de interesse na internet. A plataforma mais acessada por ele é o *YouTube*, para ver os canais *Manual do Mundo*, *Nostalgia* e *Você Sabia?* - todos com vídeos de curiosidades, ciência, fatos históricos, receitas, pegadinhas e desafios. Depois de aprender algo novo, ele faz questão de compartilhar com todos da casa e, inclusive, de pesquisar mais sobre o assunto. Além disso, com frequência ele nos questiona sobre assuntos considerados “de gente grande” e compreende tudo o que é explicado, basta utilizarmos exemplos e linguagem simples. Fazer jornalismo para crianças como o Antônio, que usa o mundo digital para sanar curiosidades, justifica este trabalho.

No Capítulo 2 deste relatório apresentamos nosso Referencial Teórico, no qual abordamos as bases teóricas que sustentam este trabalho: o jornalismo infantil e a interatividade. No Capítulo 3, descrevemos o método utilizado no desenvolvimento do exercício experimental, o processo de construção editorial de nosso produto, o contexto da pauta escolhida para a reportagem e as etapas da produção. Por fim, no Capítulo 4 apresentamos o produto resultado deste trabalho – a reportagem interativa *Quem sabe sobre o desmatamento da floresta?*, desenvolvida em conjunto com a acadêmica de Desenho Industrial da UFSM, Pollyana Santoro.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo abordaremos as bases teóricas que sustentam este trabalho: o jornalismo infantil e a interatividade. O exercício teórico foi elaborado e submetido, no formato de artigo científico, ao 9º Encontro Nacional de Jovens Pesquisadores em Jornalismo (JPJor), evento promovido pela Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor). O artigo foi aprovado e apresentado no evento, que aconteceu entre os dias 6 e 9 de novembro de 2019, na cidade de Goiânia, Goiás. O artigo compõe os anais do evento (MOTTER, STORCH, 2019), de modo que optamos por apresentá-lo na íntegra no corpo deste trabalho.

A interatividade como recurso narrativo no jornalismo infantil

Andressa Canova Motter¹.

Laura Storch²

Universidade Federal de Santa Maria

Resumo: Este trabalho parte do entendimento de que as crianças têm direito, como cidadãs, à liberdade de expressão e ao acesso a informações, de que elas são nativas da era da internet. A partir disso, objetiva-se investigar de que maneira a interatividade pode ser usada no jornalismo infantil de forma que atenda às demandas do público, acompanhe as transformações do jornalismo e seja capaz de informar, educar e entreter. Utilizou-se, como métodos, a revisão de literatura das áreas da comunicação, do jornalismo e da educação, com foco em conhecer as especificidades do jornalismo infantil, do jornalismo digital e da interatividade; e a pesquisa exploratória para reconhecer como a interatividade é explorada pelos veículos de comunicação. Como resultado principal, observamos que a interatividade pode colaborar para o engajamento, a compreensão e o interesse das crianças no jornalismo e na realidade na qual estão inseridas.

Palavras-chave: Jornalismo infantil; Jornalismo digital; Interatividade; Rotinas produtivas; Direito à informação.

1. Introdução

A Convenção sobre os Direitos da Criança, adotada em 1989 pela Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas, legitima o direito das crianças a serem ouvidas, à liberdade de expressão e à tomada de decisões em seu benefício. Neste contexto, o jornalismo infantil assume papel importante na produção de conteúdos com qualidade, pluralidade e aprofundamento, atendendo aos interesses e às necessidades dos pequenos leitores. As plataformas digitais - muito utilizadas pelas crianças que crescem em contato com computadores e celulares - apresentam inúmeros recursos para colocar isso em prática - sendo, um deles, a interatividade.

¹ Estudante de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e integrante do Laboratório de Experimentação em Jornalismo (UFSM). E-mail: andressacmotter@gmail.com

² Orientadora do trabalho. Jornalista, doutora em Comunicação e Informação (UFRGS), docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e professora adjunta no Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria. Coordenadora do Laboratório de Experimentação em Jornalismo (UFSM) e membro do Grupo de Pesquisa Estudos de Jornalismo (CNPq/UFSM).

Considerada por Rost (2006) como um conceito chave para estudar como se articula a relação entre leitores e o meio de comunicação, a interatividade ainda é pouco explorada no jornalismo infantil. Isso, possivelmente, se justifica na dificuldade de unir dois campos com tantas especificidades.

Neste cenário, nos propomos a pensar de que maneira a interatividade pode ser usada no jornalismo infantil de forma que atenda às demandas do público, acompanhe as transformações do jornalismo e seja capaz de informar, educar e entreter. Utilizamos, como método, a revisão de literatura das áreas da comunicação, do jornalismo e da educação, com foco em conhecer as especificidades do jornalismo infantil, do jornalismo digital e da interatividade. Além disso, realizamos uma pesquisa exploratória buscando reconhecer como a interatividade é explorada pelos veículos de comunicação.

2. Jornalismo infantil como direito à informação

Em 20 de novembro de 1989, a Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas (ONU) adotou a Convenção sobre os Direitos da Criança (CDC)³. Considerado “o instrumento de direitos humanos mais aceito da história universal”, foi ratificado por 196 países, incluindo o Brasil - que o reconheceu em 24 de setembro de 1990 - e com exceção dos Estados Unidos, o único que não ratificou o documento.

A Convenção entende que a infância é separada da idade adulta e dura dos zero aos 18 anos. Além de garantir às crianças os cuidados com saúde e nutrição e a segurança contra a violência e a exploração, a CDC legitima [...] “o direito das crianças a serem consultadas e ouvidas, à liberdade de expressão e opinião, e o direito a tomar decisões em seu benefício, motivando uma atenção especial de governos e sociedade em geral ao ponto de vista das crianças” (MARÔPO, 2011, p. 648). Em tese, as crianças “deixam de ser vistas como objecto de protecção e passam a ser consideradas sujeitos de direito, com um estatuto adaptado à sua condição de cidadãos em desenvolvimento” (MARÔPO, 2011, p. 647). O direito de participação das crianças é percebido por Brady (2007⁴, apud Marôpo 2011, p. 648) “como o envolvimento das crianças em decisões que afectam as suas vidas, a sua comunidade ou mais amplamente a sociedade na qual vivem”. Para Marôpo (2011, p. 648), “este debate

³ Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>> Acesso em: 22 jul. 2019.

⁴ BRADY, B. (2007). Developing children’s participation: lessons from a participatory IT Project. *Children & Society*, 21, 31-41.

remete directamente para a democracia participativa e a necessidade de incluir as novas gerações neste processo”.

Buckingham (2009b⁵, apud Doretto, 2015, p. 48) relaciona o direito da criança à participação com a esfera da mídia. Para o autor, é preciso que as crianças consigam falar mais directamente, coletivamente e aos produtores e legisladores, além de produzir e distribuir seus próprios conteúdos. É o que ele chama de “direito das crianças à representação” (2009b, apud Doretto, 2015, p. 48).

A relação com os meios de comunicação está contemplada no artigo 17 da CDC, o qual define que os Estados Partes devem reconhecer “a função importante desempenhada pelos meios de comunicação, e devem garantir o acesso da criança a informações e materiais procedentes de diversas fontes nacionais e internacionais, especialmente aqueles que visam à promoção de seu bem-estar social, espiritual e moral e de sua saúde física e mental” (Unicef)⁶

Neste contexto, Buckingham (2009⁷ apud Marôpo, 2011, p. 648) entende que “devemos questionar-nos a respeito do que as crianças deveriam esperar dos media – os seus direitos, não apenas como futuros membros da sociedade, como futuros cidadãos, mas como membros da sociedade, como cidadãos já no presente”.

É a partir deste contexto que Doretto (2018) explica o jornalismo infantil. Para a autora, este tipo de jornalismo se constitui como um campo especializado arenoso e, por vezes, nebuloso, que deve responder a uma audiência com especificidades cognitivas e vivências diferentes das dos adultos. Desta forma, fazer jornalismo infantil deve ser pensado

[...] como algo que vai além do tipo de produção jornalística que tem como público leitor as crianças, mas que busca, ao falar directamente para elas [...], traçar padrões e modelos para a parcela da infância contemporânea que deseja atingir: as áreas sobre as quais as crianças devem se informar, do que deveriam falar, o que devem ler e ouvir, como podem se divertir — e, mais além, como o produto feito para elas deve ser apresentado, de que material deve ser confeccionado e como deve ser divulgado (DORETTO, 2015, p. 9).

⁵ Buckingham, D. (2009b). “O direito das crianças para os media”. In: Ponte, C. (Org.). Crianças e jovens em notícia. Lisboa, Livros Horizonte.

⁶ United Nations Children's Fund (em português, Fundo das Nações Unidas para a Infância), um órgão da ONU responsável por promover a defesa dos direitos das crianças e contribuir para o desenvolvimento das mesmas. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>> Acesso em: 22 jul. 2019.

⁷ BUCKINGHAM, D. (2009). Os direitos das crianças para os media. In PONTE, C. (ed.). Crianças e jovens em notícia. Lisboa: Livros Horizonte.

Para isso, o primeiro passo da produção de reportagens é a escolha da pauta. Pinto (2014) entende que a pauta tem três atributos básicos: precisa ter novidade, ser importante e/ou ser interessante. Segundo Doretto (2018, p. 23), é preciso oferecer “aos potenciais leitores não apenas mais materiais em diferentes áreas de atração, mas também informações mais aprofundadas e críticas sobre esses variados temas”. Isso implica ao jornalismo a compreensão de que a produção de informações com qualidade, pluralidade e aprofundamento não deve ser voltada apenas ao público adulto. É dever do Estado e das empresas de comunicação produzir conteúdos informativos para as crianças, reconhecendo a importância de formá-las para conhecer o mundo criticamente, se relacionar com diferentes questões sobre suas comunidades e se inteirar de debates públicos - agindo, efetivamente, como cidadãos.

Neste sentido, Jenkins (1998⁸, apud Ponte, 2005, p. 23) sintetiza a inocência construída pelos adultos em relação às crianças:

Frequentemente a nossa cultura imagina a infância como um espaço utópico, separado das preocupações e dos cuidados dos adultos, livre da sexualidade, fora das divisões sociais, próximo da natureza e do mundo primitivo, mais fluído na sua identidade e no seu acesso às profundezas da imaginação, afastado das mudanças históricas, mais justo, puro, inocente e, no fim de contas, um espaço que aguarda ser corrompido ou protegido pelos adultos.

A ideia apresentada por Ponte é confirmada por Doretto (2015, p. 47), ao citar Jempson (2005⁹): “a mídia trata a criança, de forma geral, a partir de uma espécie de dicotomia: o ser *inocente*, que deve ser protegido, cuidado; e, em oposição, o *delinquente*, que ‘quebra’ e transgride o papel esperado para essa fase da vida (infantilidade como ingenuidade) — ou seja, quase uma não criança”. Para Doretto (2015, p. 48), “esse binarismo está ligado a um ideal de infância que vem se desenvolvendo ao longo dos séculos”. A autora conclui:

Ainda que elas [as crianças] tenham estágios de desenvolvimento físico e cognitivo a serem atingidos e, por isso, necessitam de cuidados, isso não quer dizer que não tenham capacidade de tomar suas próprias decisões, de construir significados de mundo e de participar de arenas não tradicionalmente ligadas a elas, como esferas de decisão institucionais ou de criação cultural (DORETTO, 2015, p. 49).

⁸ Jenkins, H. (1998). Introduction. Childhood Innocence and Other Modern Myths. In H. Jenkins (Ed.), *The Children's Culture Reader* (pp. 1-37): New York University Press.

⁹ Jempson, M. (2005) “Slander, sentimentality or silence: What children put up with from the media”. *ChildRIGHT*, 221.

Assim como a seleção da pauta, a apuração é um processo complexo que deve levar em conta a capacidade de entendimento, o interesse e a representatividade dos pequenos leitores. Para Pinto (2014), o repórter, ao receber ou criar uma pauta, deve pesquisar para levantar o que já foi publicado sobre o assunto a fim de recolher dados e não repetir enfoques; buscar por pessoas que entendem do assunto; e conhecer aspectos técnicos do assunto para entrevistar melhor as fontes. Santos (2006¹⁰ apud Marôpo, 2015, p. 7) define a fonte de informação como “a entidade (instituição, organização, grupo ou indivíduo, seu porta-voz ou representante) que presta informações ou fornece dados ao jornalista, planeia ações ou descreve factos, ao avisar o jornalista da ocorrência de realização ou relatar pormenores de um acontecimento”.

A apuração jornalística para crianças, que inclui a escolha das fontes, deve ser tão completa quanto a feita para um adulto - afinal, o direito à informação coerente e de qualidade é garantido a todos cidadãos, independentemente da idade. Ademais, assim como os adultos, as crianças devem ser representadas nas notícias destinadas a elas, na intenção de aproximar e promover a identificação do público-alvo em relação à informação. Uma das formas de fazer isso é tornar as crianças protagonistas das notícias, ouvindo-as como fontes.

No entanto, na configuração atual do jornalismo, “as crianças não são fontes de informação em igualdade de condições com outras fontes, sua voz não é citada com frequência nas notícias ou aparece apenas como ilustração colorida/curiosa e raramente numa perspectiva de análise da situação” (MARÔPO, 2011, p. 649). Os temas que dizem respeito ao público infantil são debatidos quase exclusivamente por adultos e autoridades. Para a autora, o cenário é tal porque “as crianças não possuem capital cultural, ou seja, legitimidade, autoridade e respeitabilidade no campo institucional. Consequentemente, a defesa das suas perspectivas no debate público é quase sempre mediada por adultos” (MARÔPO, 2015, p. 7).

Marôpo, com o objetivo de refletir sobre as razões da escassez da voz das crianças nas notícias, realizou entrevistas com 21 jornalistas brasileiros e portugueses que assinam com frequência materiais a esse público. Como respostas, encontrou diversas limitações, entre elas, a falta de preparo para entrevistar crianças, a recente e insuficiente legitimação social dos direitos das crianças e adolescentes, a necessidade de muito tempo e recursos para contatar as crianças, e o desconforto em falar sobre temas que possam ser considerados sensíveis e impróprios (MARÔPO, 2015).

