



**INOVAÇÃO
COM PROPÓSITO**

PRÁTICAS LÚDICAS E INOVAÇÃO

PATRÍCIA GOUVEIA

INTERACTIVE TECHNOLOGIES INSTITUTE (ITI / LARSYS) * FBA ULISBOA

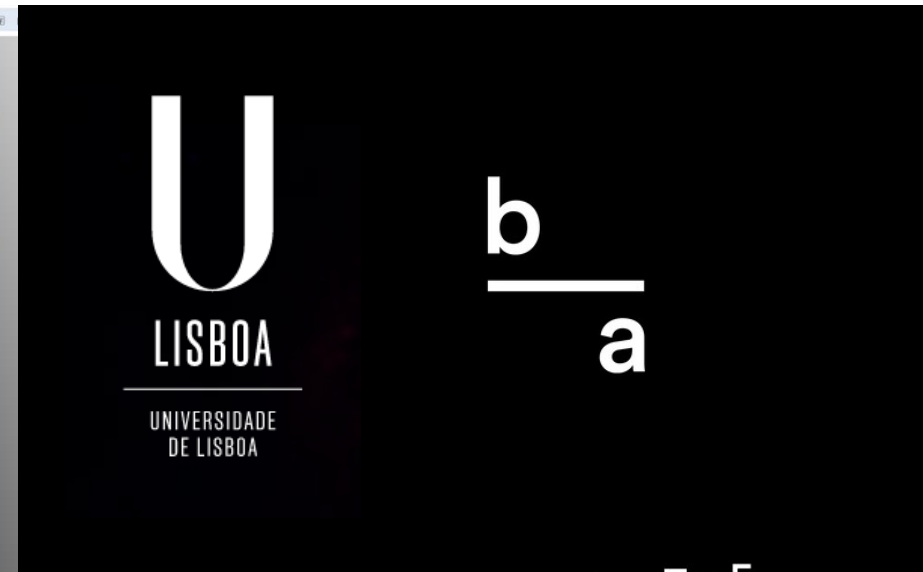
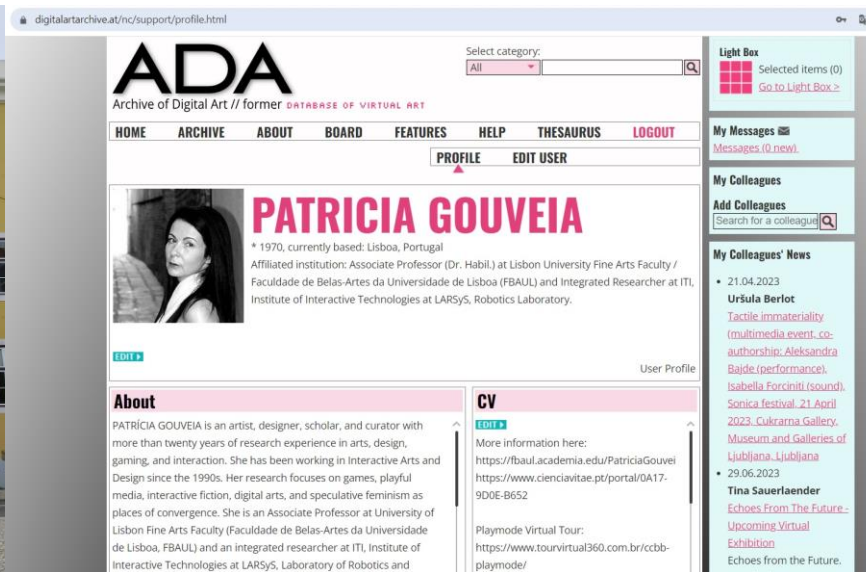


GOVERNO
DOS AÇORES

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)

**INTERACTIVE
TECHNOLOGIES
INSTITUTE**



GOVERNO
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA
DO GOVERNO



SUMMIT
SMART SPECIALIZATION STRATEGY | PRAIA DA VITÓRIA AZORES 2024

**INOVAÇÃO
COM PROPÓSITO**

ABOUT US
VISION & MISSION
GOVERNANCE
HISTORY
LARSYS
PEOPLE
RESEARCH
PROJECTS
PUBLICATIONS
MEDIA
NEWS
EVENTS
PRESS
VISUAL IDENTITY
OPPORTUNITIES
CONTACT


