



Patrícia Gouveia (UL/FBAL)
Learning Through Gaming (24/11/2017)

Patrícia Gouveia Associate Professor and Multimedia Art Department Director at Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. Works in Multimedia Arts and Design since the nineties. Her research focus on playable media, interactive fiction and digital arts as a place of convergence between cinema, music, games, arts and design. Previously she was Associate Professor at the Interactive Media (Games and Animation) degree at Noroff University College (2014-16) in Kristiansand, Norway, Invited Assistant Professor at FCSH/UNL (2007-14) and Assistant Professor at ULHT (2008-13) both in Lisbon. From 2006 to 2014 Patrícia edited the blog Mouseland. In 2010 she published the book *Digital Arts and Games, Aesthetic and Design of Ludic Experience* [*Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica*] (ed. Universitárias Lusófonas), a synthesis of her doctoral thesis and some articles she published.

(PT) APRENDER ATRAVÉS DOS JOGOS

Nesta comunicação serão apresentados alguns exemplos concretos de aprendizagem através da criação e desenvolvimento de jogos. Assim, introduzem-se diferentes possibilidades ao nível da definição dos planos de estudo possíveis na área específica dos jogos mas também se articulam alternativas de formações inseridas em módulos de cursos multimédia e design da interação, entre outros. Os jogos possibilitam uma articulação transdisciplinar que pressupõe uma investigação baseada em múltiplas áreas e saberes que promove o sentido crítico, a aquisição de competências de comunicação e trabalho de equipa (*soft skills*). Através da apresentação de trabalhos de alunos em vários contextos de aprendizagem sugerem-se desafios e reflexões para o futuro do ensino a partir dos jogos, em geral, e da *ludificação*, em particular.

(EN) LEARNING THROUGH GAMING

In this presentation, we will show concrete examples of learning through the creation and development of games. Thus, different possibilities are introduced in the definition of possible study plans in the specific area of gaming but also alternatives of various possible studies inserted in multimedia and interaction design degrees, among other fields. Gaming enables a transdisciplinary approach that presupposes a research based on multiple areas and knowledge to promote critical thinking, the acquisition of communication skills and teamwork capabilities (*soft skills*). Through the presentation of works by students in various learning contexts we suggest challenges and reflections for the future of teaching with games in general and gamification in particular.