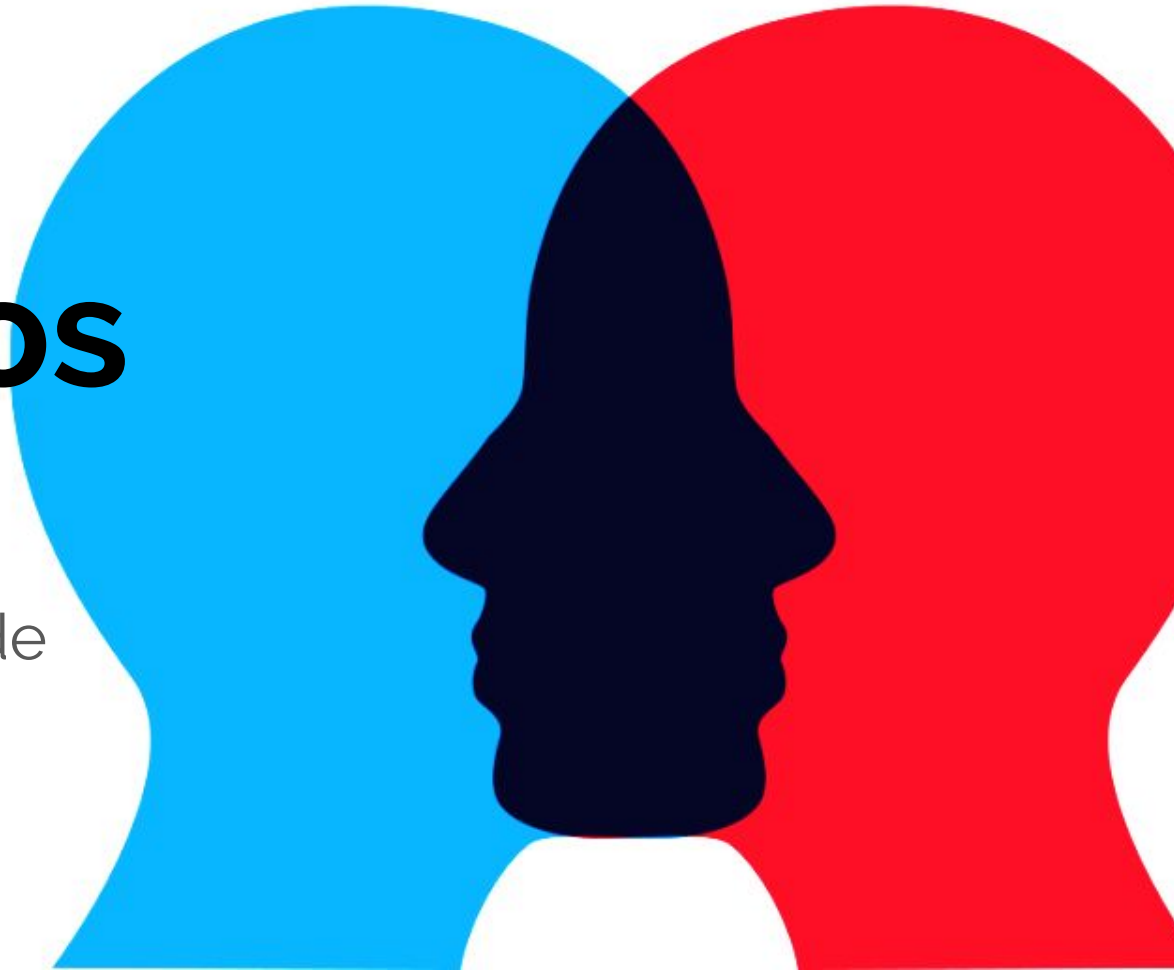



Jogos Empáticos

Criando experiências
significativas para a
promoção da alteridade

Daniel Martins



A young man with a goatee, wearing a black baseball cap with a white cross and a black t-shirt, is sitting in a black and white gaming chair. He has his eyes closed and a slight smile, appearing to be in a state of appreciation or prayer. He is gesturing with his hands as if speaking. The background shows a bedroom with a bed, a nightstand, and a poster on the wall. The lighting is soft and indoor.

**A VERY, VERY, VERY BIG
SPECIAL THANK YOU!**



**Eu tenho
uma visão...**



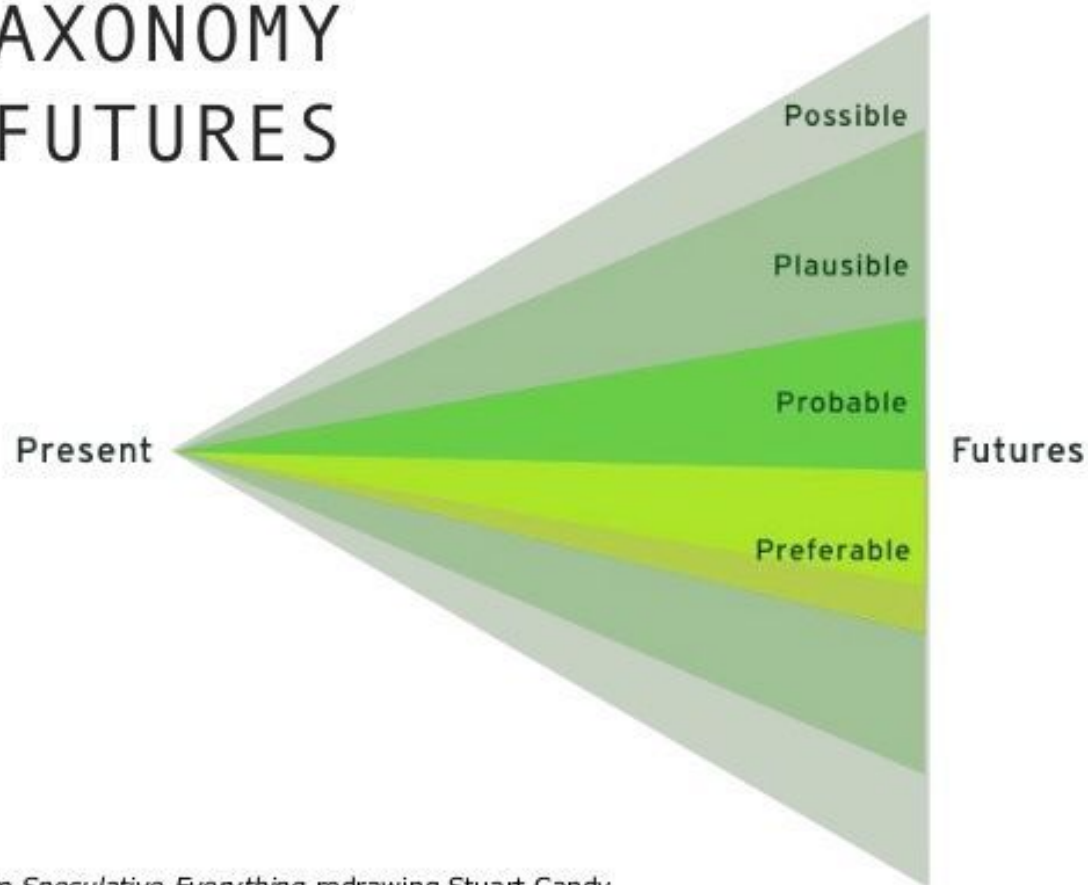
NoS futuroS vamos jogar o tempo todo!