We explore the entanglements between people and digital technologies [MORE](#)



INTERACTIVE TECHNOLOGIES INSTITUTE

ABOUT US
VISION & MISSION
GOVERNANCE
HISTORY
LARSYS
PEOPLE
RESEARCH
PROJECTS
PUBLICATIONS
MEDIA
NEWS
EVENTS
PRESS
VISUAL IDENTITY
OPPORTUNITIES
CONTACT


LARSys Annual Meeting brought together 200+ participants [MORE](#)



INTERACTIVE TECHNOLOGIES INSTITUTE

ABOUT US
VISION & MISSION
GOVERNANCE
HISTORY
LARSYS
PEOPLE
RESEARCH
PROJECTS
PUBLICATIONS
MEDIA
NEWS
EVENTS
PRESS
VISUAL IDENTITY
OPPORTUNITIES
CONTACT

We are researchers from engineering, design, social sciences, arts, and humanities creating bridges through digital technologies [MORE](#)




INTERACTIVE TECHNOLOGIES INSTITUTE

PEOPLE
RESEARCH
PROJECTS
PUBLICATIONS
MEDIA
NEWS
EVENTS
PRESS
VISUAL IDENTITY
OPPORTUNITIES
CONTACT

Laboratory for Robotics and Engineering Systems

The Interactive Technologies Institute is a co-founder of the Laboratory for Robotics and Engineering Systems (LARyS), funded through the Portuguese Science and Technology Foundation (FCT).


LARSys brings together a research collaboration of four research centres: the Interactive Technologies Institute, the Institute for Systems and Robotics of Lisbon (ISR-Lisboa), the Center for Innovation, Technology and Policy Research (IT+), and the Marine, Environment and Technology Center (MARETEC).



Team-based research at LARyS is fostered by thematic areas, much like ITI, which allows for the exploitation of synergies, resources, and organizations in the various centres to explore new frontiers of knowledge in emerging topics.

LARSys offers complementary and multidisciplinary competences to tackle several cutting edge research challenges, structured in 5 Thematic Areas:

- OCEANS
- URBAN
- AIR
- LIFE
- INTERACTION



INTERACTIVE TECHNOLOGIES INSTITUTE

U
LISBOA

UNIVERSIDADE
DE LISBOA

b
|
a

**INTERACTIVE
TECHNOLOGIES
INSTITUTE**



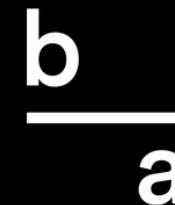
GOVERNO
DOS AÇORES

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),

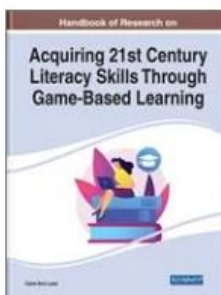
AND RAFAELA NUNES (PT) AND PEDRO DIAS (PT). MASTER STUDENTS: NUNO BAPTISTA (PT) , SANDRA ARAÚJO (PT) & JULIA DOMINGUEZ (ES).

INTERACTIVE
TECHNOLOGIES
INSTITUTE



GOVERNO
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA
DO GOVERNO



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)

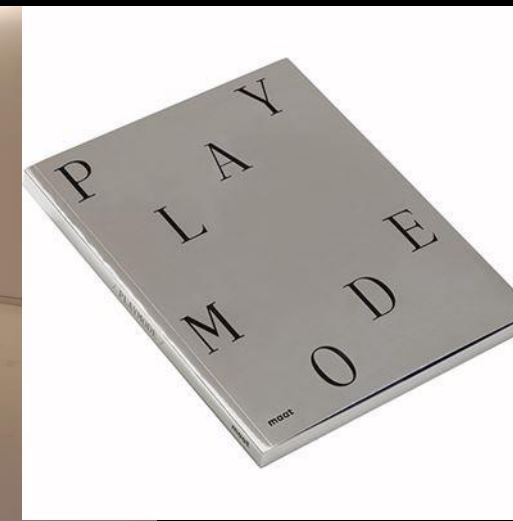
Source Title: Handbook of Research on Acquiring 21st Century Literacy Skills Through Game-Based Learning

