



**INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO**

# PRÁTICAS LÚDICAS E INOVAÇÃO

**PATRÍCIA GOUVEIA**

**INTERACTIVE TECHNOLOGIES INSTITUTE (ITI / LARSYS) \* FBA ULISBOA**

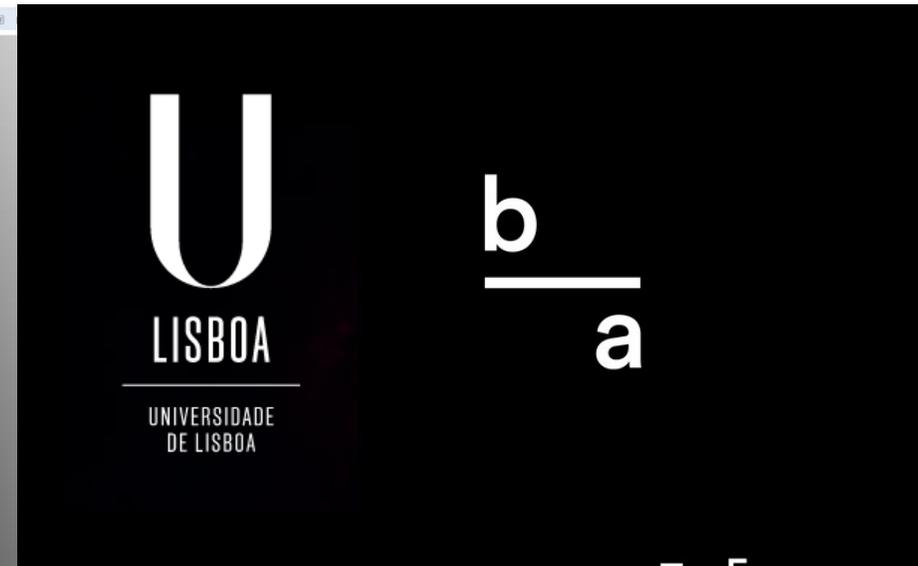
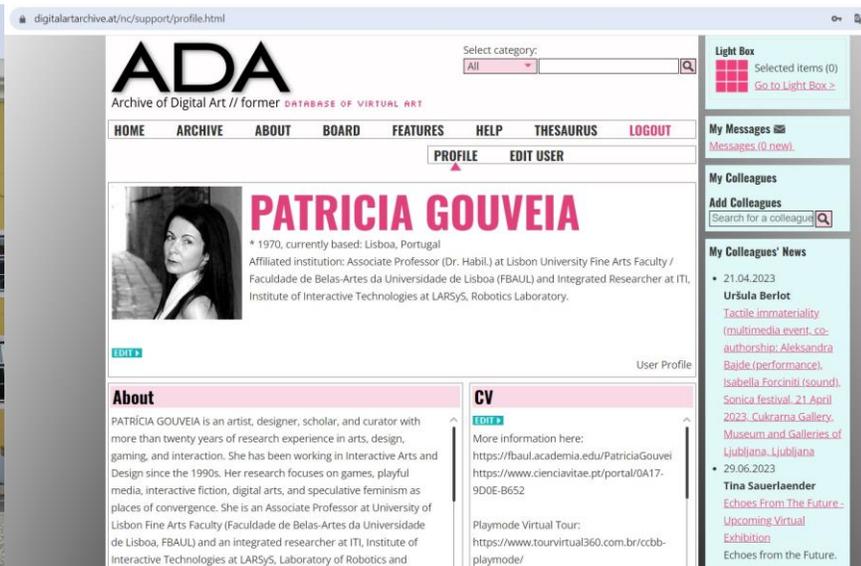


GOVERNO  
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA  
DO GOVERNO



**INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO**



[HTTPS://WWW.BELASARTES.ULISBOA.PT/](https://www.belasartes.ulisboa.pt/)

[HTTPS://FBAUL.ACADEMIA.EDU/PATRICIAGOUVEIA](https://fbaul.academia.edu/Patriciagouveia)

[HTTPS://WWW.CIENCIAVITAE.PT/PORTAL/0A17-9D0E-B652](https://www.cienciavtae.pt/portal/0A17-9D0E-B652)