FALO COM TRANQUILIDADE

A TAXONOMY OF FUTURES



Redrawn from *Speculative Everything* redrawing Stuart Candy

“O futurista não tenta prever o futuro, mas ele tenta criar propostas ridículas do futuro com elementos do presente.”



#SINAL



CIÊNCIA E SAÚDE



IMPORTÂNCIA

Empatia, o sentimento que pode mudar a sociedade

"A empatia é a força mais poderosamente perturbadora do mundo, só fica atrás do amor." A frase é da professora canadense Anita Nowak, que pesquisa esse sentimento

Por: Correio Braziliense

Publicado em: 04/01/2017 10:25 Atualizado em: 04/01/2017 10:31

mais lidas

08/10/2019 - 05h00

A Dona do Pedaco: Marlene e Evelina têm uma ideia para ajudar Maria da Paz. Confira o resumo da terça

08/10/2019 - 05h00

Bom Sucesso: Silvana sofre acidente ao gravar último capítulo de novela. Confira o resumo da terça

08/10/2019 - 07h18

Proposta de reforma administrativa corta benefícios de servidores públicos

UM CONTEÚDO DE **vocês/a**

O poder transformador da empatia nas relações humanas

Ao tentar se colocar no lugar do outro no trabalho, temos muito a ganhar expandindo nossa capacidade de compreensão

Por **Por Alzira Azeredo***

© 18 abr 2017, 12h50 - Publicado em 9 maio 2016, 09h00



“A empatia é a arte de se colocar no lugar do outro por meio da imaginação, compreendendo seus sentimentos e perspectivas e usando essa compreensão para guiar as próprias ações.” Segundo John Donne, nenhum homem é uma ilha, sendo cada indivíduo um pedaço do continente, uma parte do todo.

Durante muito tempo pensou-se que a empatia fosse uma capacidade exclusivamente humana. Hoje, sabemos que diversas espécies animais são capazes de sentir empatia e coordenar impulsos “levando em consideração” o outro. Assim, nossa capacidade de sentir empatia está ligada à herança genética, que é uma consequência evolucionista.

Submarino
🔍

Jogo - Quem Está Ai? - Toyster
Clique e aproveite

R\$ 59,99

Newsletter gratuita

As notícias mais importantes da manhã no seu e-mail, de segunda a sexta-feira

Não perca nenhuma notícia.

Inscreva-se em nossa newsletter gratuita.

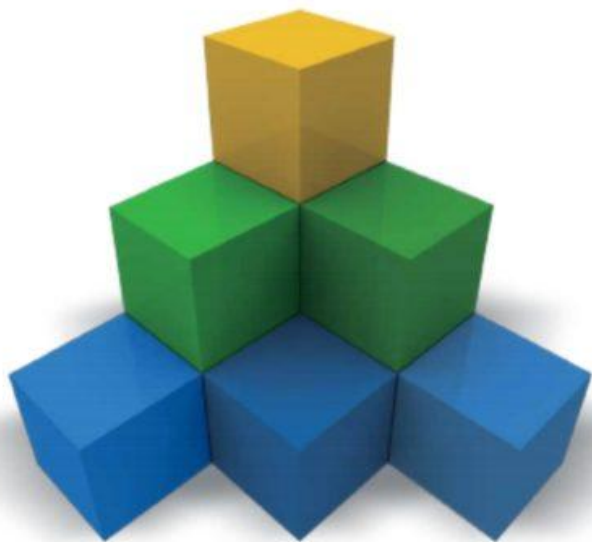


Aceito receber ocasionalmente ofertas especiais e de outros produtos e serviços do Grupo Abril.

*Change
Toget*

**The real power belongs
to the people.**

#SINAL



BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR

EDUCAÇÃO É A BASE

COMPETÊNCIAS GERAIS DA NOVA BNCC

1. *Conhecimento*

Valorizar e utilizar os conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital.



2. *Pensamento científico, crítico e criativo*

Exercitar a curiosidade intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade.



3. *Repertório cultural*

Valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais.



4. *Comunicação*

Utilizar diferentes linguagens.



5. *Cultura Digital*

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética.



10. *Responsabilidade e Cidadania*

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação.



9. *Empatia e Cooperação*

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.



8. *Autoconhecimento e autocuidado*

Conhecer-se, compreender-se na diversidade humana e apreciar-se.



7. *Argumentação*

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis.



6. *Trabalho e Projeto de Vida*

Valorizar e apropriar-se de conhecimentos e experiências.



COMPETÊNCIAS GERAIS DA NOVA BNCC

1. *Conhecimento*

Valorizar e utilizar os conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital.



2. *Pensamento científico, crítico e criativo*

Exercitar a curiosidade intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade.



3. *Repertório cultural*

Valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais.



4. *Comunicação*

Utilizar diferentes linguagens.



5. *Cultura Digital*

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética.



10. *Responsabilidade e Cidadania*

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, determinação.



9. *Empatia e Cooperação*

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.



8. *Autoconhecimento e autocuidado*

Conhecer-se, compreender-se na diversidade humana e apreciar-se.



7. *Argumentação*

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis.



6. *Trabalho e Projeto de Vida*

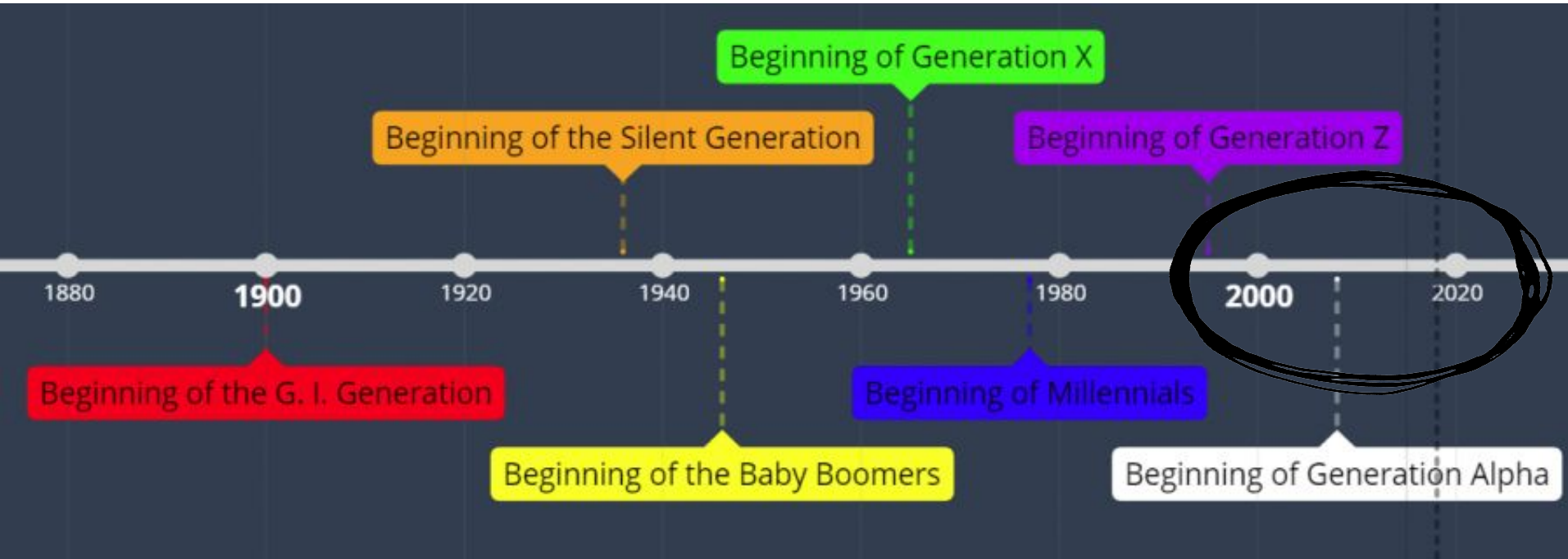
Valorizar e apropriar-se de conhecimentos e experiências.



