

DECODIFICA

OLHE ALÉM
DO ÓBVIO



EM TESTE PILOTO

MANUAL DO PROFESSOR

Cartilha para aplicar o Decodifica em sala de aula

Regras, mediação, adaptações para turmas e guia de leitura de cada carta.



Neste manual

1 ANTES DE TUDO	3
2 PREPARAÇÃO ANTES DA AULA	4
3 AS REGRAS EM UMA PÁGINA	4
4 ESTRUTURA DA AULA	5
5 COMO MEDIAR	6
6 TURMA PEQUENA OU GRANDE	7
7 SÓ TENHO UM KIT PARA UMA TURMA GRANDE	8
8 PARTICIPAÇÃO E ACESSIBILIDADE	9
9 SITUAÇÕES COMUNS	10
10 GUIA DE LEITURA DE CADA CARTA	11
11 BNCC	19
12 APLICOU? CONTE COMO FOI	19

DICA

Leia as seções 1 a 5 antes da primeira aula. As seções 6 a 9 são consultas rápidas para o dia em que algo sair do plano. O guia das cartas (seção 10) revela as pistas: não mostre aos estudantes antes de jogar.

1 ANTES DE TUDO

O Decodifica é um jogo de cartas para ler imagens com olhar crítico. Em grupo, os estudantes observam uma imagem, constroem uma leitura e precisam sustentá-la com pistas visuais. Outra pessoa pode trazer uma leitura diferente, e a mesa decide qual foi mais bem sustentada.

Você não precisa entender de design. Seu papel é circular, escutar e fazer boas perguntas. Quem conduz cada rodada é um estudante, o Mestre da Rodada.

EM UMA FRASE

Aqui não existe resposta certa escondida. Existe a leitura que o grupo consegue defender com o que está na imagem.

O que o kit tem

Componente	Quantidade
Cartas-imagem (63 × 88 mm)	40
Cartas em branco, para os estudantes criarem imagens	4
Carta Lupa	6
Carta Contradição	6
Total	56 cartas

As duas cartas de ação



LUPA

Quem bate primeiro lê a imagem e sustenta a leitura com 2 pistas visuais presentes na composição.



CONTRADIÇÃO

Apresenta outra leitura coerente, com pelo menos 1 pista nova. Não precisa provar que a primeira está errada.

ATENÇÃO

O Decodifica está em teste piloto em escola. Tudo o que está marcado como SUGESTÃO neste manual ainda não foi testado com estudantes.

2 PREPARAÇÃO ANTES DA AULA

- **Um kit para cada grupo de 4 a 7 estudantes.** O kit é gratuito para imprimir: imprima quantos precisar.
- **Cartas recortadas:** 40 cartas-imagem, 6 Lupa, 6 Contradição e 4 cartas em branco (opcionais).
- **Um celular ou relógio com cronômetro por grupo,** para marcar 30 segundos.
- **Mesas organizadas em grupos,** com espaço no centro para o baralho e para bater as cartas.

DICA

Jogue 3 rodadas sozinha(o) ou com um colega antes da aula. Leva uns 10 minutos e você chega muito mais segura(o).

Combinados para ler em voz alta antes de começar

EM UMA FRASE

Um de cada vez. Discordamos da leitura, nunca da pessoa. Toda leitura precisa de pistas que dá para apontar na imagem.

3 AS REGRAS EM UMA PÁGINA

1. **Preparação.** Embaralhem as 40 cartas-imagem e deixem o monte no centro, viradas para baixo. Escolham o primeiro Mestre da Rodada. Quem não é Mestre fica com uma Lupa e uma Contradição.
2. **Revelar.** O Mestre vira a carta do topo e liga o cronômetro de 30 segundos. Todos observam ao mesmo tempo, sem ordem de vez.
3. **Lupa.** Quem bater a Lupa primeiro ganha 30 segundos para dizer o que a imagem comunica, sustentando a leitura com 2 pistas visuais que estejam mesmo na imagem.
4. **Sem Lupa?** O Mestre faz uma última chamada. Se ninguém falar, quem está à esquerda do Mestre faz a leitura. Se a leitura não cumprir os critérios, a carta é descartada e ninguém pontua.
5. **Contradição.** O Mestre pergunta se alguém tem uma Contradição. O primeiro a bater a carta apresenta uma leitura alternativa com pelo menos 1 pista nova. Só uma Contradição por rodada.
6. **Votação.** A mesa vota em qual leitura foi mais bem sustentada pelas pistas. Quem usou a Lupa e quem usou a Contradição não votam. O Mestre vota. Empate: fica a Lupa.
7. **Captura.** A carta vai para a pilha de quem ganhou (1 ponto). O Mestre passa a função para a esquerda, e o novo Mestre entrega sua Lupa e sua Contradição a quem acabou de deixar a função.
8. **Fim de jogo.** Vence quem tiver mais cartas. Empate: rodada extra, sem Contradição.