GOVERNO  
DOS AÇORES

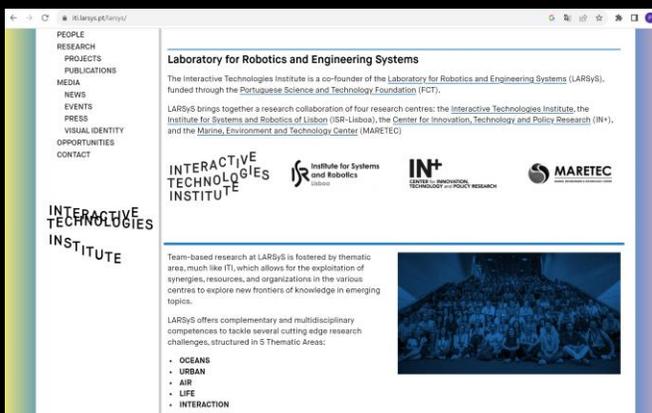
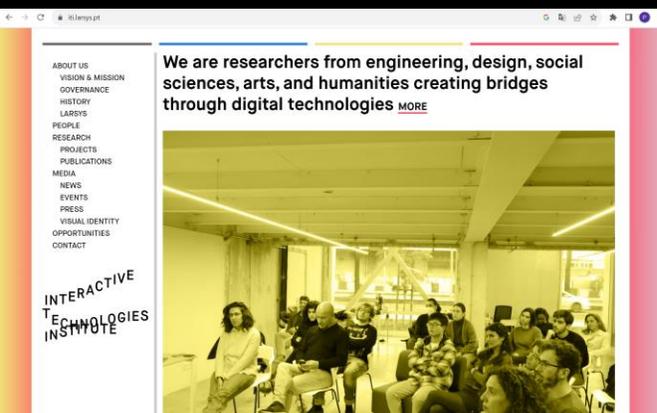
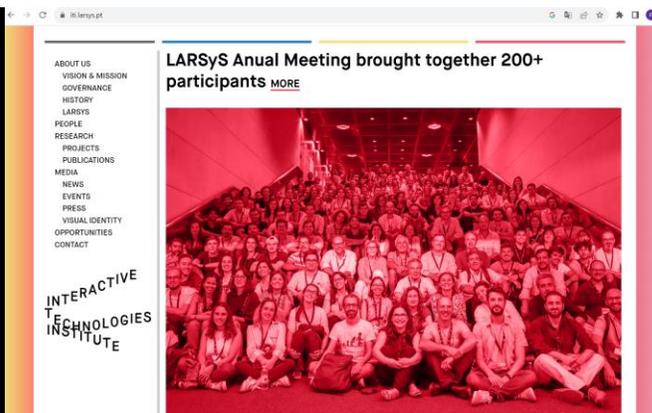
VICE-PRESIDÊNCIA  
DO GOVERNO

INTERACTIVE  
TECHNOLOGIES  
INSTITUTE



**SUMMIT**  
SMART SPECIALIZATION STRATEGY | PRAIA DA VITÓRIA AZORES 2024

**INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO**



**U**  
LISBOA

UNIVERSIDADE  
DE LISBOA

**b**  
|  
**a**

**INTERACTIVE  
TECHNOLOGIES  
INSTITUTE**



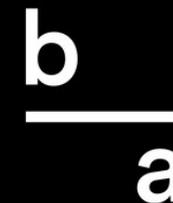
GOVERNO  
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA  
DO GOVERNO



**INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO**

**ARTES E JOGOS, FEMINISMO CONVERGENTE E FUTUROS ESPECULATIVOS**



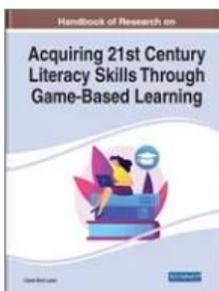
Dr. PATRÍCIA GOUVEIA & Dr. TERESA FURTADO (SCHOLARS, PORTUGAL), Dr. LUCIANA LIMA (RESEARCHER, BRAZIL)

Dr. TERHI MARTTILA (RESEARCHER, FINLAND) & Dr. ANNA UNTERHOLZNER (RESEARCHER, GERMANY);

DOCTORAL STUDENTS: DOMINIKA ČUPKOVÁ (SLOVAKIA), DIANA CARVALHO (PT), TIAGO MINDRICO (PT), LORENA RAMOS (BRAZIL),

AND RAFAELA NUNES (PT) AND PEDRO DIAS (PT). MASTER STUDENTS: NUNO BAPTISTA (PT) , SANDRA ARAÚJO (PT) & JULIA DOMINGUEZ (ES).