¹⁰ SANTOS, R. A fonte não quis revelar. Porto: Campo das Letras, 2006.

Como solução para algumas das limitações, a autora apresenta uma “lista de boas razões para se entrevistar crianças” (MARÔPO, 2015, p. 15), retirada do *Save the Children* (1998¹¹):

- As crianças querem falar, têm coisas novas e interessantes para dizer e acrescentam novas perspectivas aos depoimentos dos adultos.
- Algumas questões afetam diretamente às crianças, [...] como educação, lazer, abuso sexual infantil, maus-tratos – então é justo ouvi-las sobre esses temas como uma contribuição útil para o debate social.
- Ouvir crianças ajuda a um melhor conhecimento sobre estas, a diminuir barreiras entre adultos e crianças e ao mútuo entendimento. Também ajuda as crianças a desenvolverem sua autoconfiança e habilidade para falar.
- Crianças são consumidoras de mídia também e podem ser audiências mais frequentes porque gostam de saber sobre o que outras crianças pensam e sentem.

Doretto (2015) aponta que o caminho para que as crianças sejam ouvidas como fontes de informação pode estar nos próprios veículos, que têm a possibilidade de criar canais de comunicação para ouvir os leitores quanto a medos, desejos e insatisfações. “As crianças, ao se relacionarem com as notícias, se apropriam desses discursos, e os reconstroem, apegando-se a alguns e refutando outros; criticando alguns e internalizando outros, num processo que vem dando as formas das infâncias em nossa sociedade ao decorrer do tempo” (DORETTO, 2015, p. 78)

A construção do texto e dos materiais multimídia - quando usados - é crucial para que o leitor consiga assimilar a informação em toda sua complexidade e se sinta atraído pelo conteúdo. Além disso, envolve o entendimento de características específicas do público, como faixa etária, interesses e diversidades das infâncias. Um bom texto, segundo Pinto (2014), tem menos a ver com a forma e mais com o conteúdo. “Não é enfileirar palavras nem escolher as palavras mais bonitas. É construir, com fatos, uma informação” (PINTO, 2014, p. 199). Escrever para crianças inclui, além das características apresentadas pela autora, a adaptação da linguagem. Magalhães (2008) explica que o vocabulário deve ser mais fácil, utilizando sentenças resumidas, além de texto claro e simples. A não infantilização da linguagem, para a autora, é o grande desafio: devem ser descartados todos os “inhos” e “itos” que a maioria se utiliza para falar com crianças. Fazer jornalismo para crianças, conforme pontua a autora, é ir ao limite dos princípios jornalísticos de clareza de linguagem, precisão, explicação de conceitos e, além disso, ampliar a notícia, esmiuçando o contexto, o histórico e as consequências de cada fato.

¹¹ SAVE THE CHILDREN. Interviewing children – a guide for journalists and others. Londres: Save the Children, 1998.

Para fins de sua pesquisa de doutorado, Doretto (2015) ouviu estudantes de 11 e 12 anos, moradores de São Paulo, sobre o Jornal Joca - um dos únicos veículos destinados ao público infantil no Brasil. Constatou que “as notícias no jornalismo infantil reduzem o conhecimento vocabular e, conseqüentemente, a capacidade de entendimento das crianças [...] e sua gama de interesses, que podem ser tão variados quanto os dos adultos [...]. No entanto, [os entrevistados] demonstram que o jornalismo para crianças não pode ser uma cópia dos adultos” (DORETTO, 2015, p. 210). Para evitar falhas como essa, o jornalismo deve reconhecer que, além de informar, atua na formação de pessoas, e, por isso, deve buscar a qualificação em todos os aspectos.

Além da preocupação com a linguagem textual, é preciso considerar as diferentes formas de construir a narrativa a partir dos conteúdos multimídia, cuja produção se expandiu com o jornalismo digital. Salaverría (2014) entende que a multimedialidade informa para os cinco sentidos humanos, e a define como “a combinação de pelo menos dois tipos de linguagem em apenas uma mensagem” (SALAVERRÍA, 2014, p. 30). O autor alerta que uma informação multimídia será atrativa e inteligível para o público se os elementos que a compõem estiverem devidamente interligados (SALAVERRÍA, 2014). No caso do jornalismo infantil, essa preocupação deve ser ainda maior. A qualidade do conteúdo, das informações, da narrativa e da linguagem seguem sendo as premissas básicas para prender a atenção do leitor e fazê-lo compreender a notícia como um todo.

Surge, em todo o processo de produção jornalística infantil, a necessidade de que as representações da(s) infância(s) sejam plurais. Um dos pontos, nesse sentido, é a idade. “Apesar de os produtos jornalísticos terem como público-alvo garotos e garotas de até 14 anos, a ruptura com o veículo acontece antes dessa idade, e isso pode ajudar os produtores desse jornalismo a definirem melhor suas políticas editoriais”, percebeu Doretto (2015, p. 217), no mesmo estudo citada acima. Segundo a pesquisadora, os pré-adolescentes não se consideram mais crianças e veem alguns produtos como tolos ou muito redutores. Ademais, a pluralidade das representações da infância perpassa questões sociais, econômicas, regionais, culturais.

3. Jornalismo e interatividade

Interatividade¹² é um conceito chave para estudar como se articula a relação entre leitores e o meio de comunicação (ROST, 2006). “[...] Definimos a interatividade como uma capacidade gradual e variável que um meio de comunicação tem de dar maior poder a seus usuários/leitores na construção da atualidade, oferecendo a ele tanto possibilidades de seleção de conteúdos como de expressão e comunicação” (ROST, 2006, p. 15, tradução nossa).

Apesar de estar intimamente relacionada às tecnologias digitais, a interatividade não é um conceito recente: ela existe há tempo, mas configurada de outras formas. Folhear um jornal impresso; ir para uma parte específica de um livro ao olhar o índice; mudar o canal da televisão com o controle remoto; ligar para o rádio para fazer um pedido; acoplar à televisão equipamentos como videocassete, permitindo gravar, ver e rever programas quando quiser (CASSOL e PRIMO, 1999); ou mandar carta para a redação do jornal são formas de interação. Em síntese, o usuário sempre definiu as ordens e preferências do que ler, ouvir e assistir. A novidade é que, com as tecnologias digitais, os processos de interatividade com os meios de comunicação e os conteúdos jornalísticos se tornam ainda mais complexos, possibilitando ao usuário tomar decisões acerca de como, o que e quando consumir determinado conteúdo. “A interatividade implica uma certa transferência de poder do meio para os seus leitores” (ROST, 2014, p. 55), que passam, também, a produzir conteúdos.

Canavilhas (2014), no livro *Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença*, destaca a hipertextualidade, a multimedialidade, a interatividade, a memória, a instantaneidade, a personalização e a ubiquidade como as particularidades que distinguem o jornalismo feito na web do feito em outros meios. Não nos deteremos a explicar cada um deles, já que nosso objetivo é entender como a interatividade é usada no jornalismo para, então, aplicá-la no jornalismo infantil. No entanto, considerando que a interatividade é inerente ao hipertexto (MIELNICZUK, 2000), abordaremos de forma breve esse último conceito.

Nielsen (1995¹³ apud Canavilhas, 2014, p. 5) pontua “a ideia da não sequencialidade do hipertexto e a liberdade de navegação oferecida ao leitor”. Salaverría (2005¹⁴ apud Canavilhas, 2014, p. 5) entende a hipertextualidade como a “capacidade de ligar textos

¹² Nessa discussão, surge outro termo: a *interação*, utilizada como sinônimo de interatividade por muitos autores, assim como outros apresentam definições distintas a cada conceito. Neste artigo não nos deteremos à análise das perspectivas. Para tanto, *interação* e *interatividade* serão utilizadas como sinônimos.

¹³ Nielsen, J. (1995). *Multimedia and Hypertext: The Internet and Beyond*. San Diego: Academic Press.

¹⁴ Salaverría, R. (2005). *Redacción Periodística en Internet*. Pamplona: EUNSA.

digitais entre si” por meio da hiperligação, já que, com ela, é possível conectar blocos informativos - sejam textos, imagens, vídeos, áudios ou infografias. Assim, “[...] num meio digital, o leitor / usuário participa de uma situação de interatividade ao poder escolher, dentre a malha hipertextual, aqueles links que ele deseja e que lhe darão a continuidade da informação. [...] A simples ação de navegar pelo jornal online é por si só uma atividade interativa” (MIELNICZUK, 2000, p. 8).

Rost (2006) concebe duas modalidades interativas: a *interatividade seletiva* diz respeito à relação que o leitor estabelece com os conteúdos do meio ou com o sistema informático. Nesse caso, o leitor é basicamente um receptor, que tem à disposição uma diversidade de opções predeterminadas para selecionar. A navegação pelo hipertexto, os serviços de busca de informações e as possibilidades de personalização do conteúdo são formas interação seletiva. Já a segunda modalidade, a *interatividade comunicativa*, implica nas relações entre indivíduos e coloca o leitor não apenas como um receptor, mas como um produtor de conteúdos. Com esse tipo de interatividade, o leitor pode expressar uma opinião e se comunicar com outras pessoas através dos recursos possibilitados pela internet e pela máquina - como enquetes, chats, comentários e entrevistas online.

Para Rost (2001b¹⁵ apud Rost, 2006, p. 16, tradução nossa), “a interatividade [...] nos permite ver o periódico digital como um meio que - potencialmente - pode, por um lado, oferecer uma descrição mais densa e menos fragmentada da atualidade e, por outro lado, pode abrir espaços de expressão e discussão para melhorar a construção do poder legítimo nas democracias atuais”.

Com as possibilidades abertas pela interatividade, o jornalismo feito em plataforma digital tem o leitor como fator determinante. É preciso vender conteúdos a um público inquieto, que quer ler pouco e de forma concisa, faz diversas atividades ao mesmo tempo em que acessa o jornal e busca diretamente pelas informações que lhe interessam (ROST, 2006). Neste ponto, Sims (1995¹⁶ apud Cassol e Primo, 1999) pontua que a implementação da interatividade exige, como um dos pontos, a compreensão das amplitudes de níveis e demandas, incluindo o entendimento do usuário, as capacidades do *software*, a produção de contextos instrucionais e a existência de interfaces gráficas adequadas. O autor defende que a interatividade não deve ser reduzida ao ato de selecionar opções, objetos e sequências.

¹⁵ ROST, Alejandro (2001b). *Periodismo digital para una opinión pública democrática*. Trabajo realizado en la asignatura “El sistema comunicatiu en la reconstrucció de la democràcia” dictada por el doctor Jordi Berrio, en el Doctorado de Periodismo y Ciencias de la Comunicación. Universidad Autónoma de Barcelona.

¹⁶ SIMS, Roderick. “Interactivity: a forgotten art?”, 1995, [<http://itech1.coe.uga.edu/itforum/paper10/paper10.html>] 31/05/1999.

Hoje, jornalismo comumente oferece aos usuários a oportunidade de interagir por meio de enquetes - algumas fixas e outras ocasionais -, espaços para comentários - normalmente localizados ao final das notícias -, hiperlinks - que permitem que o leitor vá para outros conteúdos a partir de um -, e a possibilidade de selecionar critérios para gerar informações - muito usado no jornalismo de dados.

A partir disso, no próximo capítulo discutiremos como pensar a interatividade no jornalismo infantil, utilizando-a a favor da construção de um conteúdo de qualidade às crianças.

4. A interatividade no jornalismo infantil

A interatividade ainda é pouco explorada no jornalismo infantil. Isso, possivelmente, se justifica na dificuldade de unir dois campos com tantas especificidades. No entanto, a interatividade pode colaborar para a construção de conteúdos mais complexos, qualificados, interessantes e atrativos às crianças, que dominam o uso de aparatos e tecnologias digitais - primeiro critério a ser considerado para pensar a interatividade no jornalismo infantil.

“Nativos digitais”: é assim que Prensky (2006¹⁷ apud Doretto, 2010, p. 2) denomina as crianças da sociedade atual (reconhecidas, pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, como as que têm até 12 anos de idade). Doretto (2010, p. 2), ainda recorrendo a Prensky, ressalta que “[...] as crianças que cresceram — ou estão crescendo — lidando com computadores, celulares e videogames, que trocam mensagens instantâneas com os amigos e que fazem “download” de músicas na internet têm características distintas das gerações anteriores”.

O contato com as novas tecnologias provoca modificações no modo de funcionamento do cérebro das crianças e jovens, fazendo com que eles possam dominar, ao contrário das gerações anteriores, “as multitarefas [...], a descoberta indutiva (sem precisar de manual de instruções para operar aparelhos, por exemplo), a decodificação tridimensional de imagens [...] e os mapas mentais (habilidades multidimensionais, visuais e espaciais, projetando estruturas mentalmente, sem a ajuda de concretudes)” (PRENSKY, 2006 apud Doretto, 2010, p. 2).

A infinidade de informações e recursos tecnológicos possibilitam que as crianças se desenvolvam de forma autônoma e participativa. A vivência em sociedade faz com que, na

¹⁷ PRENSKY, Mark. Don't bother me mom, I'm learning. Nova York: Penguin, 2006.

escola, elas apresentem uma bagagem de conhecimentos prévios que devem ser considerados no processo de aprendizagem (BARBOSA et al, 2014).

Com as tecnologias modernas e particularmente a Internet, podem-se desenvolver conteúdos e objetos de aprendizagem de diversas formas: som, texto, imagens, vídeo e realidade virtual. O aluno pode interagir com o conteúdo de diversas maneiras: navegando e explorando, selecionando, controlando, construindo, respondendo, entre outras. O aluno pode, hoje, também criar seu ambiente pessoal de aprendizagem, personalizar o conteúdo com o qual deseja interagir e, inclusive, contribuir para o aperfeiçoamento do material utilizado nos cursos (MATTAR, 2009, p. 116).