Eu acredito que os
jogos são uma
linguagem...



...a linguagem dessa galera...



mean·ing / mēniNG/

noun: meaning; plural noun: meanings

1. what is meant by a word, text, concept, or action: the meaning of the word "supermarket"

**...e ela faz e PROMOVE
muito mais sentido!**

“A realidade está
quebra, e os game
designers podem
consertá-la.”

— Jane McGonigal





**GAMES
FOR
CHANGE**

#SINAL

Find game by name, category, etc

GO

BROWSE

GAMES
FOR
CHANGE

ABOUT

PROJECTS

PRESS ROOM

BLOG

DONATE NOW

PLAY

CONNECT

LEARN

GAMES FOR CHANGE FESTIVAL

LAB

HALF THE SKY MOVEMENT

THE
GAME

PLAY ON FACEBOOK

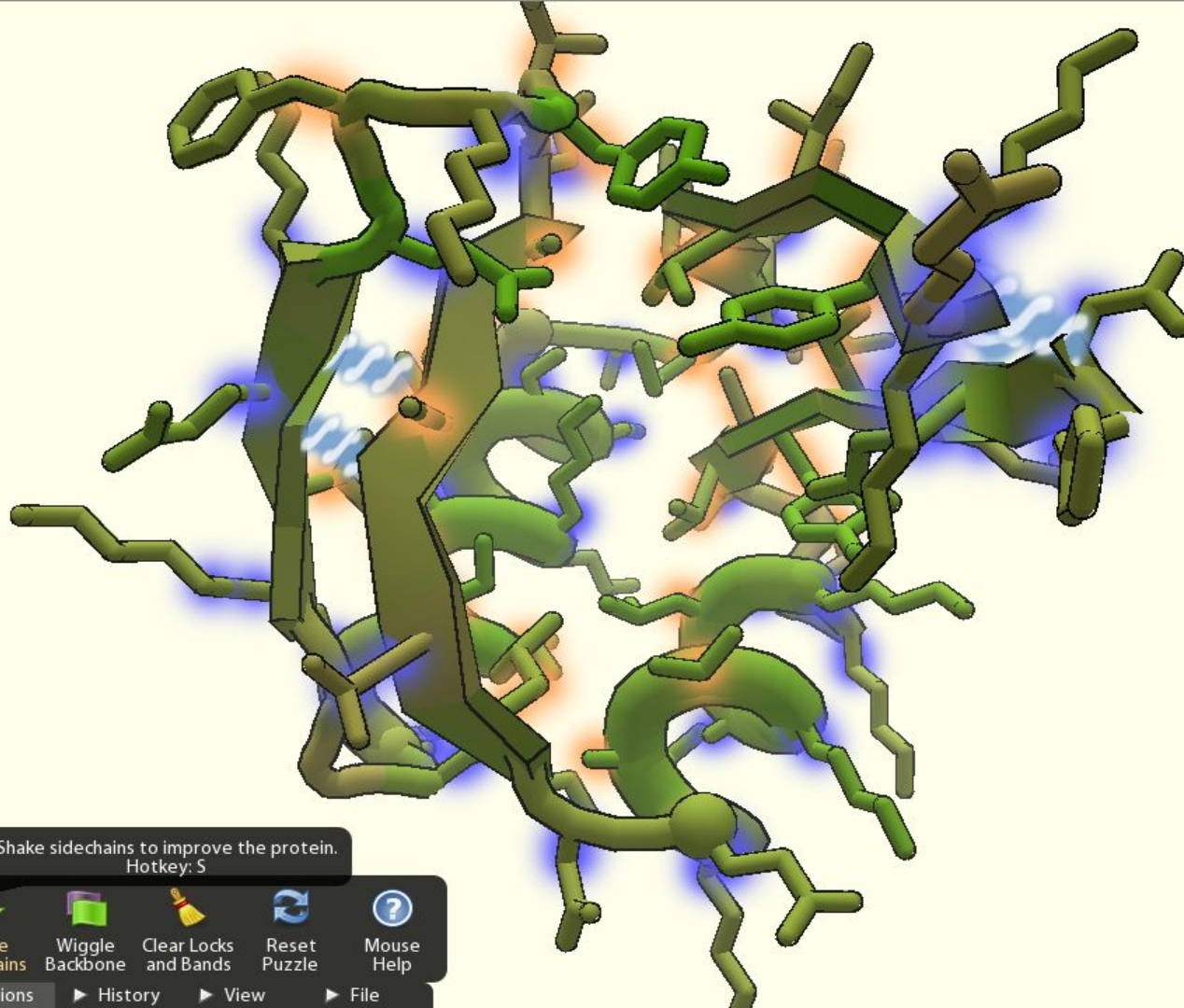


HOT NEWS HEADLINES

WHAT PEOPLE ARE PLAYING

WHAT PEOPLE ARE SAYING

"Every game makes a



Rank: 17 Score: 9092

48: Pro Peptide

▼ Group Competition

#	Group Name	Score
1	The Lone Folder	9388
2	Street Smarts	9367
3	Illinois	9303
4	Berkeley	9255

▼ Player Competition

16	psen	-	9098
17	kathleen	9092	9092
18	versat82	-	9091
19	darktorres	-	9081
20	ccarrico	9032	9066
21	mbjorkegren	-	9048
22	sslickerson	-	9038

► Chat

Shake sidechains to improve the protein.
Hotkey: S



Shake Sidechains



Wiggle Backbone



Clear Locks and Bands



Reset Puzzle



Mouse Help

▲ Actions

► History

► View

► File

► Pull Tool







But that's not fair !