INTERACTIVE  
TECHNOLOGIES  
INSTITUTE



## Handbook of Research on Acquiring 21st Century Literacy Skills Through Game-Based Learning (2 Volumes)

Carol-Ann Lane (University of Toronto, Canada)

Release Date: January, 2022 | Copyright: © 2022 | Pages: 958

DOI: 10.4018/978-1-7998-7271-9

ISBN13: 9781799872719 | ISBN10: 1799872718 | EISBN13: 9781799872733

## Interactive Multimedia Experiences in Higher Education: Gaming, Augment and Virtual Reality, and Research

Patrícia Gouveia (LARSyS, Interactive Technologies Institute (ITI), Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa (FBAUL), Portugal), Luciana Lima (LARSyS, Interactive Technologies Institute (ITI), Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa (FBAUL), Portugal) and Anna Unterholzner (LARSyS, Interactive Technologies Institute (ITI), Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa (FBAUL), Portugal)

Source Title: Handbook of Research on Acquiring 21st Century Literacy Skills Through Game-Based Learning

Copyright: © 2022 | Pages: 14

DOI: 10.4018/978-1-7998-7271-9.ch010

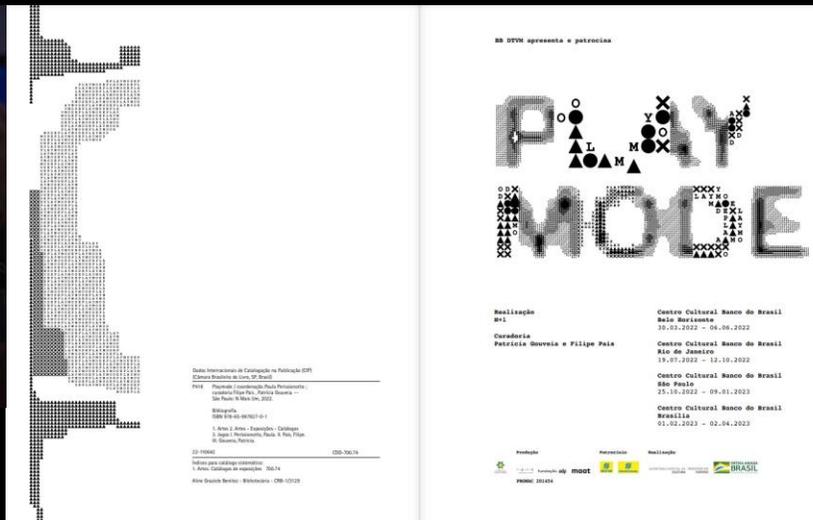


**COMO É QUE A INTERAÇÃO, A PARTICIPAÇÃO, O JOGO E O FEMINISMO PODEM GERAR MUDANÇAS?**



MAAT © PLAYMODE PORTUGAL (2016\_19): GABRIEL OROZCO + *THE GRAVEYARD* + *BURY ME MY LOVE*

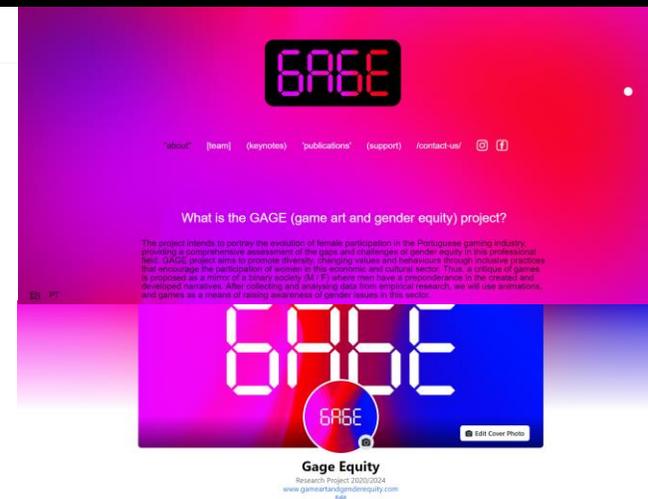
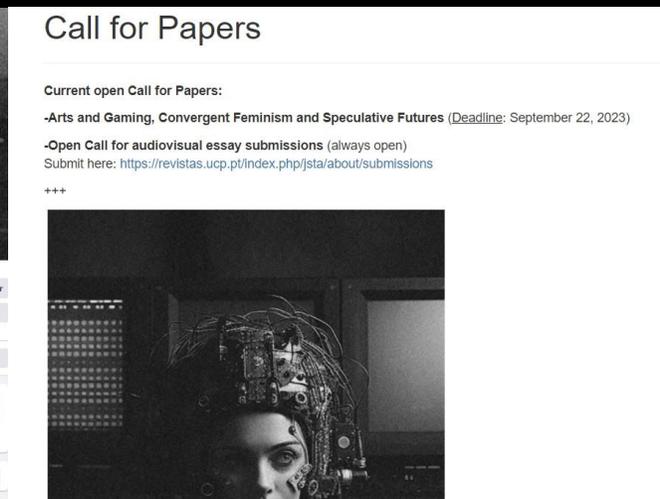
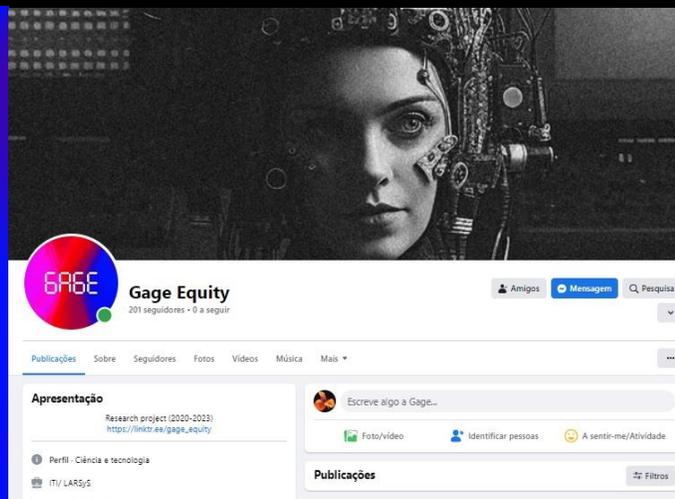