A ideia apresentada por Mattar é justamente a de interatividade. O autor ressalta que os seres humanos se desenvolvem e aprendem por meio das interações. E, nesse sentido, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) proporcionam às crianças “não somente momentos de interação, mas, principalmente, o desenvolvimento de aspectos cognitivos, afetivos e sociais; possibilitando, assim, a criatividade, a atenção, a concentração, a percepção, a agilidade, a memória, a consciência crítica e reflexiva, atendendo às demandas sociais” (BARBOSA et al, 2014, p. 2889). O uso de ferramentas tecnológicas educacionais pelas crianças ampliam a possibilidade de formar indivíduos capazes de adquirir novos conhecimentos e interagir com a sociedade. Mais uma vez, o papel cidadão das crianças é uma das preocupações, tanto da educação quanto do jornalismo.

Outro critério para pensar a interatividade no jornalismo infantil é o cenário de transformações pelas quais o jornalismo vem passando, influenciadas pela onda de desinformação - notícias falsas, fora de contexto, sensacionalistas, com fontes sem credibilidade -, pelo excesso de informações, pela falta de confiança no jornalismo produzido pelos tradicionais veículos de comunicação e pela ascensão de técnicas como a realidade virtual e a inteligência artificial. Frente a isso, o jornalismo como um todo se vê em mais um período de reestruturação.

Com o jornalismo infantil não é diferente. Na pesquisa realizada por Doretto (2015), as crianças e jovens entrevistadas demonstraram desconhecimento acerca da fonte das informações que consumiam com regularidade e não costumava questioná-la. Ao mesmo tempo, afirmaram associar “o noticiário profissional a informações sempre verdadeiras e atualizadas” (DORETTO, 2015, p. 192). Vê-se, aqui, o peso da ideia de “jornalismo” concebida pelas crianças, ainda mais frente à disponibilidade de tantos conteúdos não jornalísticos que reproduzem a estrutura noticiosa.

Doretto (2015) indica que os leitores, principalmente os que têm menor literacia midiática, como as crianças, têm mais chances de se perderem na “massa de informação que

se auto-reproduz sobre a arquitetura matricial da rede, a cultura colaborativa, dialógica, interactiva, e a progressiva autonomização da esfera pública participativa da sociedade em rede” (CÁDIMA, 2013 apud DORETTO, 2015, p. 32). Neste sentido, o papel do jornalismo infantil é reforçado enquanto garantidor do direito à informação coerente e de qualidade às crianças. Aliado a ele está a interatividade, que permite que o leitor questione, opine e tire dúvidas sobre os assuntos por meio de comentários, chats e enquetes. Além disso, possibilita criar conteúdos com mais profundidade, contextualização, recursos e valorização da informação.

O terceiro e último ponto que abordaremos na intenção de pensar a interatividade no jornalismo feito para as crianças é o tripé *informar, educar e entreter*, princípios que configuram como as funções da comunicação. *Informar* é “fazer com que se torne conhecido; tomar conhecimento sobre; notificar. [...] Noticiar, oferecer informações”. *Educar*, por sua vez, é “oferecer a alguém o necessário para que esta pessoa consiga desenvolver plenamente a sua personalidade. [...] Propagar ou transmitir conhecimento (instrução)”. Por fim, *entreter*¹⁸ é definido como “distrair, divertir, servir de recreio, de passatempo”.

Do rádio, à televisão e, agora, à internet, o tripé foi se moldando de acordo com os recursos do veículo e as características do público. No caso do jornalismo feito em plataformas digitais, as possibilidades se ampliam, tanto em questão de tempo e velocidade - já que é possível consumir informações específicas a qualquer momento, sem depender de uma programação - quanto de repertório de conteúdos e formatos. Além disso, o usuário, além de consumir informações, as produz - um outro jeito de informar, educar e entreter.

As crianças e jovens, por exemplo, buscam - e produzem - conteúdos no YouTube - em vlogs e canais das mais variadas temáticas e estilos -, nas redes sociais - por meio da interação com amigos, com famosos e outras personalidades, e pela busca de *links* que os interessam -, nos blogs e nos sites de notícias. “Na Internet, [...] as crianças controlam grande parte de seu mundo. É uma coisa que elas mesmas fazem; elas são usuárias e são ativas. Não observam apenas, mas participam. Perguntam, discutem, argumentam brincam, compram, criticam, investigam, ridicularizam, fantasiam, procuram e informam” (TAPSCOTT, 1999¹⁹ apud FERREIRA, 2009, p. 62)

¹⁸ Os significados das palavras informar, educar e entreter constam no Dicionário Aurélio. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/aurelio-2/>>. Acesso em: 30 jul. 2019.

¹⁹ TAPSCOTT, Dan. Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net. Tradução de Ruth Gabriela Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.

Ao considerar a proximidade do público infantil com as tecnologias digitais; as demandas das crianças por temáticas e formatos variados; a necessidade de um jornalismo comprometido com a qualidade e veracidade das informações; e as funções da comunicação de informar, educar e entreter, a interatividade surge como um recurso interessante. Além das formas de interatividade já proporcionadas pelo jornalismo - e abordadas, brevemente, no capítulo 3 -, a criação de conteúdos interativos para as crianças pode colaborar - e muito - para o engajamento, a compreensão e o interesse dos pequenos leitores nos conteúdos jornalísticos. Por meio da interatividade, é possível aprofundar as informações, apresentar exemplos, explicar contextos, instigar o interesse e o questionamento, estimular a criticidade e as descobertas. “[...] Quanto maior a interatividade, mais profunda será a experiência de imersão do leitor, imersão que se expressa na sua concentração, atenção e compreensão da informação [...]” (SANTAELLA, 2001a²⁰ apud FERREIRA, 2009, p. 38). Rost (2006, p. 431), destaca, ainda, que o jornalismo interativo vê os leitores não como meros consumidores, mas como cidadãos - um ponto importante quando falamos em jornalismo infantil.

Produzir conteúdos interativos, entretanto, não é tarefa simples. Exige tempo, planejamento, conhecimento acerca das especificidades do público e da internet, produção multimídia e apuração de fôlego. Dessa forma, é praticamente impossível aplicar a interatividade no jornalismo diário. Em vez disso, podem ser pensados especiais, grandes reportagens, investigações e/ou editoriais específicas nesse formato. O relevante, aqui, é fazer com que o jornalismo infantil cumpra seus deveres de informar, educar, entreter e, principalmente, formar cidadãos comprometidos com a realidade na qual estão inseridos.

5. Considerações finais

O jornalismo infantil cumpre papel fundamental na garantia do direito das crianças à informação e, conseqüentemente, na constituição de cidadãos comprometidos com a sociedade da qual fazem parte. Por isso, pensar novas formas de criar conteúdos com complexidade, pluralidade, qualidade e aprofundamento a esse público é um dever dos veículos de comunicação. A interatividade é um bom caminho para isso, considerando a proximidade das crianças com as tecnologias digitais, a curiosidade característica da idade, o processo de aprendizagem e o gosto por entreter-se.

²⁰ _____. Matrizes da linguagem e do pensamento sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras, 2001a.

Para além do apresentado nessa oportunidade, o debate acerca do uso da interatividade no jornalismo infantil permite outras discussões e aprofundamentos. É possível desenvolver novas pesquisas com foco no desenvolvimento e na experimentação, a fim de colaborar para a construção de métodos que viabilizem a inserção da interatividade, inclusive, na produção diária do jornalismo infantil.

Referências

BARBOSA, G. C. et al. **Tecnologias digitais:** possibilidades e desafios na educação infantil. ESUD 2014 - XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior à Distância - Florianópolis/SC. 05 - 08 de agosto de 2014 - UNIREDE. Disponível em: encurtador.com.br/ctJQ1

CANAVILHAS, J. Hipertextualidade: Novas arquiteturas noticiosas. In: CANAVILHAS, João (org.). **Webjornalismo:** 7 características que marcam a diferença. Covilhã: Livros labCom, 2014.

CASSOL, M. B. F; PRIMO, A. F. T. **Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias.** Informática e educação: teoria & prática v. 2 nº 2, outubro, 1999. UFRGS, Porto Alegre.

CERQUEIRA, C.; GUIA, F. da; SOUSA, J. Informar, formar ou entreter? Os meio de comunicação e formação de uma juventude crítica e cidadã. In: ANDI. **Infância e consumo:** estudos no campo da Comunicação. Brasília, 2009.

DORETTO, J. Jornalismo infantil e os nativos digitais. In: Interprogramas de Mestrado da Faculdade Cásper Líbero, 6., 2010, São Paulo. **Anais...** São Paulo: 2010.

DORETTO, J. **‘Fala connosco!’: o jornalismo infantil e a participação das crianças, em Portugal e no Brasil.** 2015. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2015.

DORETTO, J. A participação das crianças no jornalismo infantojuvenil português e brasileiro. **Famecos:** mídia, cultura e tecnologia. Porto Alegre, v. 25, n. 1, jan./abr. 2018.

FERREIRA, M. F. **Webjornalismo infantil: por uma interação informativa.** Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Comunicação) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2009.

Magalhães, R. **Jornalismo Infantil - versão final.** In: II Encontro de Professores de Jornalismo DF-GO-TO, Universidade de Brasília. Brasília: 2008.

MARÔPO, L. **Jornalismo e direitos infantis:** a voz das crianças e jovens na produção, recepção e monitorização do discurso noticioso. Congresso Nacional “Literacia, Media e Cidadania”. Universidade de Minho, Braga, 2011.

MARÔPO, L. **Crianças como fontes de informação:** um desafio de inclusão para o jornalismo. Revista Vozes e Diálogo. Itajaí, v. 14, n. 2, jul./dez. 2015.

MATTAR, J. Interatividade e Aprendizagem. In: FORMIGA, Marcos; LITTO, Fredric M (orgs.). **Educação a distância:** o estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

MIELNICZUK, L. **Interatividade como dispositivo do jornalismo online**. In: GOMES, I.M; MIELNICZUK, L; et alli. Temas em Comunicação e Cultura Contemporâneas II. Salvador: Facom/UFBA, 2000.

PINTO, A. E. de S. **Jornalismo diário**: reflexões, recomendações, dicas e exercícios. São Paulo: Publifolha, 2014.

PONTE, C. **Crianças em notícia**. Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, 2005.

ROST, A. **La interactividad en el periódico digital**. Tesis Doctoral (Programa de Doctorat en Periodisme y Ciències de la Comunicació) - Departament de Periodisme y Ciències de la Comunicació, Facultat de Periodisme y Ciències de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra, 2006.

ROST, A. Interatividade: Definições, estudos e tendências. In: CANAVILHAS, João (org.). **Webjornalismo**: 7 características que marcam a diferença. Covilhã: Livros labCom, 2014.

SALAVERRÍA, R. Multimedialidade: Informar para cinco sentidos. In: CANAVILHAS, João (org.). **Webjornalismo**: 7 características que marcam a diferença. Covilhã: Livros labCom, 2014.

UNICEF. Convenção sobre os direitos da Criança. Disponível em:
<<https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>> Acesso em: 12 jul. 2019.

3. MÉTODOS E TÉCNICAS DE EXPERIMENTAÇÃO

Neste Capítulo, abordamos o planejamento e a execução de nossa experimentação - a reportagem interativa *Quem sabe sobre o desmatamento da floresta?*, voltada ao público infantil. Descrevemos o método utilizado no desenvolvimento do exercício experimental, o processo de construção editorial do produto, o contexto da pauta escolhida para a reportagem e as etapas da produção.

3.1. MÉTODO EXPERIMENTAL

Este trabalho caracteriza-se como um exercício de experimentação. A ideia de um projeto experimental, no contexto do Laboratório de Experimentação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Maria - onde o desenvolvemos -, é aplicar as linhas fundamentais dos métodos experimentais em ciência. Conforme Gutiérrez Aranzeta (2006, p. 28, tradução nossa²¹), “o experimento é a experiência científica em que se provoca deliberadamente alguma mudança e se observa e interpreta seu resultado com alguma finalidade cognitiva”.

Desta forma, o desenvolvimento da experiência neste Trabalho de Conclusão de Curso tem como recortes experimentais um conjunto de conceitos e técnicas que, quando colocados em relação, nos permitiram construir uma questão de pesquisa experimental. Dentre os conceitos teóricos, nossas referências foram o jornalismo infantil e metodologias de aprendizado em educação; e o jornalismo digital e a interatividade. No âmbito das técnicas, elencamos a interatividade e o jornalismo infantil. A partir das problematizações desses diferentes conceitos e técnicas, estabelecemos como questão de pesquisa experimental: “como usar a interatividade para produzir conteúdo jornalístico ao público infantil?”. Nosso objetivo é o de testar o uso da interatividade como recurso narrativo no jornalismo infantil, colaborando com a manutenção do direito das crianças à informação.

Salientamos que o projeto de experimentação foi realizado em conjunto com a acadêmica do Desenho Industrial, Pollyana Santoro. Nele, produzimos uma reportagem interativa para o público infantil. Mais do que o êxito do projeto, na experimentação buscamos executar e descrever o processo. Consideramos relevante reconhecer os limites e

²¹ No original: “el experimento es la experiencia científica en que se provoca deliberadamente algún cambio y se observa e interpreta su resultado con alguna finalidad cognoscitiva”.

potencialidades da experiência e, com isso, realizar ou propor melhorias para projetos futuros.

3.2. CONSTRUÇÃO EDITORIAL DO PRODUTO

A construção editorial de nosso produto - a reportagem interativa *Quem sabe sobre o desmatamento da floresta?* - apresentou mesclagem de metodologias e técnicas devido ao trabalho em conjunto com a acadêmica de Desenho Industrial, Pollyana Santoro. Sob o ponto de vista do design, Pollyana se apropriou da metodologia 5 I's, que tem o objetivo de “facilitar o desenvolvimento de interfaces interativas cujo foco não é o designer, nem o cliente, nem o desenvolvedor, mas sim o usuário/interator” (GASPARETTO, 2019, p. 2). A metodologia é composta por cinco fases: Ideação e Inambulação - que serão abordadas neste subcapítulo por corresponderem, sob o ponto de vista jornalístico, à construção editorial do produto - e Instauração, Inspeção e Implementação - que serão abordadas na descrição das etapas do processo experimental por terem a ver com o desenvolvimento prático do produto.