Pontuação

Situação	Resultado
Leitura válida por Lupa, sem Contradição	+1 carta para quem leu
Leitura convocada após a última chamada, se válida	+1 carta para quem foi convocado
Contradição vence a votação	A carta vai para quem contradisse
Contradição não vence ou há empate	A Lupa mantém a carta
Leitura sem os critérios da Lupa	Carta descartada, ninguém pontua

DICA

O que vale como pista: personagens, objetos, gestos, enquadramento, posição, escala, contraste, repetição, textos, símbolos e cores. A cor é uma pista possível, nunca obrigatória.

4 ESTRUTURA DA AULA

Etapa	O que fazer
Apresentação · cerca de 5 min	Organize os grupos, distribua os kits e explique as regras e o objetivo.
Prática · tempo definido por você	Os grupos jogam ao mesmo tempo. O Mestre controla o cronômetro. Você circula, escuta as discussões e tira dúvidas de regra.
Encerramento · cerca de 10 min	Escolha as imagens que mais geraram debate e abra a conversa com a turma. Perguntas: "O que essa imagem quer que você sinta?", "Quem se beneficia dessa leitura?", "O que está faltando nela?"
Fechamento opcional	Uma ou mais rodadas coletivas para comparar leituras e retomar o que foi observado.

DICA

Você não precisa percorrer as 40 cartas. Se o placar for importante, encerre depois de uma rotação completa do Mestre, para todos terem conduzido uma vez.

SUGESTÃO

Planos de aula. Estimativa: uma rodada tende a levar de 2 a 3 minutos. Esse tempo ainda será verificado no piloto.

Aula de 50 min: 5 min de apresentação · 30 min de prática · 10 min de conversa final · 5 min de organização.

Aula curta (25 a 30 min): 5 min de apresentação · 15 min de prática (3 a 5 rodadas por grupo) · 5 a 8 min de conversa.

Duas aulas: na primeira, jogo. Na segunda, conversa sobre as imagens que mais geraram debate e criação de novas cartas com as 4 cartas em branco.

5 COMO MEDIAR

- **Circule e escute antes de intervir.** Não valide nem corrija a leitura: valide a pista.
- Quando alguém disser algo que parece sem apoio, pergunte: *“Onde na imagem você viu isso?”*
- Quando alguém disser “não tem nada”, pergunte: *“Para onde seu olho foi primeiro?”*

Perguntas que ajudam

Onde na imagem você viu isso?	Que outra história cabe nessa mesma imagem?
Que pista nova mudaria a sua leitura?	O que está no centro e o que está na borda?
O que ficou de fora do quadro?	Quem fez essa imagem e para quê?
Que ideia pronta você levou para a imagem?	

EM UMA FRASE

Uma leitura é válida quando as pistas estão mesmo na imagem e sustentam a interpretação de forma coerente.

ATENÇÃO

Temas sensíveis. Algumas cartas tocam em luto, despedida, desigualdade e pressão estética. Avise a turma antes de jogar. Se alguém trazer uma experiência pessoal, acolha e traga a conversa de volta para a imagem.

ATENÇÃO

Estereótipos. Se uma leitura repetir um estereótipo, não encerre a conversa. Pergunte: “Que pista da imagem sustenta isso?” e “Que ideia pronta pode estar influenciando essa leitura?”. É um bom momento de debate.

6 TURMA PEQUENA OU GRANDE

Turma	Organização	Observação
4 a 7 estudantes	1 kit, todos jogam	Um estudante é Mestre a cada rodada.
8 a 14 estudantes	2 kits, grupos de 4 a 7	Ajuste os grupos para nenhum ficar com menos de 4.
30 estudantes	5 grupos de 6, 5 kits	Todos jogam ao mesmo tempo. Você circula entre as mesas.
40 estudantes	6 a 7 grupos de 5 a 7, 6 a 7 kits	Ajuste o número de rodadas ao tempo disponível.

SUGESTÃO

Turma com menos de 4 estudantes. Entre no jogo como Mestre da Rodada. Com 3 estudantes, um faz a Lupa, outro a Contradição e o terceiro vota junto com você. Com 2 estudantes, jogue em formato de conversa guiada: você mostra a carta, um estudante lê e o outro propõe uma leitura alternativa.

SUGESTÃO

Sobra de estudantes. Quem sobrar pode ser Relator do grupo: anota as pistas usadas em cada rodada e apresenta o resumo na conversa final.

7 SÓ TENHO UM KIT PARA UMA TURMA GRANDE

DICA

O jeito mais simples é imprimir mais kits. O arquivo é gratuito e nenhuma pista depende só da cor, então vale até imprimir em preto e branco se faltar tinta. Se isso não for possível, use uma das adaptações abaixo.