#SINAL



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



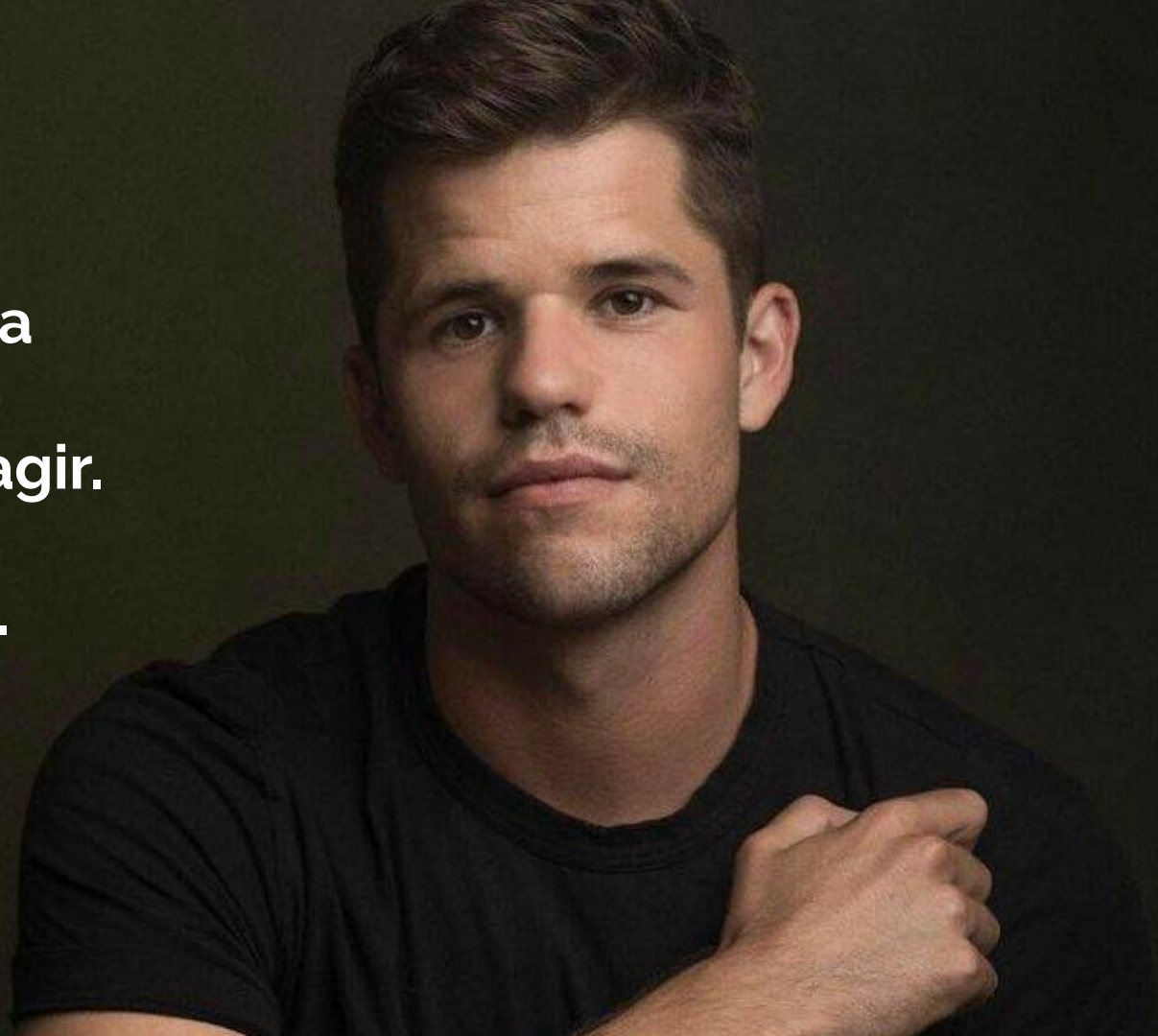
#EMPATIA

EMPATIA?



**A empatia é o
ponto de partida
para criar uma
comunidade e agir.
É o ímpeto para
criar mudanças.**

- Max Carver





SIMPATIA

EMPATIA

COMPAIXÃO



Simpatia é um entendimento entre pessoas, compartilhando sentimentos comuns, ou sentimentos de pena e tristeza pelo infortúnio de outra pessoa.



Compaixão é a resposta ao sofrimento dos outros que motiva o desejo de ajudar.

“Empatia é a
capacidade de ver e
compartilhar **COM**
as emoções dos
outros.”

– Erin Thorp



EXPLORE THE UNDERESTIMATED **SUPERPOWER** ESSENTIAL FOR
BUILDING, DEVELOPING, AND INSPIRING A ROCK-SOLID TEAM


INSIDE



EMPATHY

ERIN THORP



A close-up portrait of Roman Krznaric, a man with dark, curly hair and a light beard, looking slightly to the right with a thoughtful expression. He is wearing a purple shirt. The background is a soft, out-of-focus blue.

“Empatia é a arte de se colocar no lugar do outro **por meio da imaginação**, compreendendo seus sentimentos e perspectivas e usando essa compreensão para **guiar as próprias ações.**”

- Roman Krznaric

O PODER DA

EM PA TIA

A arte de se
colocar no
lugar do outro
para transformar
o mundo

ZAHAR

Roman Krznaric



"A vulnerabilidade é
o berço da
inovação,
criatividade e
mudança."