No contexto jornalístico, estabelecemos relações com a descrição feita pela jornalista Fátima Ali, no livro *A arte de editar revistas*, publicado em 2009, acerca das etapas da construção editorial de revistas. Para ela, “os principais componentes do conceito editorial são: a missão, o título e a fórmula” (2009, p. 45) - os quais serão descritos e construídos ao longo deste subcapítulo. Fátima trabalha com jornalismo segmentado, que parte da ideia de público para construir o produto e elaborar conteúdos. Apesar de a nossa experimentação não ser no formato de revista, trabalhamos com jornalismo segmentado, uma vez que consideramos o público como ponto central para a definição de temática, plataforma, formato e layout da reportagem.

O primeiro passo da construção editorial do produto foi a realização de um *briefing* para entendermos nossos objetivos em relação à interface da reportagem. Nesta etapa, correspondente à Ideação na metodologia da Pollyana, respondemos às seguintes perguntas:

Qual é o problema que a interface irá resolver? Possibilitará que as informações sejam mais aprofundadas, visando à compreensão, ao engajamento e ao interesse das crianças no jornalismo e na realidade na qual estão inseridas - e utilizará o design como meio para isso. Também garantirá o direito da criança ao acesso à informação - conforme a Convenção sobre os Direitos da Criança, aprovada em 1989 pela Assembleia Geral da ONU.

O quê? Uma interface que permita que crianças sejam informadas de maneira interativa e dinâmica sobre o aumento do desmatamento da Amazônia, o questionamento dos dados divulgados pelo Inpe e as decisões de cunho político.

Como? Por meio de uma publicação digital em formato de aplicativo que permita à criança explorar e interagir a partir de botões interativos, recursos de hipertexto, recompensas, sons, vídeos, animações, movimentos, gestos.

Para quem? Crianças de 8 a 12 anos incompletos²², que tenham acesso a smartphone.

Em que lugar? Em casa, na escola, na rua.

Porquê? Para ajudar a criar, nas crianças, uma consciência ambiental, de responsabilidade social e cidadã, ao mesmo tempo em que informa, educa e entretém.

O conjunto de informações coletadas durante o *briefing* foi relevante para delimitarmos um dos pontos centrais de nossa experimentação: o público alvo. Produzir conteúdos jornalísticos para crianças é desafiador, porque envolve conhecimento sobre interesses, necessidades e especificidades do público. Como já contextualizamos em nosso referencial teórico, a infância é uma fase importante do desenvolvimento físico e cognitivo dos indivíduos. Ademais, apresenta significativas mudanças no que diz respeito a aptidões, gostos e características em curtos períodos de tempo. Por esses motivos, a escolha da faixa etária do público alvo do produto foi amplamente discutida. Apesar das visíveis diferenças entre crianças de 8 e 12 anos de idade incompletos, levamos em conta o fato de ambas saberem ler e já terem capacidade de manusear smartphones.

Para conhecer melhor nosso público, criamos duas personas. "Uma persona é um elemento determinado segundo a personalidade que ajuda você a se lembrar para quem o aplicativo está sendo criado" (Lowdermilk, 2013, p. 73 apud Gasparetto, 2019, p. 4)²³. Fátima Ali (2009) diz que é necessário imaginar quem é o público, quem é o leitor - afinal, cada leitor é um indivíduo. Só assim será possível colocar em prática o que a jornalista entende como importante: satisfazer os anseios do público; levá-lo ao encontro do inesperado e do desconhecido; dar espaço de participação; não subestimá-lo; e colocar-se no lugar dele. Abaixo, estão descritas nossas duas personas:

²² Idade máxima da infância, conforme o artigo 2 do Estatuto da Criança e do Adolescente. Disponível em: <<https://www.jusbrasil.com.br/topicos/10619660/artigo-2-da-lei-n-8069-de-13-de-julho-de-1990>> Acesso em: 25 ago. 2019.

²³ LOWDERMILK, T. Design Centrado no Usuário: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis. São Paulo: Novatec Editora, 2013.

Joaquim:

Sobre: É uma criança de 9 anos, classe média, vive em apartamento e já sabe ler. Prefere ler conteúdos na internet do que livros. Pensa em ser biólogo, pois gosta muito de plantas e animais - inclusive tem um cachorro adotado chamado Paçoca. Durante o dia, ele vai à escola, onde passa um turno. Segundo os professores e de acordo com as notas, é um aluno muito dedicado. Em casa, além de fazer os temas, contribui nas tarefas domésticas. Em seu tempo livre, gosta de jogar Minecraft e outros jogos semelhantes.

Comportamento: Adora passar o tempo no computador e, por conta disso, tem muitos amigos virtuais. Tem um espírito curioso e adora ver canais no Youtube, como o Manual do Mundo, assim como acompanhar alguns youtubers. Tem uma alimentação saudável devido à dieta vegetariana de sua mãe. Esse estilo de vida despertou nele o interesse em cuidar do meio ambiente e em cultivar plantas. Para cuidar delas corretamente, vê tutoriais no Youtube.

Frustrações: Frequentemente ele vê algumas notícias na internet, muitas vezes relacionadas ao meio ambiente e ao futuro do planeta, e sempre questiona sua mãe para entender melhor o que está acontecendo. Fica frustrado, pois sente que não consegue fazer nada relacionado a isso devido à pouca idade. Também se importa muito com os animais e fica chateado em saber que existem pessoas que os maltratam.

Objetivos: Temas sobre animais e meio ambiente despertam muito o seu interesse. Por isso, ele passou a buscar várias informações a respeito para saber como pode fazer a sua parte.

Tarefas: Ter acesso a um lugar que reúna matérias com informações aprofundadas e pensadas de maneira adequada para a sua idade, e que tenha interações e vários caminhos para serem explorados, visto que ele está acostumado com games.

Luiza:

Sobre: Luiza tem 11 anos, classe baixa e vive com seus pais e seus dois irmãos, um com 24 anos e outro com 7 anos. Não possui computador em casa, mas frequentemente usa o smartphone de seu irmão mais velho, que trabalha fora e conseguiu adquirir um. Às vezes, Luiza tem acesso a um tablet na sua escola, distribuído pelo governo para escolas públicas.

Comportamento: Ela é muito curiosa e gosta de ler, além de ter um espírito rebelde e com sede por mudança. Os livros que ela mais retira na biblioteca da escola são HQs, ficção e aventura. Luiza é uma boa aluna. É quieta, e devido à personalidade introvertida, tem poucos amigos na escola. Ela convive mais com os irmãos e, no tempo livre, brinca com os amigos do bairro. Juntos, adoram inventar novos jogos, andar de bicicleta e jogar bola. Ela é uma criança muito empática e, por isso, ajuda muito em casa, normalmente se dispondo para o que for preciso, assim como na horta comunitária do seu bairro. A horta comunitária ajuda a sua família a diminuir os custos com alimentação, além de contribuir para uma vida mais sustentável e com melhor qualidade.

Frustrações: Luiza amadureceu muito cedo devido às condições nas quais ela vive, e consequentemente, desenvolveu um espírito questionador. Muitas vezes, assistindo à TV pelos canais abertos, ela se frustra com a situação do mundo, tanto em níveis sociais quanto ambientais.

Objetivos: Sendo assim, ela sente vontade de fazer a diferença no mundo, ajudando as pessoas que vivem na mesma situação que ela e o meio ambiente, através de projetos dentro da comunidade e a partir de informações de qualidade.

Tarefas: Facilitar a busca por informações através de uma plataforma com textos de fácil entendimento, além de um layout limpo e navegação intuitiva para que pessoas sem tanto contato com tecnologia entendam facilmente. Assim, Luiza pode compartilhar conteúdos com outras pessoas, além de tirar dúvidas.

A definição de personas auxiliou na compreensão dos diferentes perfis existentes na faixa etária dos 8 aos 12 anos incompletos. A partir disso, conseguimos definir características e funcionalidades que seriam relevantes ao nosso produto - reunidas na tabela abaixo:

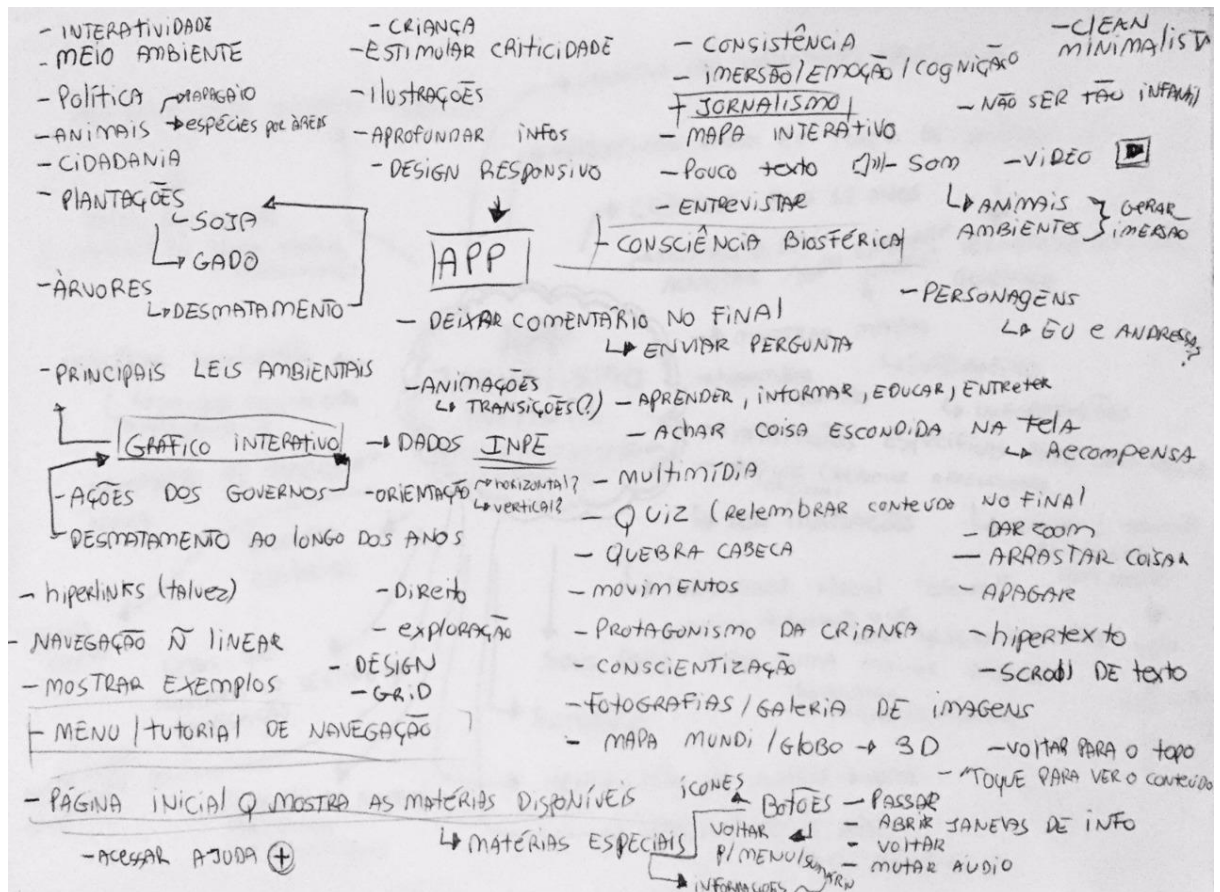
Tabela 1 - Requisitos projetuais

	Obrigatórios	Desejáveis
Estéticos	<ul style="list-style-type: none"> - Layout limpo e simples; - Valorização das ilustrações; - Possuir orientação de layout principal (horizontal); - Cores vivas e alegres; - Uso de tipografia adequada para telas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grid flexível; - Layout responsivo; - Mais de uma orientação de layout (vertical e horizontal); - Famílias tipográficas para textos e títulos com licenças gratuitas.
Informacionais	<ul style="list-style-type: none"> - Legibilidade e leitura adequadas; - Explicação dos ícones e da navegação. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos indicadores de navegação e localização em cada página.
Interativos	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de multimídias como animações, músicas e vídeos; - Interações simples, fáceis e intuitivas; - Utilizar interações como arrastar e tocar; - Uso de pequenos jogos ao final de cada capítulo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interações em cada página; - Acesso ao menu principal e às instruções de navegação em qualquer página. - Utilização de recursos animados. - Interações que contribuam significativamente para a compreensão das informações.

Autor: autoria nossa.

Também elaboramos um *brainstorming* com as ideias-chave da nossa experimentação - relacionadas ao público, à interface, à pauta, às interatividades, aos recursos multimídia e a outros pontos. O resultado está na imagem abaixo:

Figura 1 - Construção editorial do produto: *Brainstorming*



Autor: autoria nossa.

Para a construção editorial do produto, buscamos referências de materiais e conteúdos semelhantes ao nosso. Analisamos livros físicos infantis, aplicativos com temática ambiental, aplicativo digital interativo, HQ jornalística e interativa. Tínhamos o objetivo de entender como os conteúdos voltados ao público infantil eram pensados no que diz respeito às temáticas, às formas, aos elementos visuais, aos recursos interativos e à multimídia, e de que maneira cada decisão colaborava com o processo de aprendizagem e de desenvolvimento cognitivo das crianças. Essa observação teve como embasamento nossas leituras relacionadas à área - tanto pelo viés do jornalismo quanto pelo da educação.

Seguindo as descrições sobre o processo de construção editorial feitas por Fátima Ali e com base em definições feitas anteriormente, alinhamos a missão editorial de nosso produto. Essa, “define o objetivo da revista, seu público leitor, o tipo e a forma do conteúdo que vai concretizar sua razão de ser” (ALI, 2009, p. 44): *Público*: crianças de 8 a 12 anos incompletos, que saibam ler e tenham acesso a smartphones com internet; *Objetivo*: produzir conteúdos interativos para crianças de forma que o jornalismo infantil atenda às necessidades

do público, acompanhe as transformações do jornalismo e contemple os objetivos da comunicação de informar, educar e entreter; *Conteúdo*: temáticas de interesse de nosso público e de relevância no contexto social, escolhidas a partir dos critérios de noticiabilidade e reprodutibilidade.