**COMO É QUE A INTERAÇÃO, A PARTICIPAÇÃO, O JOGO E O FEMINISMO PODEM GERAR MUDANÇAS?**



CCBB © PLAYMODE BRASIL (2022\_23): BELO HORIZONTE \* RIO DE JANEIRO \* SÃO PAULO E BRÁSÍLIA

**PROJETO JOGOS ARTÍSTICOS E EQUIDADE DE GÊNERO: GAME ART AND GENDER EQUITY PROJECT**

**VISAVA ESTIMULAR A PARTICIPAÇÃO DAS MULHERES EM ÁREAS TECNOLÓGICAS (2019-2023).**





**INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO**

**A integração das práticas lúdicas, no âmbito do conhecimento sugere que se fomente o estudo de jogos e meios interativos para assim se promoverem competências transdisciplinares e aptidões sociais. Brincar é mais do que diversão e pode ser um gatilho para a inovação e para a criatividade.**

Kubota, T. (2017). "Faculty and students at Stanford argue for increased study of games and interactive media."  
Disponível em: <https://news.stanford.edu/2017/05/03/interest-grows-study-games-interactive-media/> (acedido em 06.12.2023).

**Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA \* ULisboa**



GOVERNO  
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA  
DO GOVERNO

**António Damásio considera que a criatividade reside na capacidade de se criarem cenários de futuro e na capacidade de se planear.**

Damásio, A. (2021). “Deus Cérebro. Maquinaria das emoções.” Disponível em: <https://www.rtp.pt/play/p8309/deus-cerebro> (acedido em 22.11.2021).

**Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA \* ULisboa**

**Planear o futuro é urgente, numa época em que “os problemas sociais são «bicudos» no modo como os fatores sociais, políticos, tecnológicos e comportamentais se intersectam.”**

Mazzucato, M. (2021). *Economia de Missão, um guia ousado e inovador para mudar o capitalismo*, Edições Círculo dos Leitores, Temas e Debates, Lisboa, p. 136.

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa

**Para os humanos, quer o objetivo seja científico ou artístico, processos semelhantes estão em ação.**

**Criatividade e inovação são coisas distintas. O processo criativo pode resultar num falhanço e não num produto, existindo meramente como um pensamento ou experimento.**

Gigliotti, C. (2022). *The Creative Lives of Animals*, New York University Press, NY, pp. 4-6.

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa

**Por vezes, a mesma pessoa tem uma ideia e consegue concretizá-la, inovando.  
Outras vezes, são pessoas distintas que assumem diferentes papéis no processo criativo,  
concretizando ideias alheias.**

Gigliotti, C. (2022). *The Creative Lives of Animals*, New York University Press, NY, pp. 4-6.

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa



**INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO**

**Deverá, também, ser tida em conta uma criatividade pessoal e outra que afeta ou tem impacto nas comunidades e nas culturas de forma mais ampla.**

Gigliotti, C. (2022). *The Creative Lives of Animals*, New York University Press, NY, pp. 4-6.

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa



GOVERNO  
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA  
DO GOVERNO

**A forma como um antropólogo cultural define cultura é substancialmente diferente da forma como um sociólogo ou historiador de arte a define o que implica que cada área de especialização ou disciplina, normalmente, saliente o seu próprio objeto de estudo.**

Gigliotti, C. (2022). *The Creative Lives of Animals*, New York University Press, NY, p. 201.

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa

**A inteligência é uma importante condição para a criatividade, mas a habilidade para a brincadeira é essencial para se encorajar abertura, flexibilidade, curiosidade e invenção.**

Gigliotti, C. (2022). *The Creative Lives of Animals*, New York University Press, NY.

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa

**A inteligência tem uma dependência intrínseca do contexto e não se pode generalizar ou medir de forma universal. As artes, a estética e a beleza deixaram de ser categorias de julgamento fora do âmbito de análises que integram justiça, ética, política, identidade, evolução, estética ambiental e computação.**

Gigliotti, C. (2022). *The Creative Lives of Animals*, New York University Press, NY.

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa

**Integrar a tradição na inovação e vice-versa é premente e as oposições bipolarizadas são perigosas.**

**O processo de inovação permanente pressupõe um divórcio entre o ritmo da evolução cultural e o ritmo da evolução técnica, pois a técnica evolui mais do que a cultura. Uma teoria da inovação precisa de se inserir numa teoria da aprendizagem, experimentação e adaptação à incerteza.**

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa



**INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO**

**A crítica à modernidade e à usurpação dos recursos do planeta pelo capitalismo, através da miopia da especialização e da eleição do novo, por oposição à tradição, remete-nos para um paradigma estético que desintegra e simplifica, em vez de integrar através da complexidade.**

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa



GOVERNO  
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA  
DO GOVERNO



**INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO**

**A ciência (mesmo a artística) terá sempre de se distinguir da mera especialização, através do seu carácter unificador de múltiplas visões e conhecimentos, pois de outra forma será menos saber e mais doutrinação.**

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa



GOVERNO  
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA  
DO GOVERNO



**INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO**

**Nem toda a técnica é ciência.**

Ortega Y Gasset, J. (1994 [1929]). *A Rebelião das Massas*, Relógio D'água, Lisboa.

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa



GOVERNO  
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA  
DO GOVERNO

**A ciência precisa que os humanos se especializem, mas não pode ela própria especializar-se ou, dito de outro modo, “em política, em arte, nos usos sociais, nas outras ciências” especialistas podem tomar posições primitivas de grande ignorância, tornando-se herméticos, isotéricos e satisfeitos dentro das suas limitações e, neste sentido, aproximando-se dos humanos das massas.**

Ortega Y Gasset, J. (1994 [1929]). *A Rebelião das Massas*, Relógio D'água, Lisboa, p. 39.