Copyright: © 2022 | Pages: 14

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

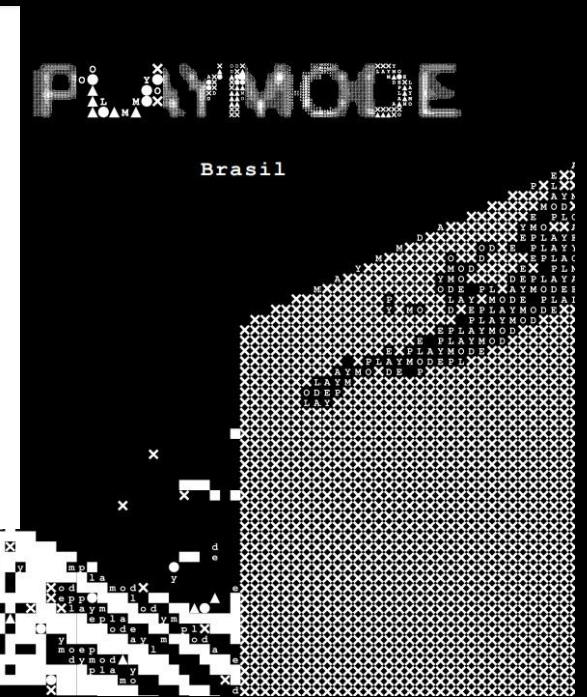
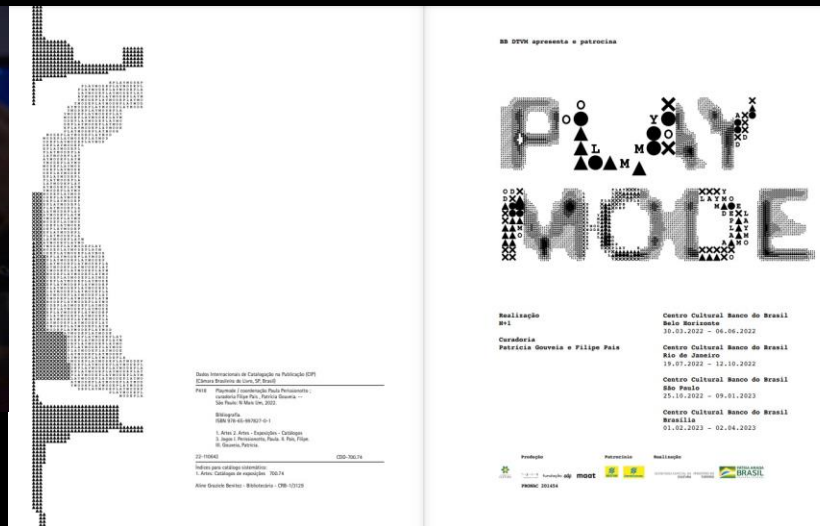


COMO É QUE A INTERAÇÃO, A PARTICIPAÇÃO, O JOGO E O FEMINISMO PODEM GERAR MUDANÇAS?