Definimos também o título de nosso produto - que, segundo Ali (2009, p. 56), “é a expressão mais forte do conceito, da identidade e do posicionamento da revista”. A autora indica que o título deve dizer logo a que veio a revista, ser curto e diferente das concorrentes. A partir disso, *Aventura Amazônica* foi o nome escolhido para a série da qual a reportagem *Quem sabe sobre o desmatamento da floresta?* faz parte. Com “Aventura”, buscamos nos aproximar do público infantil, que é curioso e aberto a diferentes experiências. Já “Amazônica” tem a ver com a pauta de nossa reportagem, que trata das características, da importância e do desmatamento da floresta. A ideia é que, em produções futuras, o termo “Aventura” permaneça no título, alterando-se, apenas, a palavra complementar, que deve estar relacionada à temática central das reportagens que compõem cada série.

Após a escolha do título, dedicamo-nos ao desenho da marca. Como referências, buscamos elementos e cores relacionadas à Amazônia. A partir disso, Pollyana esboçou as opções abaixo, com foco no pássaro Sete-cores-da-amazônia, que está presente na maior parte da Amazônia brasileira e também nos demais países amazônicos²⁴. Como o próprio nome indica, o pássaro é bastante colorido, o que agrega à paleta de cores do aplicativo.

Figura 2 - Construção da marca do produto



Autor: autoria nossa.

²⁴Disponível em: <<https://www.wikiaves.com.br/wiki/sete-cores-da-amazonia>> Acesso em: 20 out de 2019.

Figura 3 - Paleta de cores da reportagem a partir do pássaro Sete-cores-da-amazônia

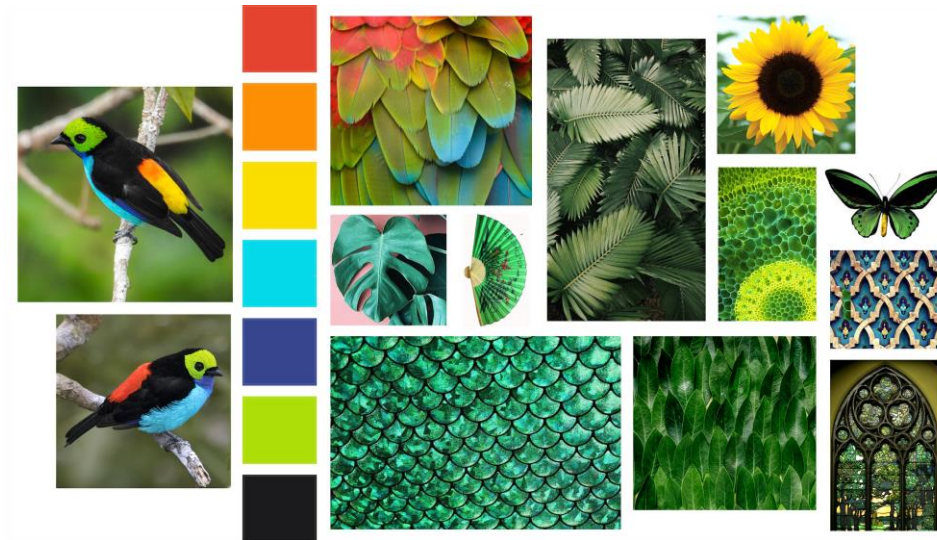


Figura 4 – Marca do aplicativo Aventura Amazônica



Autor: autoria nossa.

Por fim, determinamos o que Fátima Ali chama de Fórmula: um modelo para a montagem de cada edição, um contexto reconhecível, ainda que as temáticas sejam totalmente novas. “Quer dizer: os diferentes tipos de matéria, as seções e colunas; o espaço que devem ocupar; o estilo de *design*, fotografia e ilustrações” (ALI, 2009, p. 54). Em nosso produto, definimos que sempre teremos jogos, recompensas, pop ups, cards para salvar e

compartilhar, textos curtos e conteúdos multimídia - como vídeos e áudios. A apresentação do conteúdo é feita em capítulos, organizados a partir de uma ordem cronológica.

3.3. CONTEXTO DA PAUTA

Em junho de 2019, o Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (Inpe) divulgou dados alertando aumento de 88%, em relação ao mesmo período do ano anterior, no desmatamento da Amazônia Legal - que é o nome dado pelo Brasil à parte da floresta que fica no território nacional. A área atingida foi de mais de 900 km² - equivalente à de quatro cidades do Recife. Em julho, o aumento foi ainda maior: de 278%, em comparação ao mesmo mês, em 2018.

Os dados foram captados pelo projeto Desmatamento em Tempo Real (Deter)²⁵, que identifica áreas em possível processo de desmatamento e emite alertas para que o Ibama e outros órgãos de fiscalização ajam no combate ao corte ilegal de árvores - e divulgados pelo Inpe. Em 2004, todos os levantamentos feitos pelo Instituto passaram a ser públicos e, desde 2015, estão disponíveis na forma de mapas e gráficos na plataforma TerraBrasilis²⁶.

O números foram repercutidos pela imprensa nacional e internacional, e questionados pelo governo brasileiro. O presidente Jair Bolsonaro, em uma das manifestações, ocorrida no dia 19 de julho, disse que os números eram mentirosos e afirmou suspeitar que o então diretor do Instituto, Ricardo Galvão, estava “à serviço de alguma ONG”²⁷.

No dia seguinte, em entrevista ao Jornal Nacional²⁸, Galvão rebateu as críticas feitas pelo presidente. Ele se mostrou indignado e considerou a postura de Bolsonaro uma piada, não condizente com a de um presidente da República. Destacou que o Inpe, que iniciou o

²⁵ No dia 18 de novembro de 2019, o Inpe divulgou os dados anuais do desmatamento para os nove estados da Amazônia Legal, levantados pelo Programa de Monitoramento da Floresta Amazônica Brasileira por Satélite (Prodes), que oferece precisão de 95%. De acordo com o Prodes, o valor estimado de desmatamento é de 9.762 km² para o período de agosto de 2018 a julho de 2019 - 29,54% maior do que a taxa apurada pelo Prodes em 2018 e 42,8% maior do que os números alertados pelo Deter no mês de julho - abordados em nossa pauta. Apesar da atualização dos dados, nossa pauta considera os acontecimentos até o dia 10 de agosto - data que será justificada na sequência. Disponível em:

<http://www.inpe.br/noticias/noticia.php?Cod_Noticia=5294>

<<https://g1.globo.com/natureza/noticia/2019/11/18/taxa-oficial-de-desmatamento-e-42percent-maior-do-que-apontava-sistema-de-alertas-do-inpe.ghtml>> Acesso em: 30 nov. 2019.

²⁶ Disponível em: <<http://terrabrasilis.dpi.inpe.br/app/map/deforestation?hl=pt-br>>

²⁷ Informação divulgada pelo jornal O Estado de S. Paulo no dia 19 de julho de 2019. Disponível em:

<<https://sustentabilidade.estadao.com.br/noticias/geral,bolsonaro-acusa-inpe-de-divulgar-dados-mentirosos-sobre-desmatamento,70002929326>> Acesso em: 19 out. 2019.

²⁸ Entrevista concedida por Ricardo Galvão ao Jornal Nacional no dia 20 de julho de 2019. Disponível em:

<<https://g1.globo.com/sp/vale-do-paraiba-regiao/noticia/2019/07/20/diretor-do-inpe-nega-acusacoes-de-bolsonaro-reafirma-dados-sobre-desmatamento-e-diz-que-nao-deixara-cargo.ghtml>> Acesso em: 19 out. 2019.

monitoramento da Amazônia por volta de 1988, é respeitado mundialmente pelo trabalho que faz, e afirmou que não se demitiria do cargo.

Questionado por jornalistas sobre o tema no dia 21 de julho²⁹, Bolsonaro se disse preocupado, mas achou que os números “poderiam não estar condizentes com a verdade” e entendeu a divulgação como uma propaganda negativa do Brasil para o exterior. Neste sentido, assegurou que Ricardo Galvão deveria, por “questão de responsabilidade, respeito, patriotismo”, ter informado o governo sobre os dados antes de publicá-los. Apesar das críticas feitas, também, pelo Ministro do Meio Ambiente, Ricardo Salles, e pelo Ministro da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações, Marcos Pontes, o governo não apresentou os dados que considerava corretos, e reiterou, em diversas oportunidades, a necessidade de um novo sistema de monitoramento do desmatamento da Amazônia.

As discussões seguiram até o dia 2 de agosto, quando Marcos Pontes exonerou Ricardo Galvão do cargo - cujo mandato iria até o fim de 2020. No dia 5, anunciou Darcton Policarpo Damião - formado em Ciências Aeronáuticas, mestre em Sensoriamento Remoto pelo Inpe e doutor em Desenvolvimento Sustentável pela Universidade de Brasília, além de membro da Academia da Força Aérea - como diretor interino do Inpe.

A pauta da reportagem *Quem sabe sobre o desmatamento da floresta?* leva em consideração o contexto apresentado e critérios como atualidade, relevância, abrangência, possibilidade de explorar diferentes recursos ao contar a história e noticiabilidade. Nos preocupamos em selecionar um assunto novo, com conteúdos importantes e capaz de despertar interesse nos leitores. A escolha da pauta vai ao encontro do que defendemos em nosso trabalho: o direito das crianças a informações com qualidade, pluralidade e complexidade.

A reportagem foi pensada para ser publicada no dia 10 de agosto, um sábado, como um especial da semana, e tem como gancho a exoneração do diretor do Inpe. Nossa pauta apresenta o desenrolar dos fatos, com foco nos dados do aumento do desmatamento do mês de julho, nas técnicas usadas pelo Instituto para monitorar a Amazônia, na importância da floresta e nos interesses do governo por trás das críticas e do afastamento de Ricardo Galvão. A delimitação da data foi importante para reconhecermos as dificuldades da produção de uma pauta como essa no contexto de uma redação jornalística, que trabalha com prazos e períodos normalmente curtos de produção.

²⁹ Pronunciamento de Bolsonaro é exibido em reportagem da GloboNews, no dia 21 de julho de 2019. Disponível em: <<https://g1.globo.com/globonews/jornal-globonews/video/bolsonaro-volta-a-criticar-dados-do-inpe-sobre-desmatamento-7781913.ghtml>> Acesso em: 19 out. 2019.

3.4. ETAPAS DO PROCESSO EXPERIMENTAL

A partir das discussões teóricas e metodológicas acerca do jornalismo infantil, do jornalismo digital e da educação, e do objetivo de verificar de que maneira a interatividade pode ser utilizada como recurso narrativo no jornalismo infantil, iniciamos a experimentação no mês de julho de 2019. É válido ressaltar que todo o processo foi executado em conjunto com Pollyana Santoro, aluna do Desenho Industrial, responsável por desenvolver o protótipo da interface do produto com interações, ilustrações e multimídia. Por conta disso, todas as decisões jornalísticas, assim como as do design, foram discutidas e moldadas de acordo com as demandas do outro profissional - um exercício relevante à formação do jornalista que, cada vez mais, trabalha em conjunto com profissionais de diferentes áreas.

Entre o final de julho e o início de agosto definimos a pauta da reportagem - pensada para ser um especial semanal. No processo de escolha atentamos para a atualidade, a noticiabilidade e a relevância da temática, para a abrangência nacional e para a possibilidade de explorar recursos multimídia e interativos ao contar a história. Além disso, a intenção, desde o início, era abordar assuntos considerados “de gente grande”, como política, por exemplo - já que as crianças, assim como os adultos, têm direito a consumir informações plurais, complexas e de qualidade.

Apesar dos vários critérios estabelecidos, a definição da pauta foi uma etapa simples da experimentação, devido, especialmente, ao contexto nacional da época - já apresentado nesta oportunidade, mas que retomamos brevemente: nos meses em questão, a mídia brasileira, assim como veículos do exterior, noticiavam o aumento expressivo do desmatamento da Amazônia, os questionamentos, por parte do governo, sobre os dados divulgados e a consequente exoneração do diretor do Inpe. Vimos, neste cenário, a possibilidade explicar às crianças sobre a complexidade por trás das falas, decisões e posicionamentos - neste caso, do governo. Além disso, era uma oportunidade de mostrar como o desmatamento é monitorado e de ressaltar a importância da Floresta Amazônica. Ambos os pontos contemplam a posição das crianças enquanto cidadãs, que devem ser informadas, nos mais diferentes aspectos, sobre a realidade na qual estão inseridas. Desta forma, poderão participar e colaborar com debate público.

Definimos o dia 10 de agosto como a data de publicação da reportagem - dessa forma, todos os acontecimentos registrados após este dia, ainda que relacionados à temática, foram desconsiderados. Essa decisão foi relevante no contexto da experimentação para entendermos as dificuldades de produzir uma pauta como essa na temporalidade de uma redação

jornalística. Observamos a exigência na produção - que envolve roteiro, decisões narrativas, público, conteúdos multimídia e interatividade; na apuração - com a busca pelas fontes e pelas informações, nem sempre de fácil acesso; e no desenvolvimento da plataforma, que apresentou desafios técnicos. Discutiremos com detalhes cada uma dessas etapas - e suas respectivas dificuldades - no decorrer do subcapítulo.

A partir da apuração feita para a construção da pauta, entendemos que a data contemplava quantia considerável de acontecimentos para a elaboração do produto, além de ter, como gancho, a exoneração do diretor no Inpe na semana anterior - em 2 de agosto. O dia também foi escolhido para a publicação da reportagem.

Ainda em agosto, iniciamos as discussões acerca da plataforma mais adequada para publicarmos a reportagem. No começo, pensamos em um site que pudesse ser acessado em computadores com internet. Entretanto, sites web nem sempre são responsivos em dispositivos móveis, por exemplo - no caso de não haver acesso a computador. Além do mais, ao lermos algumas reportagens interativas neste formato, vimos que ele demanda considerável velocidade e capacidade de internet para carregar o conteúdo - que é pesado devido aos recursos interativos e multimídia. Tendo em conta que, em muitos locais, a conexão com a internet é instável e, portanto, poderia comprometer o aproveitamento da reportagem, partimos para a segunda opção: um aplicativo para celular.