SUGESTÃO

Estas adaptações ainda não foram testadas no piloto. Experimente e conte como foi.

ADAPTAÇÃO A • JOGO EM TIMES (um kit, até 6 times)

Quando usar: turma grande, um único kit completo.

O que precisa: 1 kit e um cronômetro (o seu).

Como funciona: Divida a turma em até 6 times. Com 30 alunos, são 6 times de 5. Cada time fica com uma Lupa e uma Contradição. Você é o Mestre da Rodada (ou escolha um estudante diferente a cada rodada). Nos 30 segundos de observação, cada time cochicha e decide quem vai falar. O primeiro time a bater a Lupa apresenta a leitura com 2 pistas. O porta-voz muda a cada rodada. A Contradição funciona igual, por outro time. Na votação, os times envolvidos não votam e cada um dos outros times vota uma vez, levantando papel verde (apoia a Lupa) ou rosa (apoia a Contradição). Os pontos vão para o time.

ADAPTAÇÃO B • SALA INTEIRA COM CARTA PROJETADA (você como Mestre)

Quando usar: pouco material, turma grande, pouco tempo.

O que precisa: o PDF das cartas projetado ou impresso em tamanho grande, papéis verde e rosa para cada estudante.

Como funciona: Projete a carta e ligue o cronômetro. No lugar da Lupa, vale "mão no ar": o primeiro a levantar a mão tem 30 segundos para ler a imagem com 2 pistas. No lugar da Contradição, o próximo a levantar a mão depois da leitura apresenta outra leitura com pelo menos 1 pista nova. Na votação, todo mundo levanta o papel verde (apoia a primeira leitura) ou rosa (apoia a segunda). Quem leu e quem contradisse não votam. Pontue por fileira, por time ou para a turma toda.

ADAPTAÇÃO C • DUELO NA ARENA

Quando usar: turma muito grande ou pouco tempo, com foco em falar em público.

O que precisa: 1 carta por rodada, papéis verde e rosa.

Como funciona: A cada rodada, dois voluntários (ou sorteados) vão à frente: um faz a Lupa, o outro faz a Contradição. A turma observa a carta, e quem está na plateia vota com os papéis. Faça um rodízio até todos terem passado. Quem quiser pode formar duplas de preparação antes de subir.

ADAPTAÇÃO D • BARALHO DIVIDIDO, COM CARTAS DE AÇÃO FEITAS PELOS ALUNOS

Quando usar: só há um kit de cartas-imagem, mas dá para dividir as cartas entre os grupos.

O que precisa: 1 kit de cartas-imagem, papel colorido (verde e rosa).

Como funciona: Divida as 40 cartas-imagem em montes de 6 a 8 e entregue um monte a cada grupo. Cada estudante faz suas cartas de ação com folhas dobradas: verde para a Lupa e rosa para a Contradição, com o desenho de uma lupa e de uma interrogação. Os grupos jogam normalmente e trocam de monte ao final. Aproveite para usar as cartas em branco: os grupos criam uma imagem nova para o monte do grupo seguinte.

O que muda e o que não muda

Nas adaptações	
Muda	Quem faz a Lupa e a Contradição: times, mãos no ar ou cartas feitas em papel.
Muda	Quem vota: papéis verde e rosa no lugar de votar na mesa.
Não muda	Toda leitura precisa de 2 pistas visuais. A Contradição precisa de pelo menos 1 pista nova.
Não muda	Quem leu e quem contradisse não votam. Em empate, fica a Lupa.
Não muda	O objetivo: sustentar uma leitura com pistas da imagem.

8 PARTICIPAÇÃO E ACESSIBILIDADE

ATENÇÃO

O Decodifica ainda não foi testado com todas as necessidades de acessibilidade. As ideias abaixo são sugestões e serão observadas no piloto.

Situação	Sugestão
Quem tem dificuldade de bater a carta rápido	Troque o gesto de bater por levantar a mão, ou defina a ordem de fala por sorteio.
Estudantes tímidos	Comecem em duplas, em que os dois preparam a leitura juntos. Ofereça o roteiro: "Eu vejo..., por isso acho que...".
Mais tempo	Você pode ampliar os 30 segundos para 45 ou 60 segundos, se a turma precisar.
Baixa visão	Projete a carta ampliada, descreva em voz alta e jogue em duplas.
Daltonismo e cor	Nenhuma pista depende só de cor. Aceite pistas de gesto, objeto, posição, escala, texto e símbolo.
Quem fala sempre	Combine que cada pessoa só usa a Lupa de novo depois de todos terem usado uma vez.