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

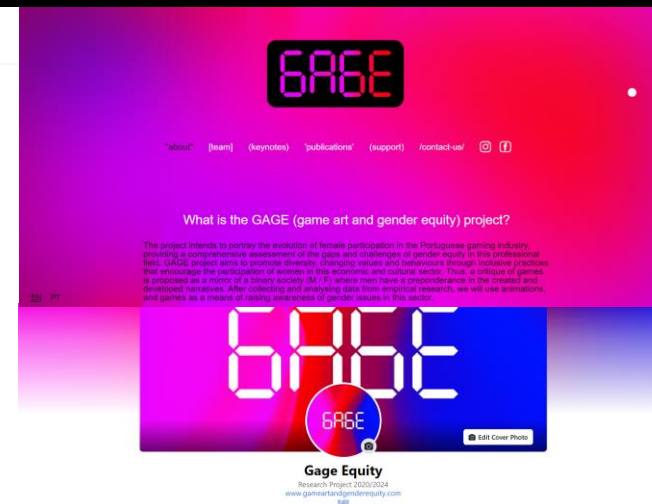
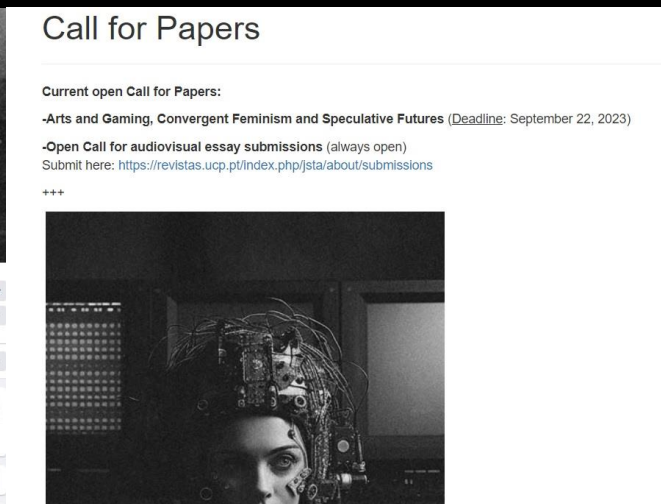
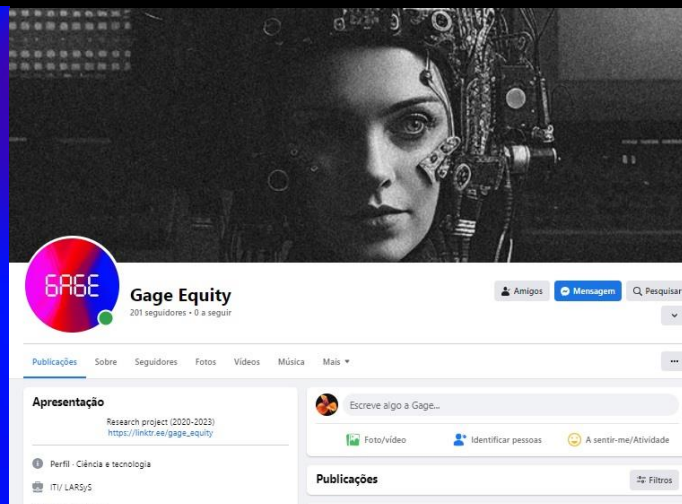
COMO É QUE A INTERAÇÃO, A PARTICIPAÇÃO, O JOGO E O FEMINISMO PODEM GERAR MUDANÇAS?