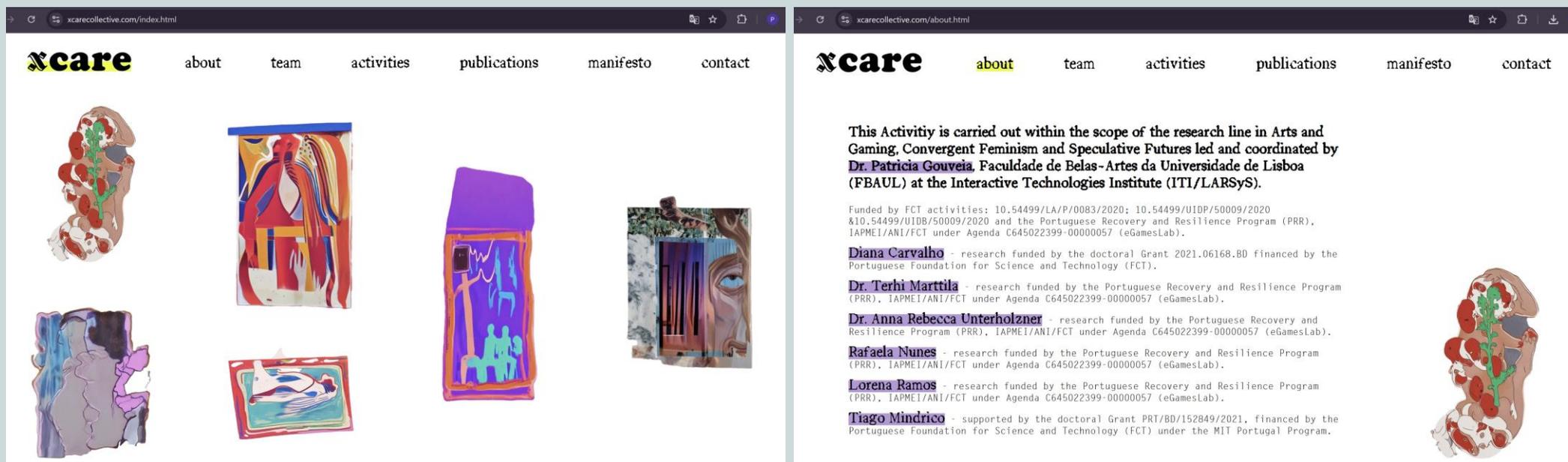
Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa

**A especialização pode sufocar tanto a ciência como o Estado e, por isso mesmo, ambos devem ser combinações de sangues e línguas, mestiços e plurilíngues, lugares de convergência, nos quais convivem grupos nativamente separados.**

**O Estado deverá conter, no seu interior, acima de tudo,  
um programa de colaboração e dinamismo.**

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa

## LINHA DE INVESTIGAÇÃO: ARTES E JOGOS, FEMINISMO CONVERGENTE E FUTUROS ESPECULATIVOS



The image shows two side-by-side screenshots of the xcare website. The left screenshot is the 'activities' page, featuring a grid of six colorful, abstract digital art pieces. The right screenshot is the 'about' page, containing text about the research line and a list of team members with their respective research funding details.

**activities**

**about** team activities publications manifesto contact

**about** team activities publications manifesto contact

This Activity is carried out within the scope of the research line in Arts and Gaming, Convergent Feminism and Speculative Futures led and coordinated by **Dr. Patricia Gouveia**, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL) at the Interactive Technologies Institute (ITI/LARSyS).

Funded by FCT activities: 10.54499/LA/P/0083/2020; 10.54499/UIPB/50009/2020 & 10.54499/UIDB/50009/2020 and the Portuguese Recovery and Resilience Program (PRR), IAPMEI/ANI/FCT under Agenda C645022399-00000057 (eGamesLab).

**Diana Carvalho** - research funded by the doctoral Grant 2021.06168.BD financed by the Portuguese Foundation for Science and Technology (FCT).

**Dr. Terhi Marttila** - research funded by the Portuguese Recovery and Resilience Program (PRR), IAPMEI/ANI/FCT under Agenda C645022399-00000057 (eGamesLab).

**Dr. Anna Rebecca Unterholzner** - research funded by the Portuguese Recovery and Resilience Program (PRR), IAPMEI/ANI/FCT under Agenda C645022399-00000057 (eGamesLab).