9 SITUAÇÕES COMUNS

Situação	O que fazer
Dois estudantes bateram a Lupa juntos.	SUGESTÃO: o Mestre decide quem bateu primeiro. Se houver dúvida, sorteie com par ou ímpar.
Ninguém usou a Lupa.	O Mestre faz a última chamada. Se ninguém falar, quem está à esquerda do Mestre lê a imagem. Se a leitura não cumprir os critérios, a carta é descartada.
A leitura não tem duas pistas.	A carta é descartada e ninguém pontua. Use o momento: pergunte à turma o que faltou para a leitura ficar sustentada.
A votação virou disputa de amizade.	Lembre que vota-se na leitura mais bem sustentada pelas pistas, não no colega. Peça para todos levantarem a mão ao mesmo tempo.
Os alunos querem saber a resposta certa.	Diga que não existe uma. Mostre que a leitura vale pela força das pistas.
A turma está muito barulhenta.	Combine que a Lupa se bate na mesa, não na carta dos outros, e que todos ficam em silêncio durante as leituras.
Empate no placar.	Rodada extra com uma carta nova, sem Contradição.
Alguém quer ser Mestre de novo.	O papel é rotativo e passa para a esquerda a cada rodada.

10 GUIA DE LEITURA DE CADA CARTA

Para cada carta, você encontra as pistas que a ilustração oferece, as leituras que ela costuma abrir e uma pergunta para a conversa. **Não é um gabarito:** se os estudantes trouxerem leituras diferentes e bem sustentadas, elas valem.

ATENÇÃO

Este guia revela as pistas das cartas. Não mostre aos estudantes antes de jogar. As cartas não têm nome nem código impresso: o código (P1, M1...) existe só aqui, para você localizar cada uma.

PUBLICIDADE



P1 • O café da manhã perfeito Publicidade

O que observar: mesa impecável com frutas, pães e louças organizadas; família sorrindo ao redor; nas bordas, uma mochila aberta, um relógio com horário avançado e uma pessoa ainda de pijama, parcialmente fora do quadro; nenhuma marca visível.

Leituras possíveis: família feliz e harmoniosa; rotina idealizada demais para ser real; manhã apressada por trás do sorriso; publicidade que vende um estilo de vida, não só comida.

Pergunta: *O que está no centro e o que está na borda? O que cada um conta?*

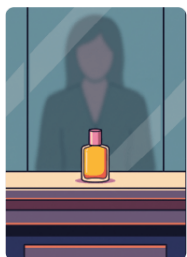


P2 • Mais alto Publicidade

O que observar: pessoa de roupa esportiva no topo de uma estrutura urbana, olhando para um ponto mais alto; o tênis em posição de destaque; uma escada comum ao lado, usada por outra pessoa.

Leituras possíveis: superação e conquista; performance associada ao produto; esforço heroico quando havia um caminho simples; comparação social entre duas formas de chegar ao mesmo lugar.

Pergunta: *Por que um caminho parece mais admirável que o outro?*



P3 • Só para você Publicidade

O que observar: um único objeto pequeno, parecido com frasco de perfume ou cosmético, sem marca; muito espaço vazio e luz controlada; figura humana desfocada atrás de um vidro.

Leituras possíveis: luxo e exclusividade; solidão; mistério; um objeto comum que parece raro por causa do design.

Pergunta: *O vazio da imagem faz o objeto parecer valioso ou sozinho?*



P4 • Feito como em casa Publicidade

O que observar: prato no centro, servido em madeira, com ingredientes frescos e tecido cru; nas margens, uma embalagem plástica parcialmente escondida, um utensílio de montagem e parte de uma luminária de estúdio.

Leituras possíveis: comida caseira e artesanal; cena produzida; produto industrializado apresentado como artesanal; bastidor normal de qualquer fotografia profissional.

Pergunta: *O que da borda muda o que você pensa do centro? Isso é enganar ou é normal?*



P5 • A chave Publicidade

O que observar: pessoa diante de uma porta com uma chave grande e um celular; sorri, mas com os ombros tensos; caixas, uma planta, uma mala e uma fotografia virada parcialmente para baixo.

Leituras possíveis: conquista da casa própria; independência e começo de uma nova fase; separação; publicidade financeira que reduz uma emoção complexa à ideia de realização.

Pergunta: O sorriso e o corpo contam a mesma história?



P6 • Estrada livre Publicidade

O que observar: carro sem marca numa estrada quase vazia, diante de um horizonte amplo; motorista não visível; nas bordas, uma placa de pedágio, uma bicicleta e casas perto da estrada.

Leituras possíveis: liberdade e viagem; anúncio de carro com tratamento heroico; custo e infraestrutura que a ideia de liberdade deixa de fora; solidão.

Pergunta: O que o anúncio deixaria de fora se mostrasse só o centro?