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

PROJETO JOGOS ARTÍSTICOS E EQUIDADE DE GÉNERO: 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



**INOVAÇÃO
COM PROPÓSITO**

**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



GOVERNO
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA
DO GOVERNO



**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



**INOVAÇÃO
COM PROPÓSITO**

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



GOVERNO
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA
DO GOVERNO



**INOVAÇÃO
COM PROPÓSITO**

**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



GOVERNO
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA
DO GOVERNO



**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.

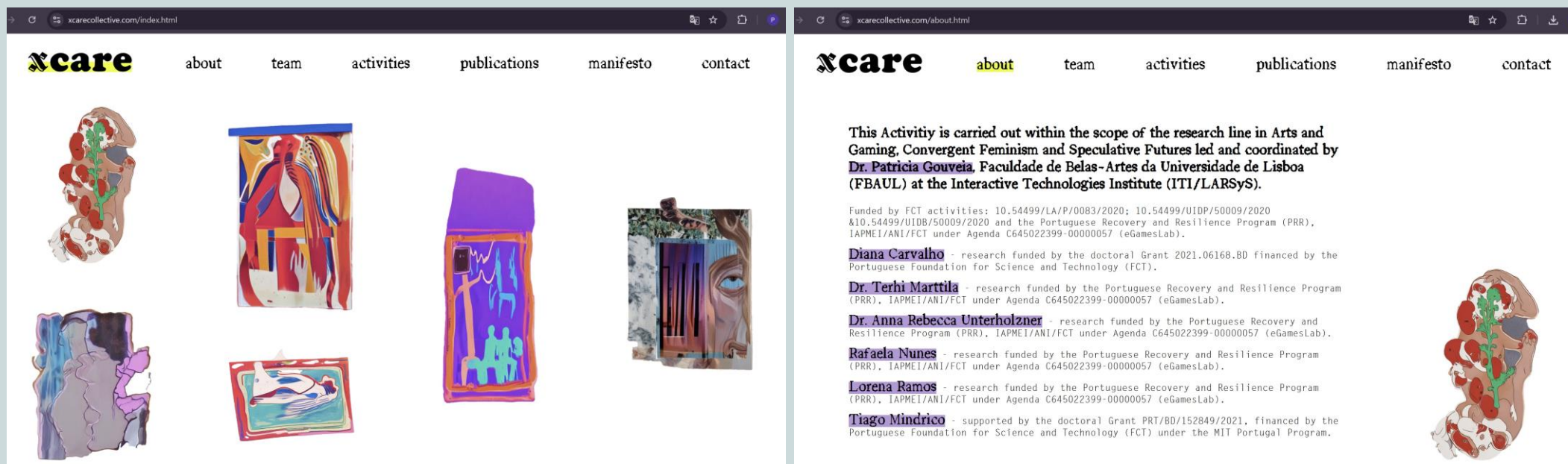
Patrícia Gouveia * ITI/LARSyS * FBA ULisboa

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



xcare about team activities publications manifesto contact

xcare 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/UIDP/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).

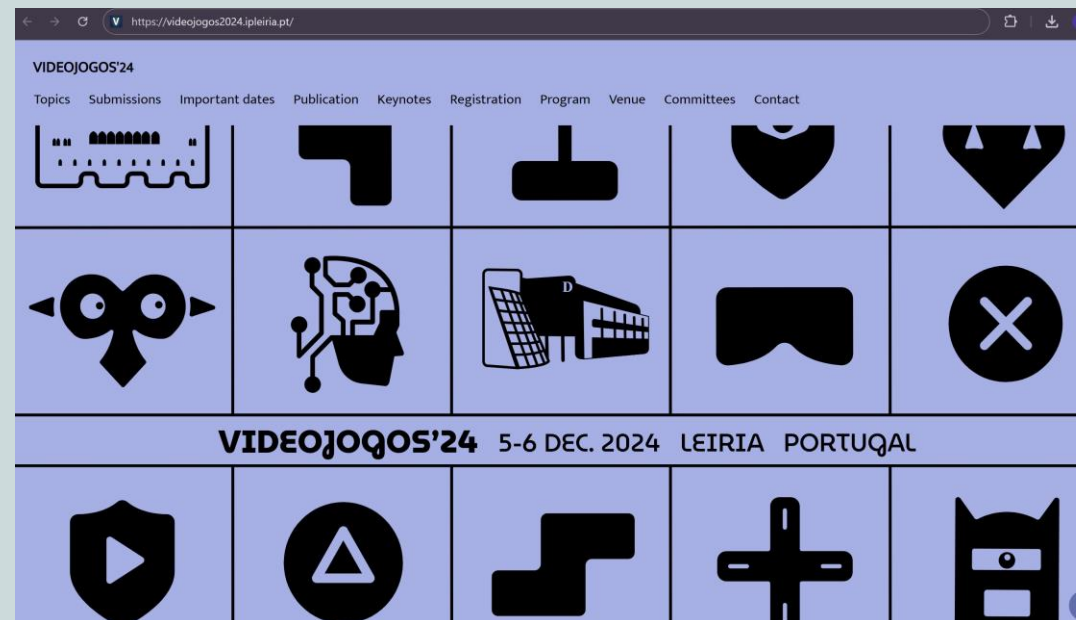
Lorena Ramos - research funded by the Portuguese Recovery and Resilience Program (PRR), IAPMEI/ANI/FCT under Agenda C645022399-00000057 (eGamesLab).

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_).

DCTIZENS (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_)



GOVERNO
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA
DO GOVERNO



**INOVAÇÃO
COM PROPÓSITO**

OBRIGADA!

Patrícia Gouveia * ITI/LARSyS * FBA ULisboa



GOVERNO
DOS AÇORES

VICE-PRESIDÊNCIA
DO GOVERNO