- Brené Brown



PRIMEIRO LUGAR NA LISTA DO
THE NEW YORK TIMES

**.BRENÉ BROWN.
A CORAGEM
— DE SER —
IMPERFEITO**

COMO ACEITAR A PRÓPRIA VULNERABILIDADE,
VENCER A VERGONHA E OUSAR SER QUEM VOCÊ É



SEXTANTE



Eye contact

Muscle of facial expression

Posture

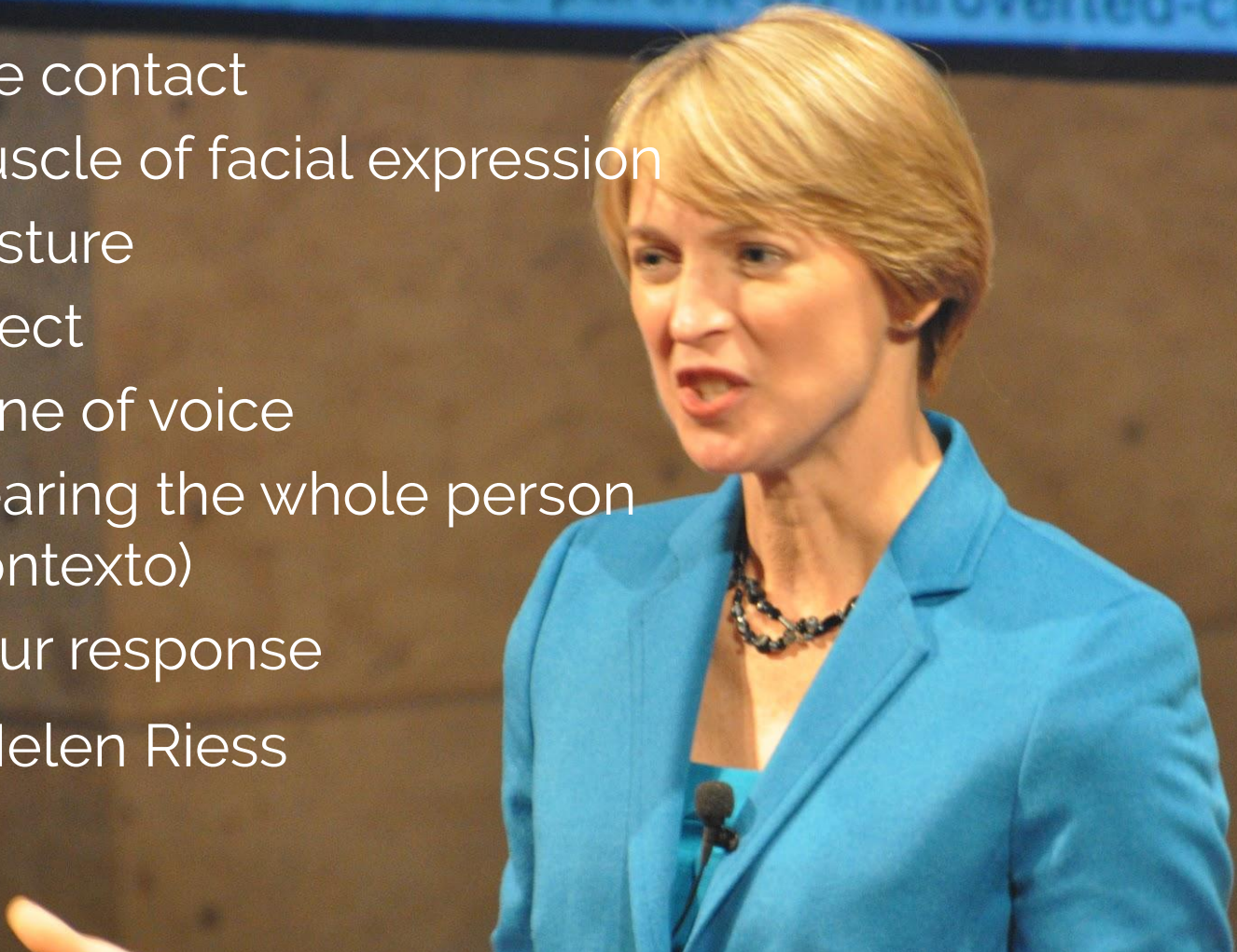
Affect

Tone of voice

Hearing the whole person
(contexto)

Your response

- Helen Riess



**Tá, mas pra
que isso
serve nos
jogos?**



“Game design é
uma **conversa
assíncrona** entre o
designer e o
jogador”.

Daniel Martins



“Mais importante do que **POR QUÊ** fazer um jogo, é **PRA QUEM** fazer o jogo”.

Daniel Martins



Taxonomia de Bartle



Taxonomia de Bartle



Gêneros?