P7 • A versão melhor Publicidade

O que observar: pessoa diante de um espelho cujo reflexo aparece diferente (postura mais ereta, luz mais favorável, aparência mais produzida); objetos de cuidado pessoal na bancada; roupa formal pendurada ao lado.

Leituras possíveis: transformação com ajuda de produtos; apenas alguém se arrumando para sair; autoimagem idealizada; pressão estética.

Pergunta: Quem decide qual é a "versão melhor"?



P8 • Tudo o que você quiser Publicidade

O que observar: pessoa diante de uma grande tela com muitas opções de filmes, música, esporte e viagens; livro aberto, instrumento musical e tênis por perto; pela janela, o dia está acabando.

Leituras possíveis: liberdade de escolha; excesso de opções e dificuldade de decidir; serviço digital que vende quantidade; disputa pela atenção.

Pergunta: Muita opção deixa a pessoa livre ou parada?



P9 • Verde por natureza Publicidade

O que observar: embalagem sem marca com folhas, gotas e formas orgânicas; ao fundo, formas que podem ser árvores ou estruturas industriais; nenhuma afirmação por texto sobre sustentabilidade.

Leituras possíveis: produto ecológico; greenwashing; natureza e indústria convivendo numa narrativa legítima de transformação; promessas feitas só pelas escolhas visuais.

Pergunta: Que promessa a embalagem faz sem usar nenhuma palavra?

MEMES E CULTURA DIGITAL



M1 • Canguru Memes e cultura digital

O que observar: cena vertical, como vídeo de celular, num aeroporto; pessoa com um canguru de colete, como animal de suporte emocional; pessoas ao redor filmando; pequenos detalhes estranhos (placa ilegível, alça que parece se fundir ao colete, patas inconsistentes).

Leituras possíveis: situação real e inusitada; meme pelo contraste entre ambiente normal e animal inesperado; imagem gerada por IA; "se todo mundo está filmando, deve ser verdade".

Pergunta: *Que detalhe faz você duvidar? Ele prova alguma coisa?*



M2 • ☹ ou 🤖? Memes e cultura digital

O que observar: a mesma expressão facial ambígua repetida três vezes; abaixo de cada uma, só um emoji diferente (😄, 😞 e 🤖); nenhum texto.

Leituras possíveis: emoções diferentes dependendo do emoji; ☹ como "morri de rir", exagero ou espanto; leituras diferentes entre idades e grupos; o emoji ajuda a construir o tom da mensagem.

Pergunta: *O que muda quando só o emoji muda?*



M3 • Dentro e fora Memes e cultura digital

O que observar: um celular em primeiro plano enquadra uma pessoa rindo à mesa; fora da tela, outra pessoa séria de braços cruzados e uma cadeira afastada.

Leituras possíveis: momento divertido de verdade; conflito omitido pelo recorte; deixar pessoas de fora não é necessariamente manipular; enquadrar é escolher qual versão mostrar.

Pergunta: *O que a tela mostra e o que ela esconde?*



M4 • Espontâneo Memes e cultura digital

O que observar: pessoa sorri e salta diante de uma paisagem; nas bordas, uma mão com rebatedor de luz, outra ajustando a roupa e marcações no chão.

Leituras possíveis: alegria verdadeira, mesmo planejada; ensaio fotográfico; vida performada para as redes; produção técnica também existe em dança, teatro e campanhas.

Pergunta: *Planejado quer dizer falso?*



M5 • Todo mundo está fazendo Memes e cultura digital

O que observar: grupo repete o mesmo gesto numa praça; várias pessoas com celulares; uma figura orienta o grupo; outra permanece parada.

Leituras possíveis: trend ou coreografia; gesto coletivo com sentido social ou político; aula; pressão de grupo (ou a pessoa só está esperando).

Pergunta: *A pessoa parada está excluída, resistindo ou só esperando?*



M6 • Filtro Memes e cultura digital

O que observar: pessoa segura um celular diante do espelho; na tela, o rosto com proporções alteradas e elementos gráficos; no reflexo, o rosto sem o efeito.

Leituras possíveis: diversão; autoexpressão ou personagem; idealização estética; proteção da própria imagem.

Pergunta: *Quem se beneficia de mudar o rosto?*



M7 • Quem fez isso? Memes e cultura digital

O que observar: animal doméstico ao lado de um objeto quebrado; ao fundo, parte de uma criança segurando algo parecido; outro fragmento perto de uma janela aberta.

Leituras possíveis: foi o animal; foi a criança; foi um acidente (a janela); o enquadramento foi escolhido para culpar o animal e gerar humor.