Essa plataforma se mostrou viável devido a alguns aspectos. Primeiro, porque as crianças têm amplo acesso a celulares, sejam próprios ou de familiares. De acordo com a Pesquisa TIC Kids Online Brasil 2018³⁰ - que faz um levantamento do uso da internet por crianças e adolescentes no país desde 2012 -, a proporção de usuários de Internet com idade entre 9 e 17 anos que acessaram a rede por meio do celular, no ano passado, foi de 93% - o equivalente a 22,7 milhões de indivíduos. Além disso, “a pesquisa mostra que, para 53% dos usuários investigados, o celular foi o único dispositivo usado para acessar a rede” (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2019, p. 25).

O segundo aspecto que levou à escolha do celular como dispositivo foi a tela, que é *touch screen*³¹, e possibilita a interação mais próxima do usuário com o conteúdo, por meio do toque e outros movimentos. Ademais, o mobile possibilita o desenvolvimento de

³⁰ Pesquisa publicada em novembro de 2019. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/216370220191105/tic_kids_online_2018_livro_eletronico.pdf> Acesso em: 23 nov. 2019.

³¹ De acordo com o site TecMundo, o termo *touch screen* “refere-se geralmente ao toque no visor do dispositivo com o dedo ou a mão, que também podem reconhecer objetos, como uma caneta”. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/multitouch/177-o-que-e-touch-screen-.htm>> Acesso em: 15 out. 2019.

aplicativos com recursos interativos mais complexos e diversificados, se comparado ao computador, por exemplo. Por fim, como se trata de um aplicativo para celular, o acesso à reportagem se torna mais flexível, já que pode ser feito de diferentes lugares.

No fim de agosto, realizamos a construção editorial do produto, que durou pouco mais de uma semana e ocorreu totalmente em conjunto com a Pollyana. Nesta etapa, levamos em conta as definições que tínhamos até o momento acerca da plataforma, da temática e do público. A metodologia utilizada e os pontos discutidos já foram detalhados anteriormente.

No início de setembro realizamos a apuração mais aprofundada da pauta. Buscamos informações basicamente na internet: no site do Inpe, na plataforma TerraBrasilis - desenvolvida pelo Inpe para organização, acesso e uso dos dados geográficos de monitoramento ambiental no Brasil -, no site outros órgãos públicos, como Ibama e ministérios, em entrevistas dadas pelos envolvidos e em notícias, reportagens e podcasts publicados por jornais do país. Reunimos as informações coletadas em um arquivo e as organizamos seguindo critérios como semelhança, contradição e relevância.

A partir disso, esboçamos uma linha de raciocínio para a reportagem. Decidimos apresentar os acontecimentos em ordem cronológica para facilitar a compreensão do conteúdo. Inicialmente, organizamos três eixos principais: o dos dados - para mostrar os números do desmatamento e o processo de monitoramento da Floresta Amazônica pelo Inpe -, o do governo - para expor os questionamentos feitos em relação aos dados divulgados e os interesses por trás deles -, e o da exoneração do diretor do Inpe - consequência dos eixos anteriores e gancho da nossa reportagem.

Partimos para a escolha das fontes. Inicialmente, tínhamos a intenção de entrevistar as pessoas diretamente envolvidas com o contexto da pauta. Enviamos e-mail para o diretor exonerado do Inpe, Ricardo Galvão; para autoridades do governo próximas à presidência e ao Ministério do Meio Ambiente; e para Luiz Davidovich, presidente da Academia Brasileira de Ciências - para falar sobre a validade do trabalho desenvolvido pelo Inpe -, mas não obtivemos retorno. Também pretendíamos falar com Darcton Policarpo Damião, novo diretor do Inpe, e com alguém ligado ao Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações - ao qual o Instituto está submetido.

Reconhecemos a dificuldade de conseguir as entrevistas, especialmente no contexto da época, em que as movimentações acerca da temática estavam intensas, e levando em consideração o pouco tempo que teríamos. Decidimos, então, escolher fontes locais com conhecimento sobre o assunto.

Para discutir sobre os interesses do governo por trás do questionamento dos dados divulgados pelo Inpe e da decisão de exonerar o diretor, entrevistamos o professor de Ciência Política do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Maria, Cleber Ori Cuti Martins, no dia 23 de setembro. Na sequência, no dia 30 de setembro, conversamos com a Dra. Tatiana Kuplich, chefe do Centro Regional Sul de Pesquisas Espaciais do Inpe, que fica em Santa Maria. Com ela, tratamos sobre o trabalho do Instituto no monitoramento da Floresta Amazônica, desde a captação de imagens pelos satélites até a geração dos dados. Ainda nessa linha, utilizamos informações apresentadas pelos professores Daniel Zanotta e Matheus Pinheiro no Webinar *Desmatamento da Amazônia: como a tecnologia por satélites revolucionou a forma de enxergar a floresta*, organizado pela Oficina de Textos³² no dia 10 de outubro. Eles são autores do livro *Processamento de imagens de satélite*, lançado em 2019.

No mês de outubro nos dedicamos à construção do roteiro, que foi alterado no decorrer do processo para se adequar ao projeto gráfico, às possibilidades da plataforma e ao público - já que tínhamos a preocupação de deixar a navegação intuitiva e simples, de acordo com uma linha lógica e cronológica de raciocínio. Todas as alterações foram discutidas em conjunto com a Pollyana. Isso ressalta a importância do trabalho alinhado com todos os profissionais envolvidos na produção de conteúdos jornalísticos interativos.

O roteiro final ficou composto por uma introdução, no formato de lide da reportagem -; quatro capítulos: *A importância da Amazônia*; *O desmatamento da floresta*; *O trabalho do Inpe*; e *Os questionamentos, a exoneração e os interesses*; e o fechamento. A construção escrita do roteiro foi feita de maneira semelhante à de um audiovisual, com colunas: uma para indicar o nome da parte ou capítulo, outra para as descrições textuais e uma terceira para o visual - com apontamentos das interatividades, ilustrações, multimídia ou outros recursos. Cada parte do roteiro será apresentada com detalhes na descrição do produto.

No processo de roteirização, avaliamos o melhor formato para apresentar cada uma das informações, pensando no que facilitaria a compreensão e as deixaria interessantes e dinâmicas. Desta forma, como recursos multimídia, decidimos produzir textos, vídeos, áudios, ilustrações e mapas. Eles aparecem intercalados no decorrer da reportagem, além de terem pouco tempo de duração - no caso dos vídeos e áudios - ou extensão - no caso dos textos -, para que a reportagem não ficasse monótona.

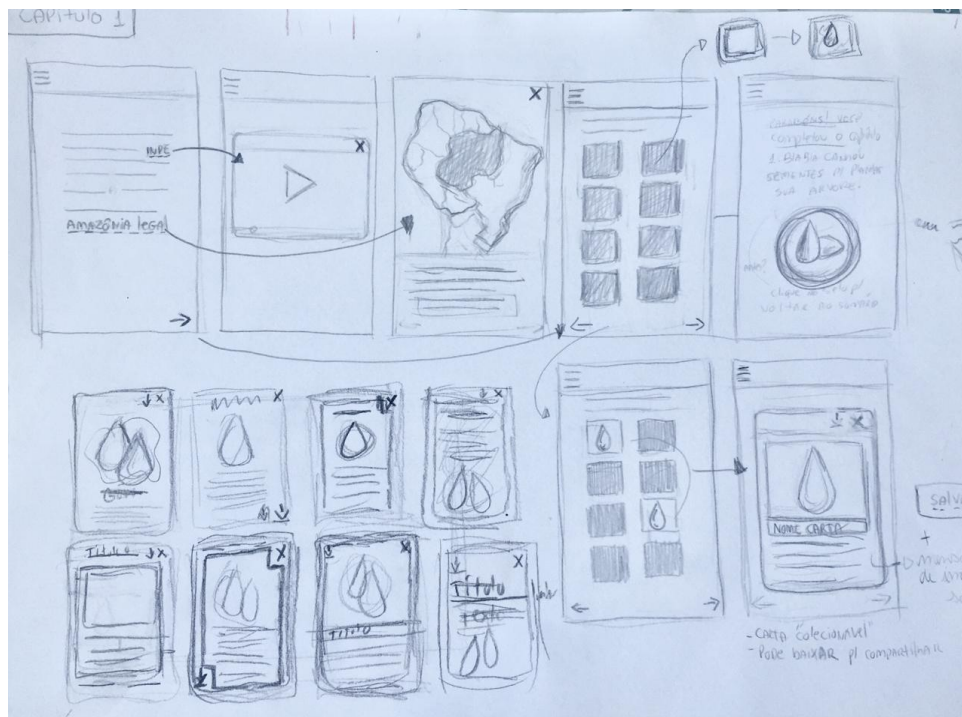
³² Criada em 1996, a Oficina de Textos publica livros universitários e profissionais e tem o objetivo de promover, consolidar e difundir a ciência e a tecnologia brasileiras. Disponível em: <https://www.ofitexto.com.br/> Acesso em: 15 set. 2019.

Concomitante a isso, definimos os elementos interativos, seguindo na mesma linha do que imaginamos na fase de construção editorial do produto. No próximo capítulo, explicaremos com mais detalhes cada recurso multimídia e interativo utilizado. Devido à dificuldade de encontrar um *software* para prototipagem que atendesse às nossas necessidades, tivemos que abrir mão de algumas funcionalidades e buscar alternativas - como recursos interativos mais simples ou a substituição de interatividades por animações. O *software* que melhor contemplou nossas necessidades foi o Panda Suite - escolhido após testes no Adobe InDesign e no Adobe XD. Nesta etapa, o resultado apresentado representa uma fase de concepção do projeto de um aplicativo. O protótipo da reportagem pressupõe um estudo posterior para a produção de uma plataforma adequada às demandas de uma redação jornalística, o que não era objetivo deste trabalho.

Tendo as definições de roteiro, foi possível esboçar o desenho das telas no papel. Na metodologia 5 I's, utilizada pela Pollyana, esse trabalho corresponde à fase da Instauração³³. A visualização das telas de cada capítulo foi importante para identificarmos inadequações e pontos positivos do roteiro, tanto em relação ao conteúdo jornalístico quanto aos recursos interativos e multimídia. O esboço abaixo apresenta as telas do capítulo 1 da reportagem. Depois de vê-las no papel, entendemos que o vídeo que aparece na tela 2 deveria estar no capítulo seguinte - um exemplo das modificações que fizemos.

³³ A Instauração é o terceiro dos 5 I's. É o “momento em que simultaneamente são pensados os conceitos e aplicações referentes à arquitetura de informação, ao design de interação, ao design de navegação, ao design de informação e ao design sensorial [...]” (GASPARETTO, 2019, p. 3)

Figura 5 - Esboço das telas do Capítulo 1 da reportagem



Autor: autoria nossa.

Depois de realizados os ajustes, consideramos finalizada a roteirização da introdução e dos três primeiros capítulos. O capítulo 4, que trata especificamente das questões políticas, levou mais tempo para ser construído, por ter conteúdo denso, complexo de ser explicado e menos flexível no que diz respeito a formatos multimídia e interativos. Assim como nas demais partes da reportagem, queríamos encontrar uma maneira interessante e dinâmica de apresentar as informações - que envolviam as manifestações do governo e do diretor exonerado do Inpe, e a entrevista de uma de nossas fontes explicando os interesses por trás do contexto. A definição desta parte ocorreu apenas em novembro.

Também em novembro produzimos os conteúdos multimídia. Entre eles, estavam dois vídeos explicativos, cujas ilustrações foram feitas pela designer Deirdre Holanda - formada pela UFSM em 2018 e com a qual já trabalhamos em outras oportunidades. Recorremos à Deirdre para que a Pollyana pudesse se dedicar totalmente à criação da interface, das interatividades e das demais ilustrações da reportagem. Os desenhos dos vídeos foram feitos a partir do roteiro e de nosso projeto editorial - levando em conta, principalmente, o público. Avaliamos todos eles em conjunto antes da finalização e gravação - que também contou com o auxílio de Deirdre. A edição foi feita por mim, bem como os seis áudios apresentados na reportagem - que foram gravados e editados por mim.

Concomitante a isso, Pollyana começou a construção da reportagem na plataforma. O primeiro passo foi a viabilização dos recursos interativos, a partir de diversos testes. Neste processo, algumas interações foram substituídas por simulações ou animações, devido à complexidade em desenvolvê-las. Outras foram adaptadas com o objetivo de ficarem mais intuitivas e visíveis ao leitor. Na sequência, Pollyana incluiu os conteúdos multimídia. Por fim, trabalhou nas ilustrações, seguindo o mesmo estilo de desenho utilizado nos vídeos. Cada elemento foi refinado aos poucos, conforme a necessidade e a possibilidade de melhorar. O produto foi avaliado pela orientadora, professora Laura, no fim de novembro.

4. APRESENTAÇÃO DO PRODUTO

A reportagem interativa *Quem sabe sobre o desmatamento da floresta?*, que faz parte da série *Aventura Amazônica*, tem como público alvo crianças de 8 a 12 anos incompletos que têm acesso a smartphones. O roteiro é composto por uma introdução; quatro capítulos: *A importância da Amazônia*; *O desmatamento da floresta*; *O trabalho do Inpe*; e *Os questionamentos, a exoneração e os interesses*; e o fechamento. Além de utilizar a interatividade como recurso narrativo, apresentamos as informações por meio de elementos multimídia.

Como pauta, abordamos o aumento do desmatamento da Floresta Amazônica em julho de 2019 em relação ao mesmo mês em 2018. Os dados, divulgados pelo Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (Inpe), foram questionados e considerados equivocados pelo governo brasileiro - o que acarretou na exoneração do então diretor do Inpe, Ricardo Galvão. Neste contexto, explicamos às crianças sobre a importância da Amazônia; as causas e técnicas utilizadas no desmatamento da floresta; o trabalho de monitoramento feito pelo Inpe; e o posicionamento do governo.