**Cuidado
com
rótulos!**





BOOYAH
NATION

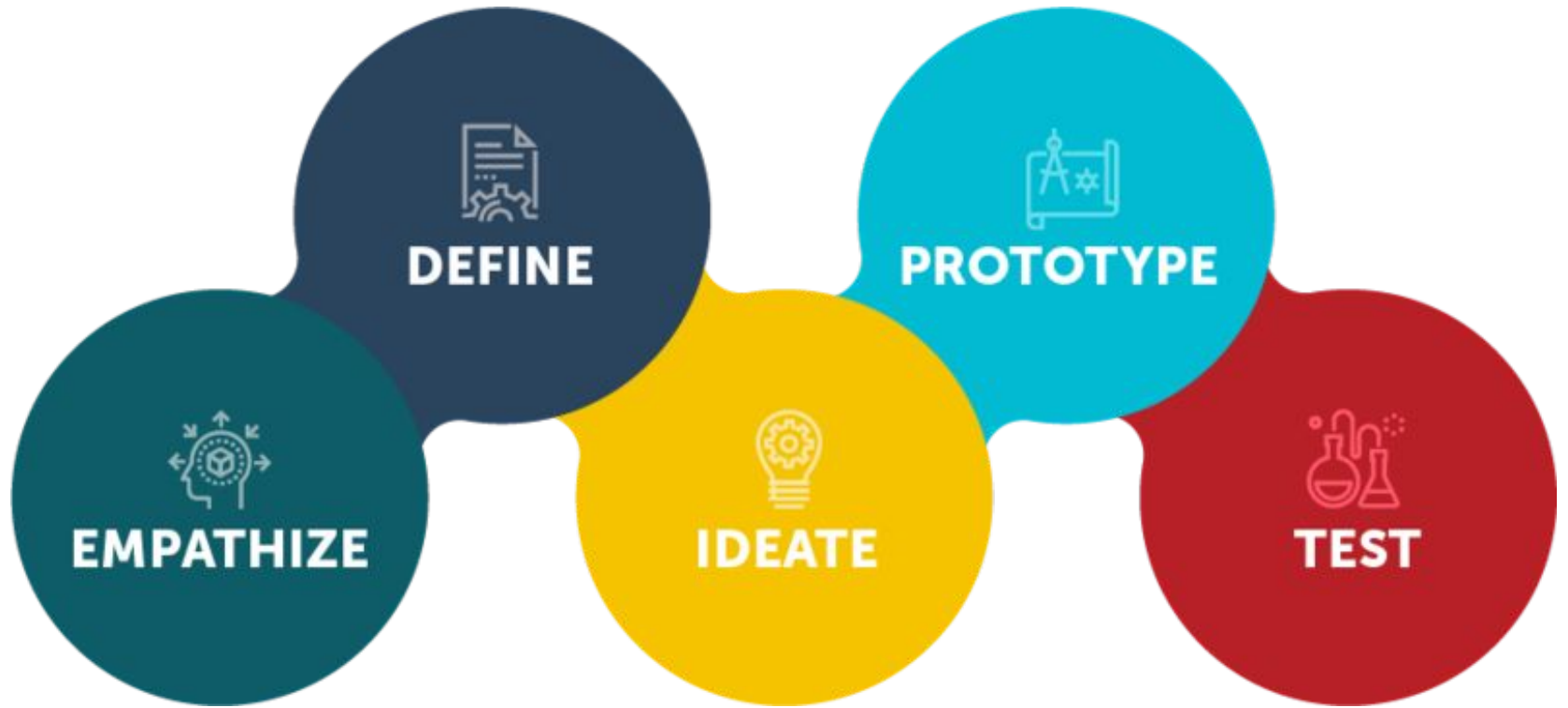
THANK YOU COMPLEXITY

Game Design



Game DESIGN





Empatizar



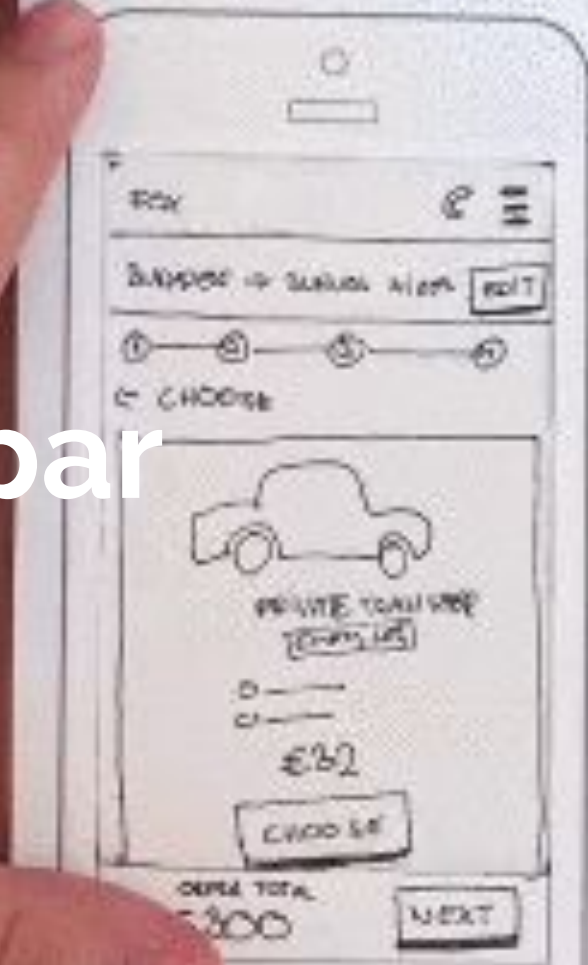
Definir



Idear

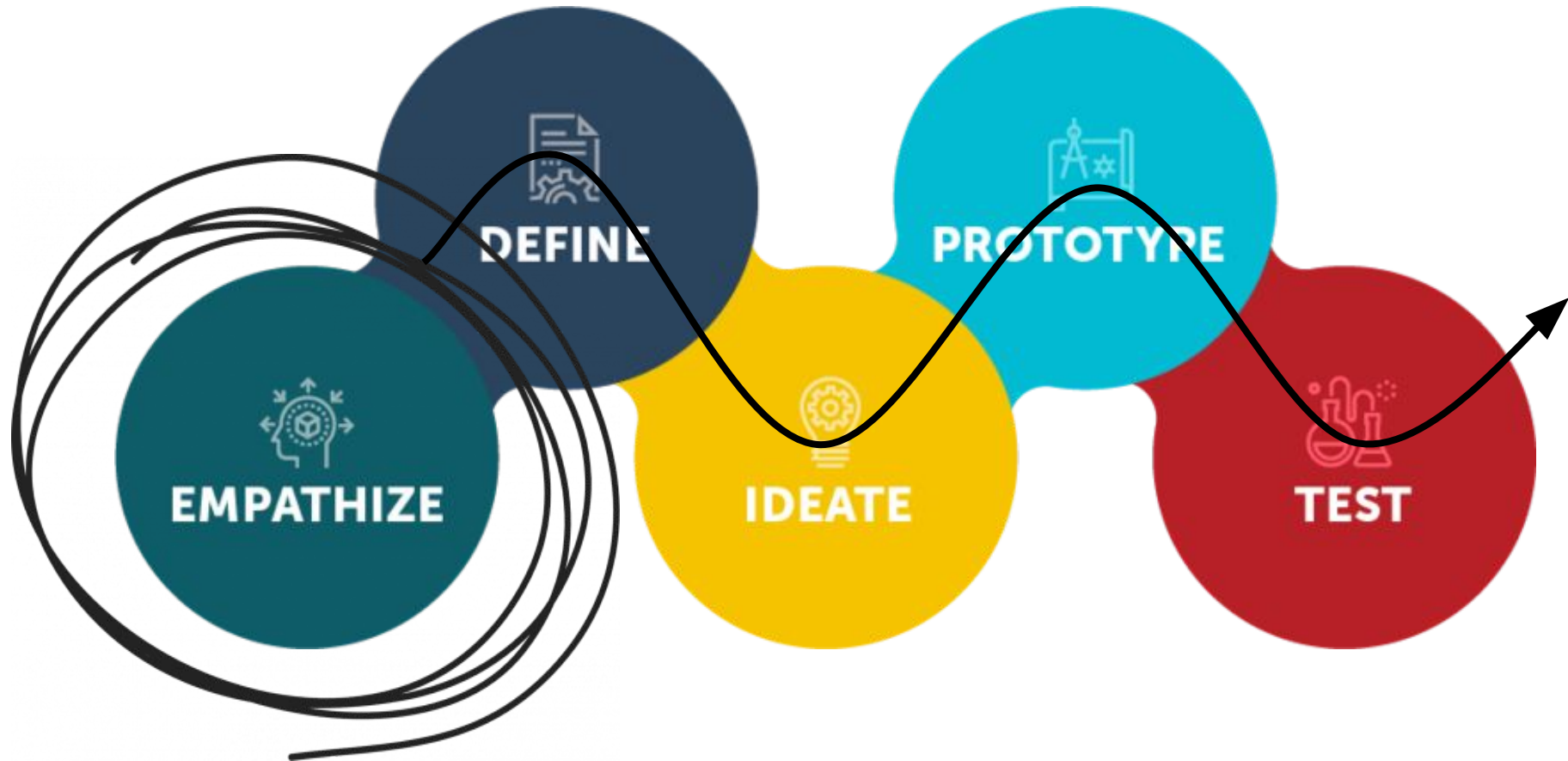


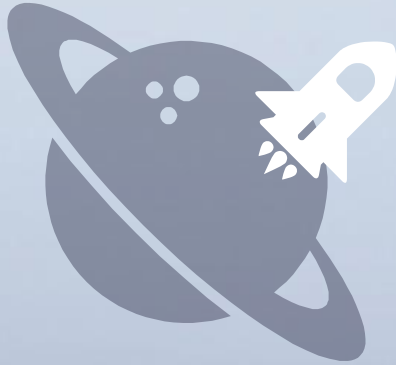
Prototipar





Testar





Empatia

Deve ser o critério norteador transversal em todo o processo de design!