Pergunta: *Que pista você usaria para defender cada suspeito?*

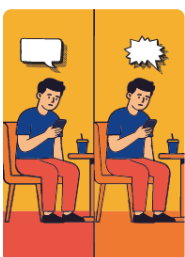


M8 • Eu estava lá Memes e cultura digital

O que observar: pessoa faz uma selfie com uma multidão ao fundo; na tela do celular parece muito perto; na visão completa, há grande distância e uma barreira.

Leituras possíveis: registro verdadeiro, ela estava presente; a selfie constrói proximidade pelo enquadramento; demonstração pública de participação; limitação externa por segurança.

Pergunta: *"Estar lá" é o mesmo que "estar perto"?*



M9 • Sem legenda / com legenda Memes e cultura digital

O que observar: a mesma foto dividida em duas partes, com uma pessoa sentada sozinha olhando o celular; de um lado, legenda de tom positivo; do outro, legenda de tom negativo.

Leituras possíveis: autonomia e tempo para si; solidão; a legenda dirige a leitura sem mudar a foto; o sentido vem da relação entre imagem e texto.

Pergunta: *A foto mudou? Então o que mudou?*

FOTOJORNALISMO E CENAS SOCIAIS



F1 • Branco Fotojornalismo e cenas sociais

O que observar: mulher adulta toda de branco, com flores brancas, diante de um edifício; outras pessoas também em roupas claras; uma figura ao fundo de preto; objetos no chão que lembram sapatos deixados à entrada; nenhum símbolo religioso ou matrimonial explícito.

Leituras possíveis: casamento; cerimônia religiosa; luto, já que em algumas culturas o branco está ligado à morte; celebração ou ritual sem caráter religioso.

Pergunta: *O que você já sabia antes de olhar que fez você ver "casamento" primeiro?*



F2 • Todos olhando para cima Fotojornalismo e cenas sociais

O que observar: pessoas na rua olham para o alto; algumas filmam; uma protege a cabeça e outra sorri; não vemos o que está acima delas.

Leituras possíveis: evento bonito (fogos, espetáculo, fenômeno); situação de perigo (algo caindo, incêndio); o sorriso favorece uma leitura e a postura defensiva favorece a oposta.

Pergunta: *Qual pista pesa mais, o sorriso ou a mão na cabeça? Por quê?*



F3 • A multidão correndo Fotojornalismo e cenas sociais

O que observar: grupo numeroso corre na mesma direção; uma pessoa ajuda outra que caiu; alguém registra a cena; outra carrega um pano ou bandeira sem símbolo identificável.

Leituras possíveis: prova esportiva; manifestação; evacuação; celebração; perseguição ou deslocamento por emergência.

Pergunta: *O que uma imagem sem legenda consegue e não consegue explicar?*



F4 • A criança e o muro Fotojornalismo e cenas sociais

O que observar: criança desenha com giz num muro desgastado; casas pequenas, plantas cuidadas e brinquedos ao redor; prédios altos ao fundo.

Leituras possíveis: vulnerabilidade urbana; infância e brincadeira; desigualdade pelo contraste com os prédios; comunidade e cuidado, que contradizem uma leitura só negativa.

Pergunta: *Que ideias prontas sobre o lugar você levou para a imagem? Que pista contraria essas ideias?*



F5 • O abraço Fotojornalismo e cenas sociais

O que observar: duas pessoas se abraçam intensamente em espaço público; uma parece chorar; outras aplaudem; uma pessoa observa séria; há malas por perto.

Leituras possíveis: reencontro; despedida; vitória; consolo após uma perda; chegada de viagem.

Pergunta: *A mesma lágrima pode ser de alegria ou de tristeza. O que a imagem ajuda a decidir?*



F6 • A mão levantada Fotojornalismo e cenas sociais

O que observar: pessoa diante de um grupo levanta uma mão; algumas pessoas também levantam, outras ficam sentadas; papéis e copos sobre a mesa.

Leituras possíveis: votação; aula; assembleia; pedido de silêncio; juramento; concordância coletiva ou protesto.

Pergunta: *O que o gesto significa e quem decide o que ele significa?*



F7 • Barreiras Fotojornalismo e cenas sociais

O que observar: pessoas separadas por uma grade temporária; de um lado, várias câmeras; do outro, famílias, jovens e idosos; alguns tentam se aproximar e outros apenas aguardam.

Leituras possíveis: evento com celebridade; chegada esportiva; manifestação; controle de público; entrevista; fila organizada.

Pergunta: *A presença de câmeras quer dizer que algo é importante?*



F8 • O chão coberto Fotojornalismo e cenas sociais

O que observar: praça coberta de flores, papéis coloridos e pequenos objetos; algumas pessoas tiram fotos; uma recolhe objetos; outra permanece parada.

Leituras possíveis: homenagem após uma morte; instalação artística; festa encerrada; manifestação; celebração religiosa ou ação coletiva.