**Rafaela Nunes** - research funded by the Portuguese Recovery and Resilience Program (PRR), IAPMEI/ANI/FCT under Agenda C645022399-00000057 (eGamesLab).

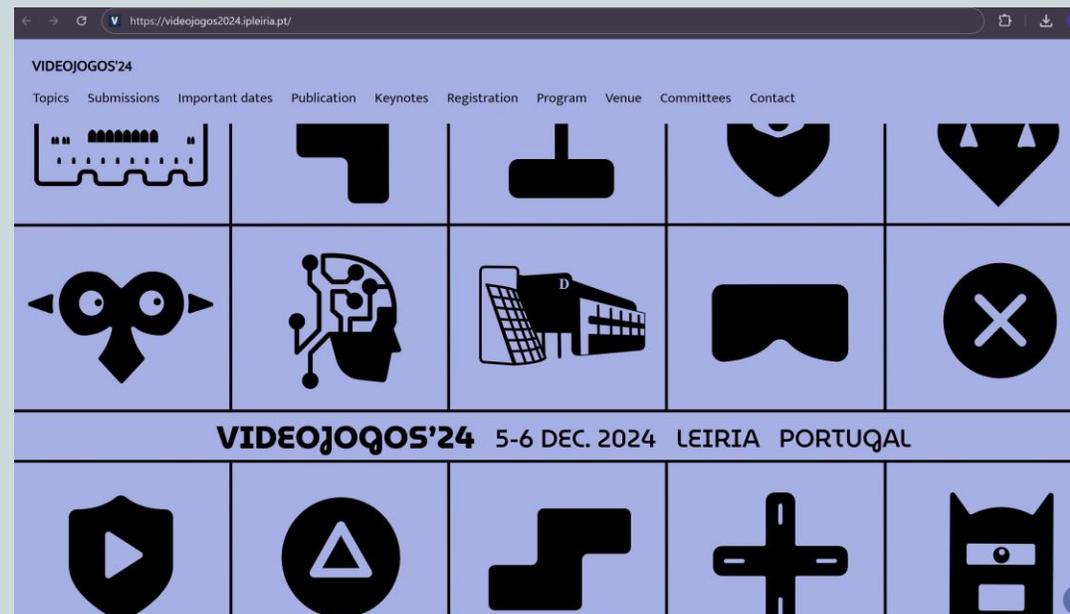
**Lorena Ramos** - research funded by the Portuguese Recovery and Resilience Program (PRR), IAPMEI/ANI/FCT under Agenda C645022399-00000057 (eGamesLab).

**Tiago Mindrico** - supported by the doctoral Grant PRT/BD/152849/2021, financed by the Portuguese Foundation for Science and Technology (FCT) under the MIT Portugal Program.

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa



**INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO**



Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa



atlanticbookshop.pt/lisbon-press/design-de-jogos-experiencia-ludica-e-feminismos-especulativos

ATLANTIC BOOKSHOP

FICÇÃO NÃO-FICÇÃO INFANTO-JUVENIS POESIA BIOGRAFIA COZINHA ARTE

Homepage / LISBON PRESS /

**DESIGN DE JOGOS,  
EXPERIÊNCIA LÚDICA E  
FEMINISMOS  
ESPECULATIVOS**

de Patrícia Gouveia

Papel € 18,00 Ebook € 5,00

COMPRAR

Partilhar

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa



INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO

# PT eGamesLab

A unique egames development ecosystem in the world

Boosting Portugal's eGames Development Sector and Creatives Industries

MADEIRA LISBON ÉVORA AZORES

View All →

THE 1 ARS

EGAMELAB (2022\_).

We care about Art

We care about Communities

We care about Hybridity

We care about Education

COMMUNITIES AND ARTISTIC PARTICIPATION IN HYBRID ENVIRONMENTS (2022\_)

DCTIZENS (2022\_).



GOVERNO  
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA  
DO GOVERNO



**INOVAÇÃO  
COM PROPÓSITO**

**OBRIGADA!**

Patrícia Gouveia \* ITI/LARSyS \* FBA ULisboa



GOVERNO  
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA  
DO GOVERNO