A escolha da pauta da reportagem, cuja data de publicação é 10 de agosto, se deu a partir dos critérios de atualidade, relevância, abrangência, possibilidade de explorar diferentes recursos ao contar a história e noticiabilidade. Como entrevistados, escolhemos o professor de Ciência Política do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Maria, Cleber Ori Cuti Martins, e a Dra. Tatiana Kuplich, chefe do Centro Regional Sul de Pesquisas Espaciais do Inpe. Além deles, ouvimos os professores Daniel Zanotta e Matheus Pinheiro durante um Webinar sobre o uso de satélites no monitoramento da Amazônia.

O exercício experimental que resultou no produto descrito abaixo foi desenvolvido em conjunto com a acadêmica de Desenho Industrial da UFSM, Pollyana Santoro. Ela foi a responsável pela elaboração do protótipo da interface do produto com interações, ilustrações e multimídia. O link para download do produto pode ser encontrado no site do Laboratório de Experimentação em Jornalismo da UFSM.

4.1. ESTRUTURA DE NAVEGAÇÃO

A navegação pela plataforma é bastante intuitiva, na intenção de simplificar o consumo do conteúdo. Após clicar em começar, o leitor vê instruções (Figura 6) em relação

à orientação do aplicativo, que funciona apenas na vertical; à navegação pelas páginas - feita por meio das setas localizadas na parte inferior da tela; ao menu fixo no canto superior esquerdo - que permite voltar à tela inicial dos capítulos e acessar as instruções de navegação; aos ícones de tocar e arrastar; e aos gatilhos extras, como o binóculos e o botão de download dos cards.

Para organizar a apresentação do conteúdo e facilitar a localização do leitor nos capítulos da reportagem, organizamos um sumário interativo (Figura 7), que funciona ao acionar os botões. Para liberar o capítulo 2 é necessário completar a leitura do capítulo 1, e assim por diante. Como exposto anteriormente, organizamos o roteiro com base em uma linha lógica e cronológica de raciocínio. Desta forma, é importante que o consumo do conteúdo ocorra na ordem planejada, para que não haja dificuldade na compreensão do todo.

Durante a reportagem ainda instruímos o leitor em relação à coleta das recompensas (Figura 8) - que ficam reunidas no canto superior direito da tela e serão utilizadas no final, para simular o plantio de uma árvore. Essa ação tem o objetivo de incentivar o pensamento ecológico, em contraste ao desmatamento da Floresta.

Figuras 6, 7 e 8 – Estrutura de navegação da reportagem



Autor: autoria nossa

4.2. ESTRUTURA NARRATIVA

A reportagem *Quem sabe sobre o desmatamento da floresta?* - formada pela introdução, quatro capítulos e um fechamento - foi organizada de acordo com a ordem cronológica dos acontecimentos. A partir disso, estruturamos as demais informações, a partir de uma sequência lógica de raciocínio. Basicamente, traçamos o seguinte roteiro: 1) existência e caracterização da Floresta Amazônica; 2) comprovação do desmatamento; 3) explicação sobre a função do Inpe no monitoramento do desmatamento; 4) apresentação dos questionamentos do governo federal sobre o trabalho do Inpe.

A introdução, que tem a função de lide, apresenta de forma breve o cenário que será abordado na reportagem. O Capítulo 1, denominado *A importância da Amazônia*, tem a intenção de explicar ao leitor o que é, onde está localizada e qual é a relevância da floresta no equilíbrio ambiental brasileiro. Essas compreensões são importantes para ajudar o leitor a entender a dimensão das ações de desmatamento da Amazônia - apresentadas no capítulo seguinte.

No Capítulo 2, chamado *O desmatamento da floresta*, revelamos os dados divulgados pelo Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (Inpe), que indicam aumento de 278% no desmatamento da Amazônia em julho de 2019 em comparação a julho de 2018. A partir disso, apresentamos o Inpe e mostramos quais são as causas do desmatamento da floresta, além das técnicas utilizadas.

O Capítulo 3, *O trabalho do Inpe*, mostra o passo a passo do monitoramento da Amazônia, conta sobre os satélites que captam imagens da Floresta e apresenta os programas responsáveis pelo levantamento dos dados: o Deter e o Prodes. A ideia é, por meio dessa explicação, destacar o comprometimento do trabalho realizado pelo Inpe e a credibilidade da ciência, de maneira geral.

Por fim, no Capítulo 4, chamado *Os questionamentos, a exoneração e os interesses*, abordamos as declarações feitas pelo presidente Jair Bolsonaro e pelo Ministro do Meio Ambiente Ricardo Salles acerca dos dados divulgados pelo Inpe, a consequente exoneração de Ricardo Galvão e a escolha de Darcton Policarpo Damião para o cargo. Buscamos explicar ao leitor que todos os posicionamentos são motivados por interesses ou influências externas, mas que não é possível dizer se isso é certo ou errado, porque depende das concepções de cada pessoa.

A construção narrativa da reportagem levou em conta, principalmente, a linguagem. Como destacamos em nosso referencial teórico, escrever para crianças não significa

infantilizar o vocabulário, mas sim, elaborar textos claros e simples, explicar conceitos e esmiuçar os fatos. Desta forma, atentamos para a linguagem já nas entrevistas realizadas. Explicamos às fontes que se tratava de uma reportagem para o público infantil e que, portanto, era necessário utilizar termos fáceis e explicar o contexto a partir de exemplos práticos e próximos à realidade dos leitores.

A título de ilustração, temos a simulação de uma conversa de *Whatsapp* com o professor Cleber Ori Cuti Martins - um de nossos entrevistados -, no final do Capítulo 4 (Figura 9). O objetivo é explicar às crianças quais eram os interesses do governo ao questionar os dados divulgados pelo Inpe - um contexto difícil de ser ilustrado. Em uma das mensagens, o professor fala em “investimento econômico”. Ambos os termos são distantes do dia a dia do público infantil. Por isso, Cleber usa exemplos práticos e expressões próximas, como “ganhar dinheiro”, para facilitar a compreensão. O formato escolhido também tem esse objetivo. A entrevista aconteceu pessoalmente, mas a apresentamos na forma de uma conversa de *Whatsapp* para aproximar o conteúdo da realidade do público, que utiliza ou ao menos conhece a rede social, e para explorar recursos visuais que auxiliassem na assimilação das informações, como *emojis*.

Além das entrevistas, realizamos uma curadoria de informações em reportagens, notícias e outros conteúdos publicados pelos veículos nacionais, a fim de reunir falas do presidente Jair Bolsonaro, do Ministro do Meio Ambiente, Ricardo Salles, e do diretor exonerado do Inpe, Ricardo Galvão, para utilizarmos no Capítulo 4 (Figura 10). Neste processo também tivemos cuidado com a linguagem. Selecionamos trechos cujos termos usados eram simples e a pronúncia era limpa, sem ruídos ou interferências.

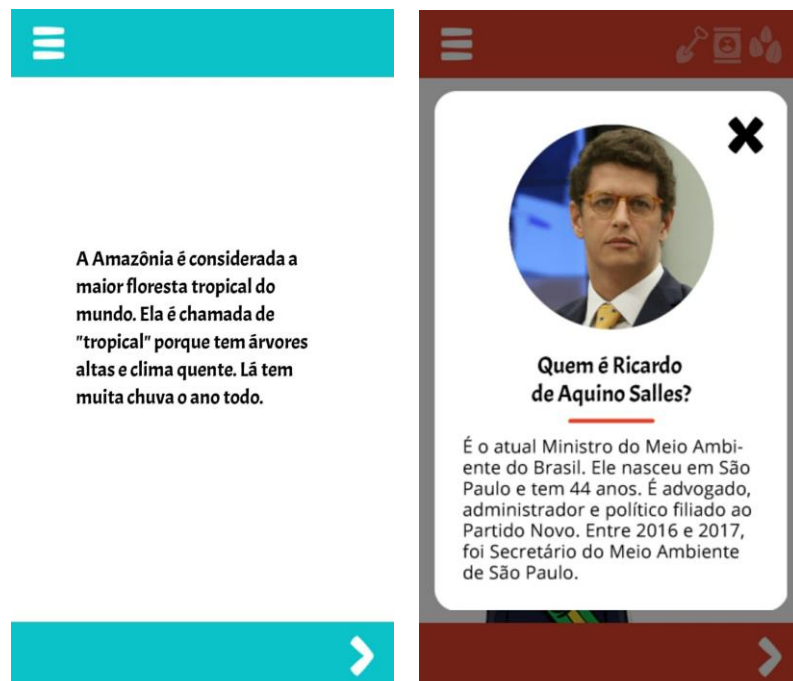
Outro cuidado que tivemos foi com o tamanho dos textos. Procuramos escrever textos curtos (Figura 11) para não dispersar a atenção do leitor e, tampouco, dificultar o entendimento do conteúdo. Além disso, trabalhamos com padrões de escrita em textos semelhantes, com o objetivo de facilitar a absorção dos dados - ou seja: estabelecemos uma ordem de apresentação das informações e a repetimos sempre que possível. Foi o que fizemos, por exemplo, nos perfis de Jair Bolsonaro, Ricardo Salles, Ricardo Galvão e Darcton Policarpo Damião, durante o Capítulo 4 (Figura 12). Organizamos os textos apresentando cargo atual, idade, cidade onde nasceu, partido político, formação acadêmica/profissional e cargos anteriores. Os áudios sobre os satélites utilizado pelo Inpe, no Capítulo 3, também foram pensados desta forma. O padrão estabelecido foi: nome, país responsável, número de satélites lançados e principais usos.

Figuras 9 e 10 – Estrutura narrativa da reportagem: entrevista e curadoria



Autor: autoria nossa

Figuras 11 e 12 – Estrutura narrativa da reportagem: textos curtos e padronizados



Autor: autoria nossa

4.3. RECURSOS MULTIMÍDIA

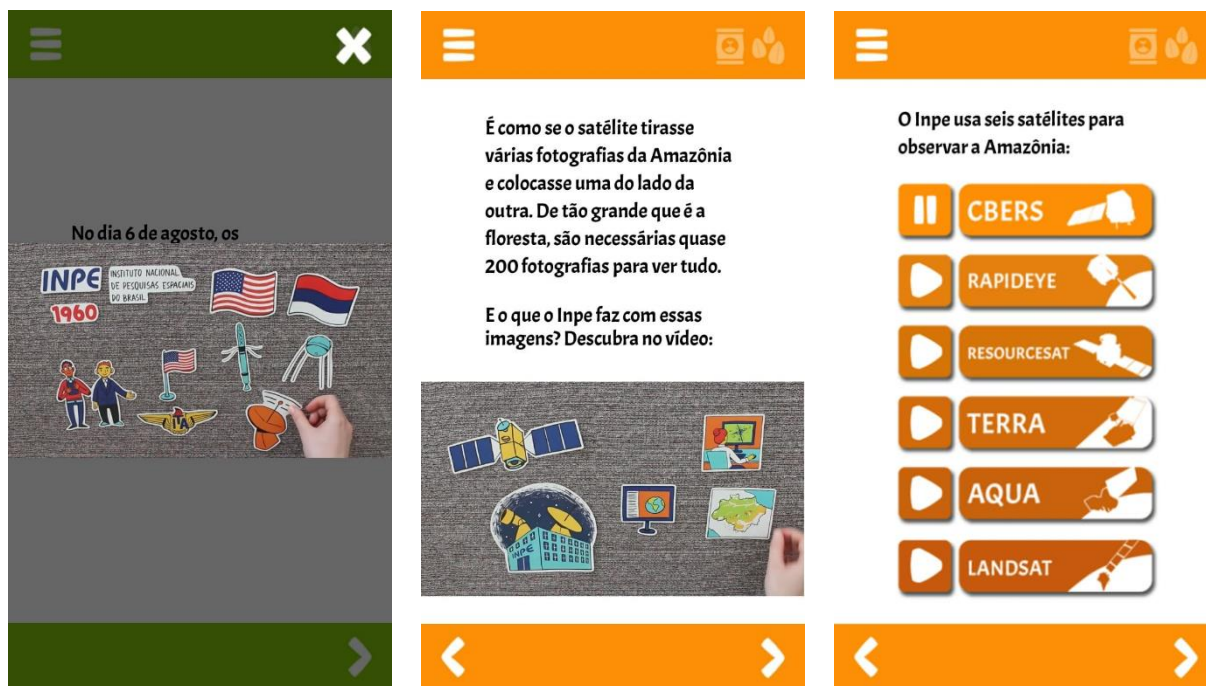
O uso de elementos multimídia na reportagem é importante para facilitar a compreensão das informações e para tornar o conteúdo atrativo. Partindo desse entendimento, elencamos, durante o processo de construção editorial do produto, os formatos multimídia que pretendíamos explorar. Já na etapa de roteirização, analisamos quais partes poderiam ser contadas de outras formas, que não a textual.

Entre os recursos multimídia produzidos estão os vídeos. O primeiro deles (Figura 13), apresentado no Capítulo 1, fala sobre a história, as áreas de atuação e o reconhecimento do trabalho realizado pelo Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais. Decidimos fazer um vídeo deste tópico devido à grande quantidade de informações e porque o texto possibilitava ser contado a partir de ilustrações. Preocupamo-nos com o tempo do vídeo - que ficou em um minuto e 35 segundos -, para não dispersar a atenção do leitor.

O segundo vídeo (Figura 14), apresentado no Capítulo 3, mostra um passo a passo de como o Inpe faz o monitoramento da Floresta Amazônica. Neste caso, optamos pelo vídeo para auxiliar na memorização das informações através da associação com as imagens. Além disso, em um contexto de questionamento dos dados divulgados pelo Instituto, julgamos importante evidenciar o processo seguido para a realização deste trabalho. Este vídeo também é curto, com 27 segundos.

Ainda no Capítulo 3 temos seis áudios sobre os satélites utilizados pelo Inpe (Figura 15). Escolhemos apresentar essas informações em áudio devido aos nomes dos satélites - alguns em outra língua ou em siglas - e à grande quantidade de informações.