**Sentimentos, visão,
histórias, contextos,
pontos de vista, desejos,
necessidades.**



AQUI TEM INFORMAÇÃO

Análise de cases

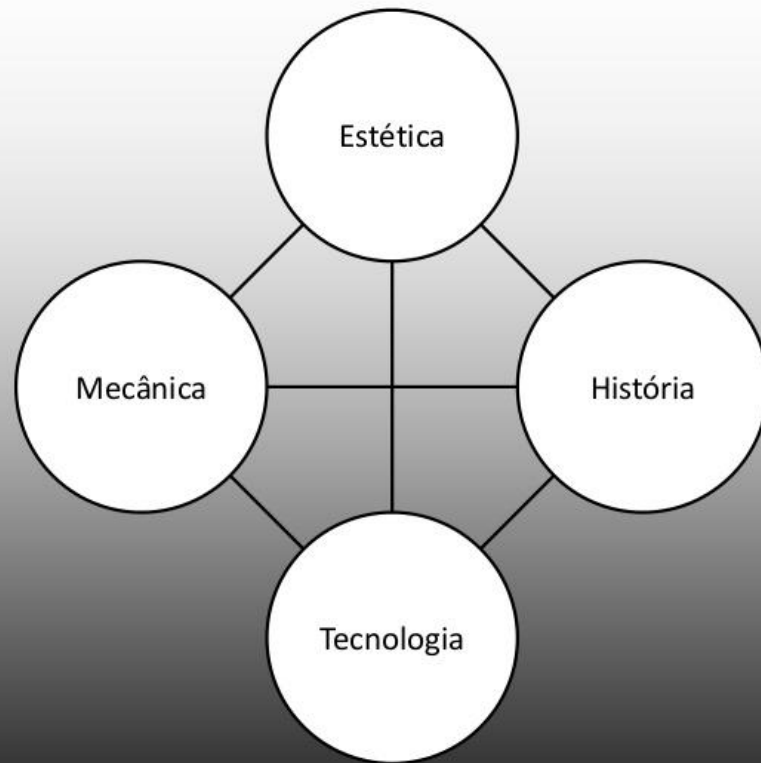




Serious Games Design

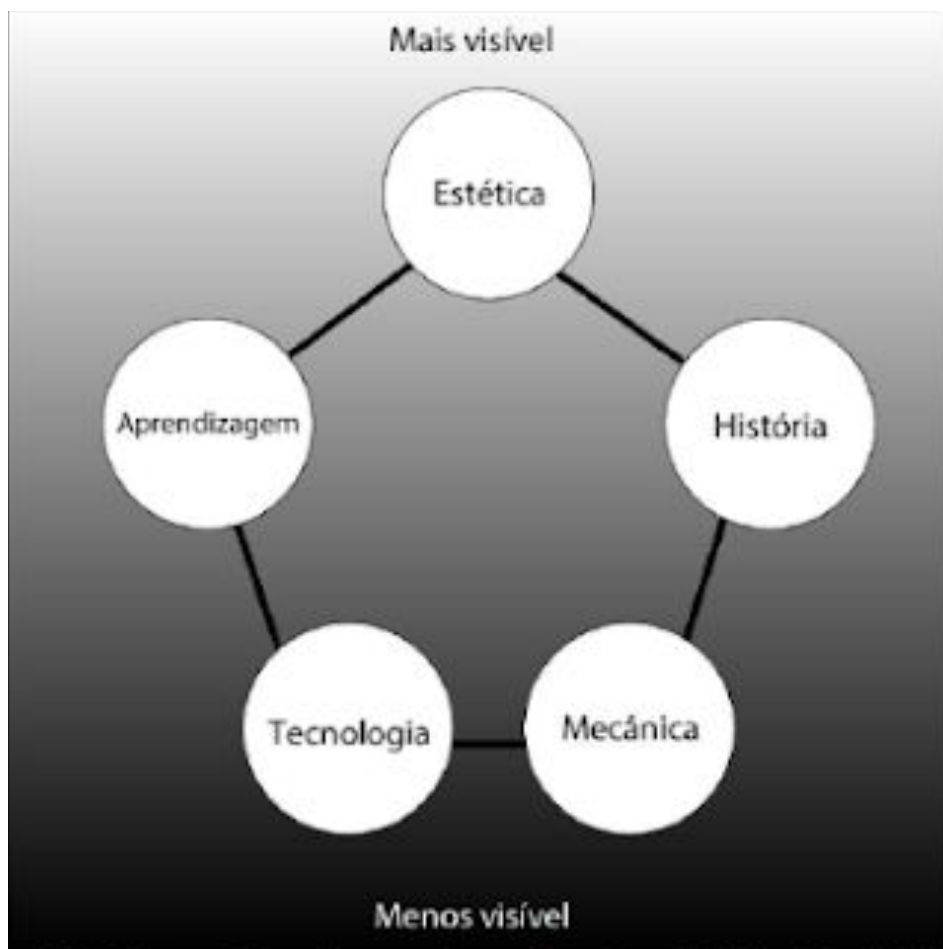


Mais visível



Menos visível







GROW BY ANY MEANS NECESSARY

A NETFLIX ORIGINAL SERIES

DEAR WHITE PEOPLE



AUGUST 2
NETFLIX

o som da guerra

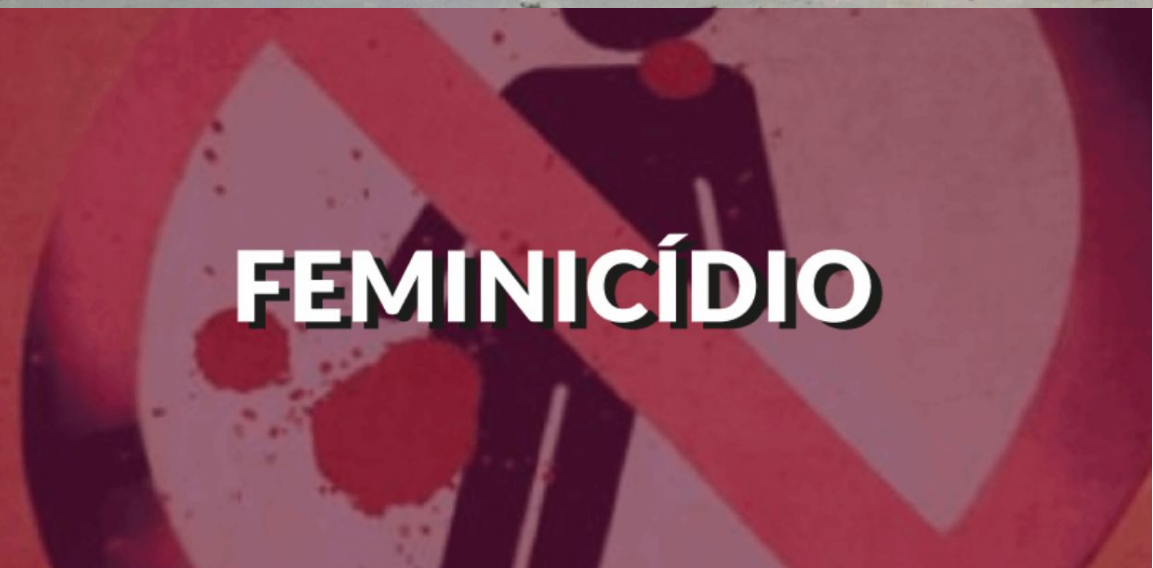
24°
Rio de Janeiro

"O SOM DA GUERRA"

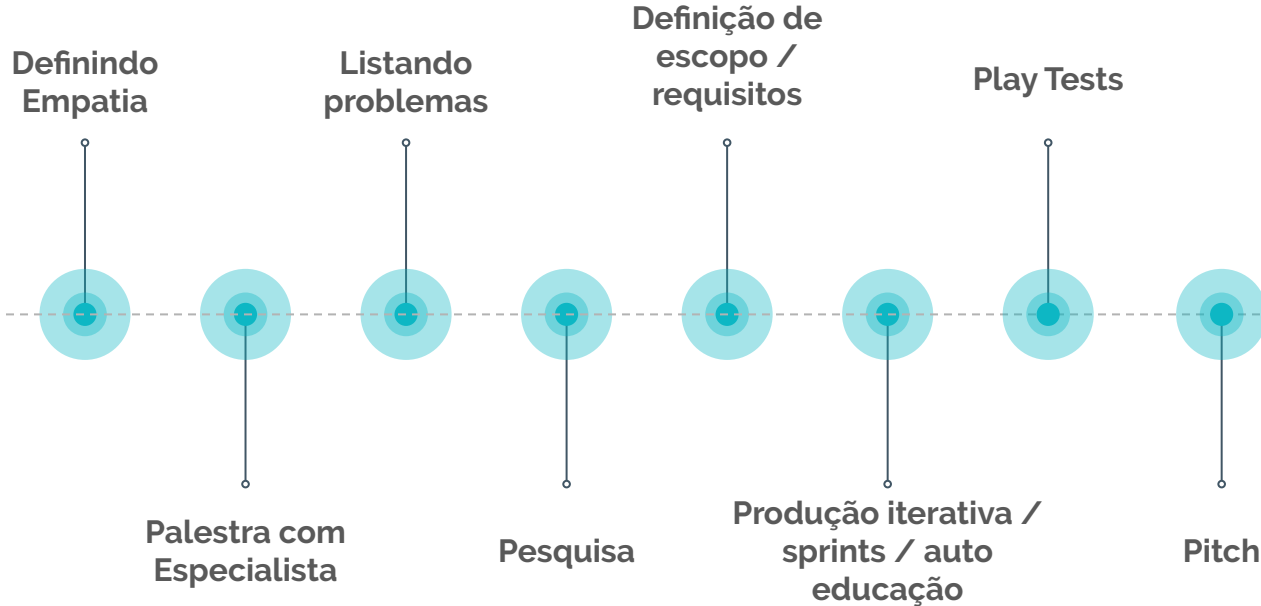
Vídeo que reflete o drama de moradores de comunidades ganha prêmio