Pergunta: *Os mesmos elementos podem contar celebração ou luto? O que decide?*

ARTE GRÁFICA



G1 • Porta ou parede? Arte gráfica

O que observar: pequena figura humana diante de um grande retângulo luminoso em superfície escura; pela perspectiva, o retângulo pode ser porta, janela, tela ou só um plano geométrico; a sombra da pessoa aponta para o lado oposto.

Leituras possíveis: oportunidade, pela luz e abertura; barreira, se for uma janela inalcançável; ambiente digital, se for uma tela; abstração, sem leitura literal obrigatória.

Pergunta: *Escala e contraste já contam uma história sozinhos?*



G2 • Fios Arte gráfica

O que observar: várias figuras humanas ligadas por fios; algumas seguram suas conexões por vontade própria, outras parecem presas a fios que saem da carta; há fios partidos e um grande nó coletivo.

Leituras possíveis: comunidade e apoio; controle por influência externa; rede e circulação digital; ruptura como libertação ou como perda.

Pergunta: *Quem segura o fio?*



G3 • Peso Arte gráfica

O que observar: uma figura carrega um enorme bloco sobre os ombros, mas a sombra dele é pequena; outra carrega algo pequeno cuja sombra é enorme.

Leituras possíveis: sobrecarga visível; peso invisível que parece pequeno para quem olha de fora; diferença entre dimensão externa e experiência interna; medir os problemas dos outros só pela aparência.

Pergunta: *O que a sombra conta que o objeto não conta?*



G4 • Dois rostos Arte gráfica

O que observar: dois rostos semelhantes se sobrepõem, um olhando de frente e outro de perfil; texturas atravessam os dois sem separar um lado "bom" de um lado "ruim".

Leituras possíveis: identidade pública e privada; transformação ao longo do tempo; conflito ou indecisão; uma pessoa com vários papéis.

Pergunta: *São duas pessoas ou uma só?*



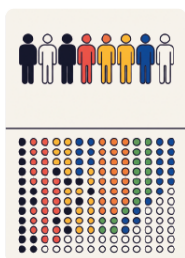
G5 • Escada que não termina Arte gráfica

O que observar: estrutura de escada forma um circuito visual impossível; algumas figuras sobem e outras descem, todas no mesmo percurso; uma pessoa está parada fora do fluxo.

Leituras possíveis: progresso; repetição sem chegada; sistema como escola, trabalho ou sociedade; a figura parada hesita, recusa o caminho ou observa antes de entrar.

Pergunta: *A figura parada está perdida, resistindo ou só observando?*

INFOGRÁFICOS

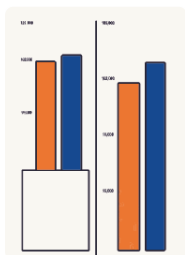


I1 • Quase todo mundo? Infográficos

O que observar: duas representações lado a lado, 10 ícones humanos e uma grade de 100 pontos, que destacam uma mesma proporção com densidades visuais muito diferentes; não há título, tema nem fonte.

Leituras possíveis: maioria expressiva; a parte que fica de fora também pode ser relevante; a escala visual muda a sensação do mesmo número; sem tema, população e fonte, o número isolado vale pouco.

Pergunta: *O que você precisaria saber para confiar nesse número?*



I2 • Cresceu muito? Infográficos

O que observar: dois gráficos de barras com os mesmos valores e escalas verticais diferentes: em um as barras parecem quase iguais, no outro a diferença parece enorme.

Leituras possíveis: grande crescimento; mudança pequena; os dois estão corretos, com os mesmos dados; a escolha gráfica funciona como argumento.

Pergunta: *O que mudou entre os dois gráficos: os dados ou o jeito de mostrar?*

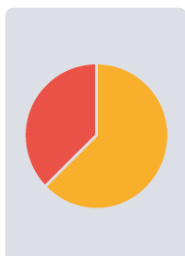


I3 • A média Infográficos

O que observar: quatro personagens em fila com pilhas do mesmo objeto: três carregam poucas e uma carrega uma pilha enorme; ao lado, uma balança sugere um valor médio por pessoa.

Leituras possíveis: grupo favorecido, já que a média parece alta; desigualdade, pois a média não descreve cada pessoa; dado correto com interpretação incompleta; importância de olhar a distribuição.

Pergunta: *A média descreve alguém dessa fila?*



I4 • Metade cheia Infográficos

O que observar: um círculo dividido em duas partes de tamanhos próximos, em cores diferentes; sem texto, e nenhuma das partes tem mais destaque que a outra.

Leituras possíveis: apoio majoritário; sociedade dividida; a legenda ou a frase que acompanha o gráfico muda a percepção sem mudar os dados; leitura crítica: por que foi apresentado assim?