Figuras 13, 14 e 15 – Recursos multimídia



Autor: autoria nossa

4.4. RECURSOS DE INTERATIVIDADE

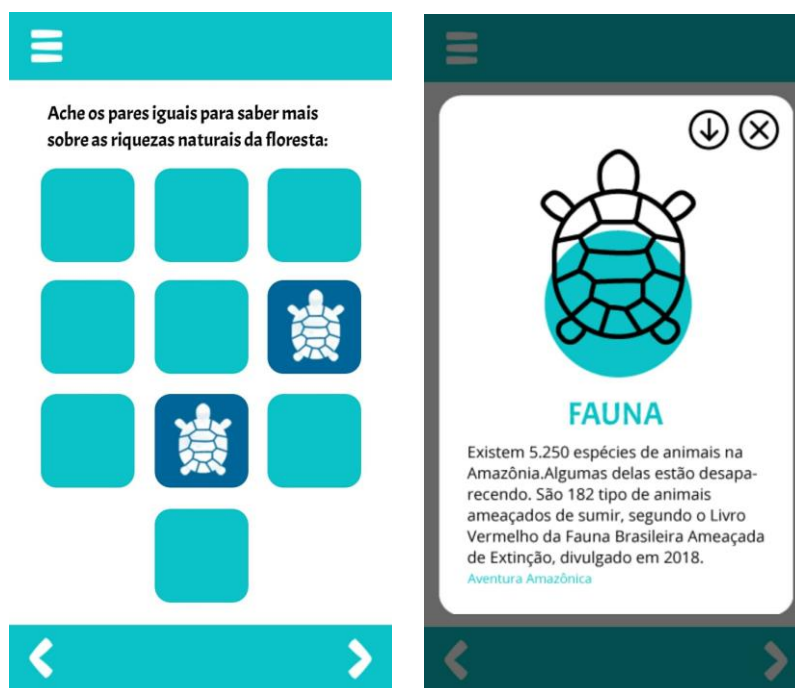
Os recursos interativos utilizados na reportagem foram planejados na fase de construção editorial do produto. Como já contextualizamos, algumas de nossas ideias foram adaptadas ou substituídas devido às limitações da plataforma ou à dificuldade na execução. A ideia dos recursos interativos é dar dinamicidade e complexidade à reportagem, além de conceder ao leitor poder de participação e construção das informações - cumprindo com as funções da comunicação de informar, educar e entreter.

Entre o recursos interativos disponíveis na reportagem estão os *games*. Os jogos, sejam eles físicos ou digitais, contribuem em diferentes aspectos do desenvolvimento infantil. Por isso, encerramos cada capítulo com um *game*, com o objetivo de apresentar novas informações ou de reforçar o conteúdo abordado anteriormente.

Ao fim do primeiro Capítulo está um jogo da memória (Figura 16) - escolhido por ser um clássico entre crianças de diferentes idades e por estimular aspectos cognitivos como atenção, assimilação, memória e concentração. Ao encontrar as peças correspondentes, a criança visualiza um *card* com informações. No total, são cinco duplas que tratam da fauna, da flora e do papel da Amazônia na garantia da umidade e da chuva em regiões do país. Há a opção de salvar os *cards* (Figura 17) para compartilhar com os amigos ou rever mais tarde,

por exemplo. Como pontuamos em nosso referencial teórico, a interação entre usuários é bastante relevante no desenvolvimento das crianças, além de ser uma prática comum nas redes sociais. Vale ressaltar que, por ser uma experimentação com certas limitações do *software* de prototipagem, o jogo é simulado: ao clicar em uma peça, a correspondente surge automaticamente.

Figuras 16 e 17 – Recursos de interatividade: jogo da memória



Autor: autoria nossa

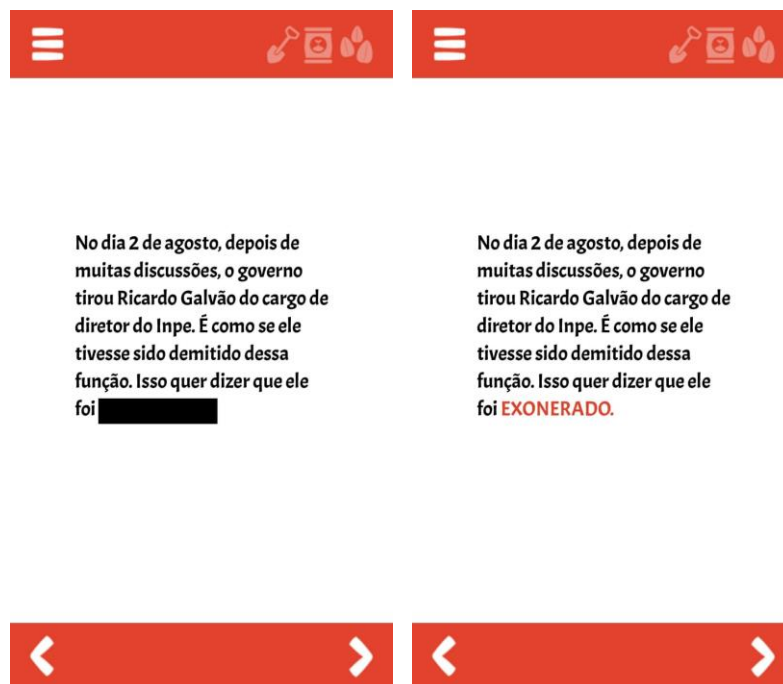
O segundo e o terceiro Capítulos são encerrados por *quizzes* (Figura 18) de múltipla escolha, relativos aos conteúdos apresentados anteriormente. A ideia é reforçar conceitos importantes para o contexto da pauta - neste caso, “desmatamento” e “satélites”.

O último *game* da reportagem tem objetivo semelhante: o caça-palavras (Figura 19) - passatempo conhecido do público infantil - retoma termos centrais da reportagem - “Inpe”, “Amazônia” e “governo” -, além de reforçar as palavras “exonerado” e “interino”, cujo significado foi descoberto pelos próprios leitores no Capítulo 4, por meio da interatividade. Com a ação de descobrir as palavras, escondidas por tarjas (Figuras 20 e 21), permitimos que o próprio leitor participasse da construção da informação.

Figuras 18 e 19 – Recursos de interatividade: *quizzes* e caça-palavras

Autor: autoria nossa

Figuras 20 e 21 – Recursos de interatividade: tarjas



Autor: autoria nossa

Nesta mesma linha, de dar ao leitor o poder de construção da informação, estão as imagens da floresta (Figura 22) apresentadas no segundo Capítulo. Na tela, vemos uma área da Amazônia no município de São Félix do Xingu, no Pará, em dois momentos: em julho de 2018 - imagem apresentada acima - e julho de 2019 - imagem abaixo. A intenção é que o leitor movimente a barra e analise, a partir da observação comparativa, a evolução do desmatamento de um ano para o outro. Essas imagens, captadas por satélite, foram selecionadas exclusivamente para nós pelo Centro Regional Sul de Pesquisas Espaciais do Inpe, que fica em Santa Maria - RS. A região escolhida foi uma das mais afetadas pelo desmatamento no mês de julho de 2019, segundo a diretora do Centro e nossa entrevistada, Tatiana Kuplich.

Também no Capítulo 2, o leitor deve utilizar os binóculos para viajar pela Floresta Amazônica (Figura 23). No trajeto, ele vê cinco elementos: foco de queimada, tratores, gado, troncos de árvore e lavoura. Ao passar por cada um deles, surge um *card* com informações sobre as causas e técnicas usadas no desmatamento da floresta. O uso da interatividade, neste caso, tem o objetivo de estimular o espírito de aventura, a descoberta e a procura por informações. Além disso, é uma maneira mais dinâmica e curiosa de apresentar os textos.

Figuras 22 e 23 – Recursos de interatividade: comparação do desmatamento e viagem pela Amazônia



Autor: autoria nossa

Para finalizar a descrição dos recursos interativos desenvolvidos para a reportagem, temos as interações mais simples, como os *pop ups* espalhados por todos os capítulos (Figura 24). Eles direcionam a conteúdos multimídia e a *cards*, na intenção de adicionar informações extras às apresentadas no eixo principal da reportagem. Também há o mapa do território da Amazônia Legal e Internacional, no Capítulo 1 (Figura 25). Ao tocar na tela, aparece a explicação sobre as nomenclaturas dadas à Amazônia. Já o Capítulo 3 mostra uma linha do tempo (Figura 26) com as diversas fases do desmatamento e do monitoramento da floresta. A noção da passagem do tempo é dada pelo toque nos anos apresentados.

Figuras 24, 25 e 26 – Recursos de interatividade: *pop ups*, mapa e linha do tempo



Autor: autoria nossa

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho, caracterizado como um exercício de experimentação, parte de uma discussão teórica sobre jornalismo infantil, jornalismo digital, interatividade e metodologias de aprendizagem em educação. A partir das técnicas do jornalismo infantil e da interatividade, produzimos a reportagem interativa *Quem sabe sobre o desmatamento da floresta?*, voltada para crianças de 8 a 12 anos de idade incompletos e disponível na forma de aplicativo para smartphone. Nosso objetivo era testar o uso da interatividade como recurso narrativo no jornalismo infantil.

O desenvolvimento do produto, realizado em conjunto com a acadêmica de Desenho Industrial Pollyana Santoro, passou pelas etapas de construção editorial - com a delimitação do público alvo, planejamento dos recursos de interatividade e multimídia, e definição da marca; escolha da pauta - com base nos critérios de atualidade, relevância, abrangência, possibilidade de explorar diferentes recursos ao contar a história e noticiabilidade; apuração - com a busca de informações na internet e na realização de entrevistas; elaboração do roteiro; produção dos conteúdos multimídia; e construção da reportagem na plataforma.

Para contemplar as discussões teóricas e as etapas práticas da experimentação, este relatório foi organizado da seguinte forma: no Capítulo 2 apresentamos as bases teóricas que sustentam este trabalho: o jornalismo infantil e a interatividade. No Capítulo 3, descrevemos o método utilizado no desenvolvimento do exercício experimental, a construção editorial de nosso produto, o contexto da pauta da reportagem e as etapas da produção. Por fim, no Capítulo 4, apresentamos o produto resultado deste trabalho.

Desenvolver uma reportagem interativa para o público infantil foi um exercício desafiador. Escrever para crianças exigiu atenção especial em todas as etapas da produção, para que as informações fossem claras e, ao mesmo tempo, complexas e aprofundadas; para que a linguagem fosse acessível sem ser infantil; para que o conteúdo, apesar de denso, não pesasse ao leitor. O mais válido, nesta experiência, foi o movimento de sair do lugar de adulto que está acostumado a falar para adultos, para reconhecer um público com especificidades, curiosidades e vivências tão diferentes.

Vale pontuar que o desenvolvimento de nosso exercício experimental encontrou limitações, especialmente no que diz respeito à plataforma para viabilização do aplicativo. Com isso, tivemos que abrir mão de alguns recursos interativos, assim como simplificar ou simular outros. Além disso, tivemos que repensar o processo de apuração, substituindo as

fontes por entrevistados locais e utilizando a curadoria de informações para colher falas das pessoas diretamente envolvidas no contexto da pauta.

Como resultados da experimentação, observamos as limitações da produção de reportagens interativas no contexto de uma redação jornalística. Este tipo de conteúdo demanda de tempo para apuração, elaboração da narrativa, construção da plataforma, criação dos recursos multimídia e da interatividade. Na rotina produtiva de um veículo de comunicação, que trabalha com prazos de publicação - estipulados, principalmente, pela validade noticiosa das informações - este processo, executado por nós de julho a novembro, poderia levar, no máximo, algumas semanas.

Além disso, a produção de conteúdos interativos requer o envolvimento de profissionais de diversas áreas, a exemplo do que fizemos neste exercício experimental. Ao mesmo tempo em que o trabalho colaborativo amplia as possibilidades de criação, aumenta a necessidade de discussões frequentes para que interface e conteúdo estejam alinhados. Ademais, exige que os profissionais envolvidos conheçam as etapas, os processos e os requisitos do trabalho uns dos outros, para que haja sincronia e para que não existam empecilhos na produção.

Neste contexto, a produção diária de reportagens interativas se torna mais difícil. No entanto, é possível planejar especiais, investigações, grandes reportagens ou editoriais neste formato - o que se torna ainda mais viável quando a plataforma e a interface já estiverem construídas e precisarem, apenas, ser alimentadas.

O importante, em nossa visão, é que jornalismo infantil explore diferentes possibilidades de informar as crianças com qualidade, complexidade, pluralidade e aprofundamento - colaborando, assim, para a manutenção do direito garantido pela Convenção sobre os Direitos da Criança. Ao produzir notícias para o público infantil, a comunicação contribui para a formação de cidadãos comprometidos com a realidade na qual estão inseridos - e, conseqüentemente, com o desenvolvimento do país. Além disso, forma consumidores de notícias cautelosos, responsáveis e preparados para encarar as transformações do jornalismo e era da desinformação.

REFERÊNCIAS

ALI, Fátima. **A Arte de Editar Revistas**. São Paulo: Companhia Editorial Nacional, 2009.

GASPARETTO, Débora A. A metodologia 5T's na projeção do aplicativo Baloo. **Revista Design & Tecnologia**, Porto Alegre, 2019, Vol. 09, No. 17. [No prelo]

GUTIÉRRES ARANZETA, Carlos. **Introducción a La Metodología Experimental**. 2ª Ed. Ciudad de México: Noriega Editora, 2006.

MOTTER, Andressa C.; STORCH, Laura. A interatividade como recurso narrativo no jornalismo infantil. In: ENCONTRO NACIONAL DE JOVENS PESQUISADORES EM JORNALISMO, 9., 2019, Goiânia. **Anais...** Goiânia: UFG, 2019. Disponível em: <http://sbpjor.org.br/congresso/index.php/jpjor/jpjor2019/paper/viewFile/2156/994>. Acesso em: 27 nov. 2019.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR. **Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC kids online Brasil 2018**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/216370220191105/tic_kids_online_2018_livro_eletronico.pdf> Acesso em: 23 nov. 2019.

UNICEF. Convenção sobre os direitos da Criança. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>> Acesso em: 20 nov. 2019.