Pergunta: *Que legenda você colocaria para dizer “maioria”? E para dizer “dividido”?*



I5 • O mapa Infográficos

O que observar: mapa estilizado com regiões grandes e pequenas, cada uma com círculos de tamanhos diferentes; não fica claro se o círculo mostra quantidade, percentual ou densidade; a legenda é pequena e fica num canto, afastada dos dados.

Leituras possíveis: maior círculo, maior ocorrência; números absolutos que refletem o tamanho da população; legenda mal compreendida por causa da hierarquia visual; o mapa não é o território.

Pergunta: *O que o círculo está medindo? Onde você buscaria essa resposta?*

FAKE NEWS



N1 • A foto que nunca aconteceu Fake news

O que observar: imagem com aparência de foto jornalística de uma rua alagada após forte chuva; uma pessoa carrega um cachorro e outra ajuda uma criança; em áreas secundárias, o reflexo de uma pessoa na água não bate com a posição dela, a mão que segura o guarda-chuva tem forma pouco natural e as letras de uma placa parecem caracteres sem formar palavras.

Leituras possíveis: registro real de uma enchente; imagem produzida por IA; fotografia manipulada; imagem ilustrativa criada legitimamente, sem pretender documentar um fato.

Pergunta: Aparência de foto e emoção forte provam que aquilo aconteceu?



N2 • O recorte Fake news

O que observar: cena ampla numa praça com pessoas organizando caixas, mesas e alimentos; em primeiro plano, uma mão segura um celular cuja tela mostra um recorte fechado de duas pessoas segurando a mesma caixa e uma terceira com o braço estendido entre elas.

Leituras possíveis: briga ou disputa, se olhar só a tela; trabalho coletivo, se olhar a cena inteira; registro verdadeiro com narrativa enganosa; todo enquadramento seleciona, então um recorte não é automaticamente mal-intencionado.

Pergunta: Quando um recorte passa a sustentar uma afirmação que o contexto não confirma?



N3 • A mesma foto, duas histórias Fake news

O que observar: fotografia de uma grande multidão numa praça, com pedaços de tecido colorido erguidos, pessoas fotografando, algumas comemorando e outras só caminhando; sem símbolos, uniformes ou cartazes legíveis; a mesma foto aparece em duas publicações simuladas, uma com chamada de protesto e outra de celebração.

Leituras possíveis: manifestação; celebração, festa, torcida ou evento cultural; uma das publicações pode estar errada; as duas podem simplificar o acontecimento.

Pergunta: Uma foto verdadeira pode desinformar? Como?



N4 • O encontro que não aconteceu Fake news

O que observar: duas pessoas lado a lado numa foto aparentemente espontânea de um evento; uma segura um copo e a outra faz um gesto na direção dela; a luz incide de forma ligeiramente diferente em cada uma, uma tem o contorno mais nítido que o ambiente, as sombras dos pés seguem direções diferentes e uma cadeira parece atravessar o espaço entre as duas.

Leituras possíveis: encontro real, já que ambientes com várias fontes de luz geram diferenças; montagem de pessoas fotografadas separadas; edição sem intenção de enganar, para publicidade, humor ou ilustração; desinformação, se circular como prova de que estiveram juntas.

Pergunta: "A imagem foi manipulada?" e "Como ela está sendo apresentada?" são a mesma pergunta?

11 BNCC

O Decodifica se articula diretamente a quatro competências gerais da BNCC (CG 2, 3, 4 e 5) e mobiliza a CG 9 de forma complementar.

CG	Competência	Como o jogo aciona
CG 2	Pensamento científico, crítico e criativo	A Lupa exige construir uma leitura apoiada em evidências. A Contradição exige formular e sustentar uma leitura alternativa.
CG 3	Repertório cultural	Seis categorias de leitura visual: publicidade, meme e cultura digital, fotojornalismo, arte gráfica, infográfico e fake news.
CG 4	Comunicação	Os estudantes verbalizam leituras e argumentos diante da mesa.
CG 5	Cultura digital	Cartas de meme, cultura digital e fake news estimulam atenção a contexto, manipulação, circulação e verificação.
CG 9	Empatia e cooperação	Escuta de leituras divergentes, respeito ao turno de fala e votação coletiva.

O jogo aciona essas competências. Uma partida isolada não garante o desenvolvimento integral de cada uma.

12 APLICOU? CONTE COMO FOI

O Decodifica está em teste piloto e a sua experiência ajuda a melhorar o jogo. Conte o que funcionou, o que travou e quais adaptações você fez. Seu relato pode virar um ajuste na próxima edição.

Criado por Larissa Mercury e Miki Uda Tanaka

O Decodifica nasceu da vontade de juntar design gráfico e educação para ensinar a ler o mundo de outra maneira.