FEMINICÍDIO



Project Based Learning + Design + Agile



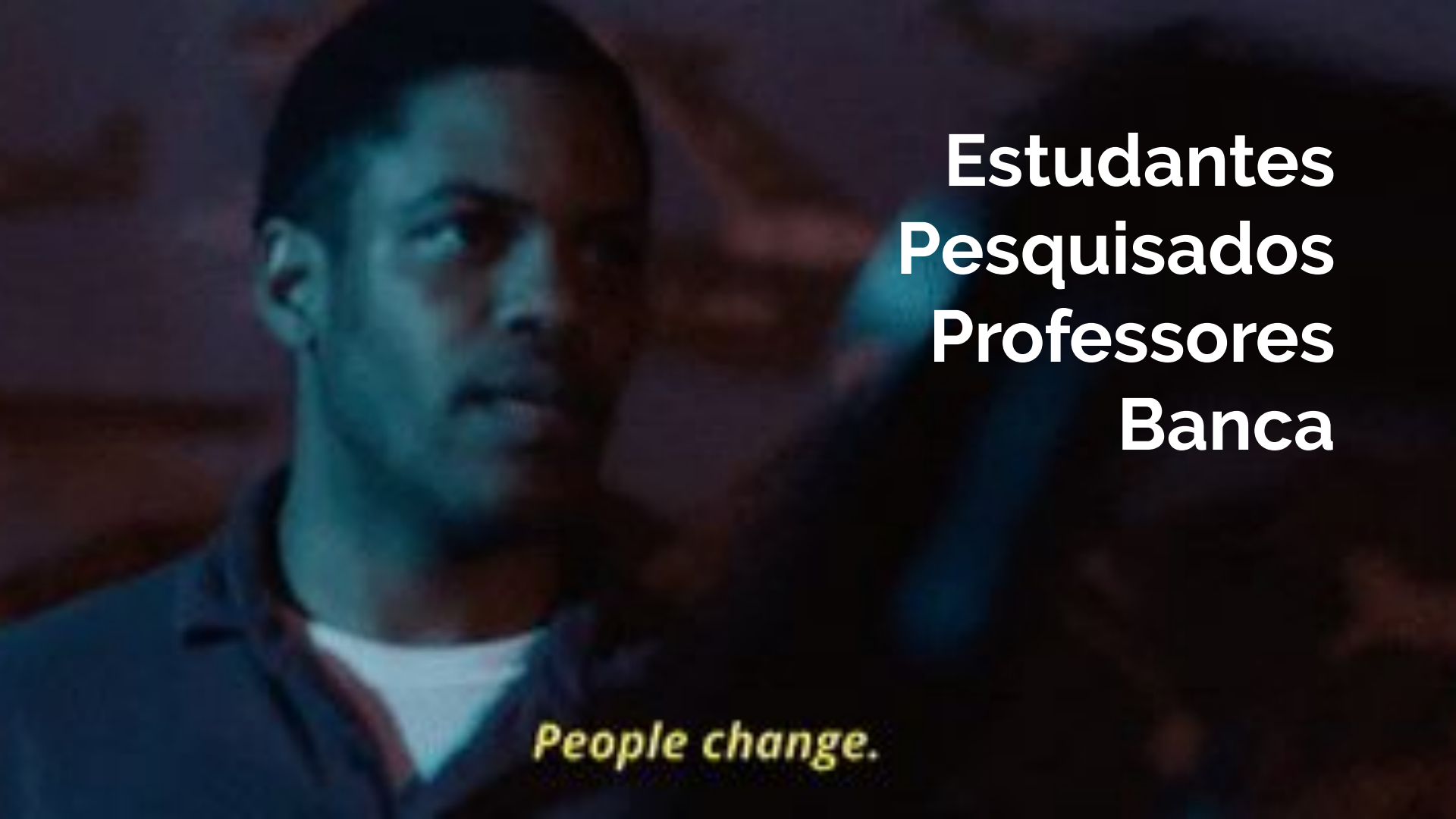


Barbara: A girl was raped near my house Yesterday, the percentage is growing up here in Brazil about violence against women. i'm very scared about that because I think I can't defend myself i...









**Estudantes
Pesquisados
Professores
Banca**

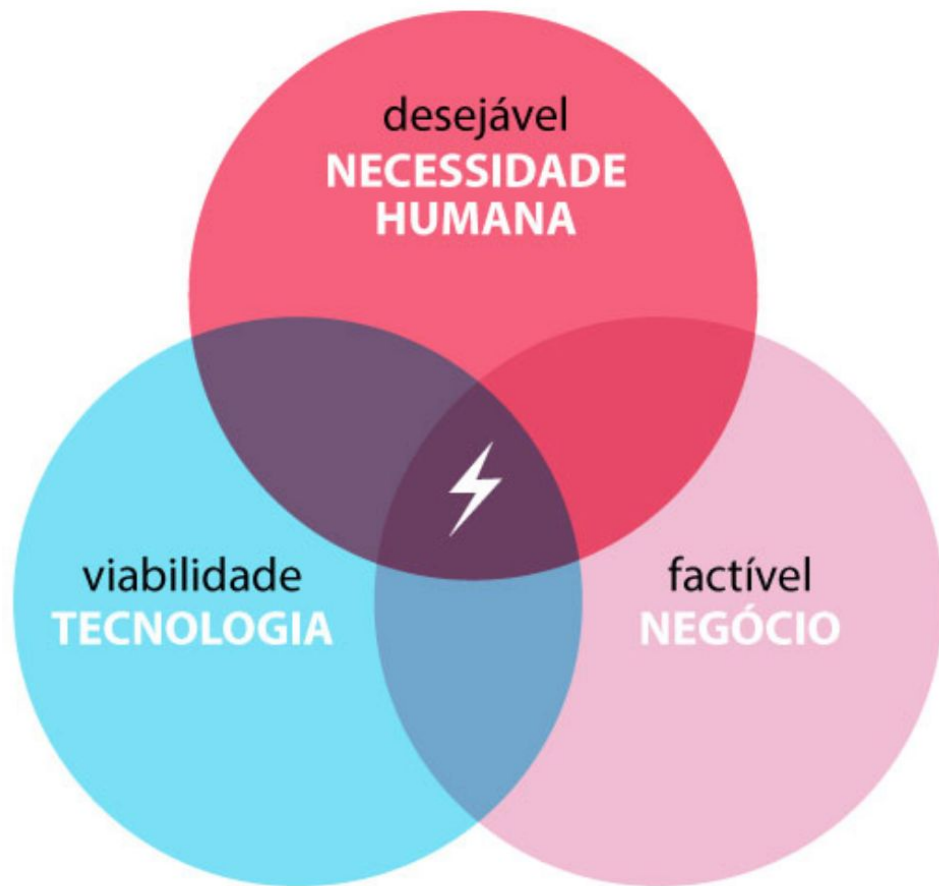
People change.



D+1
DESIGN & JOGOS

Experiências ludocêntricas









Edify

PUBLIC
Speaking

Edify

Lights
Camera
Action

1

Edify

PUZZLE
ANY WAY

1

Edify

Animation
Club

Edify

Edify

Xepa

Edify

The Oasis
mystery game

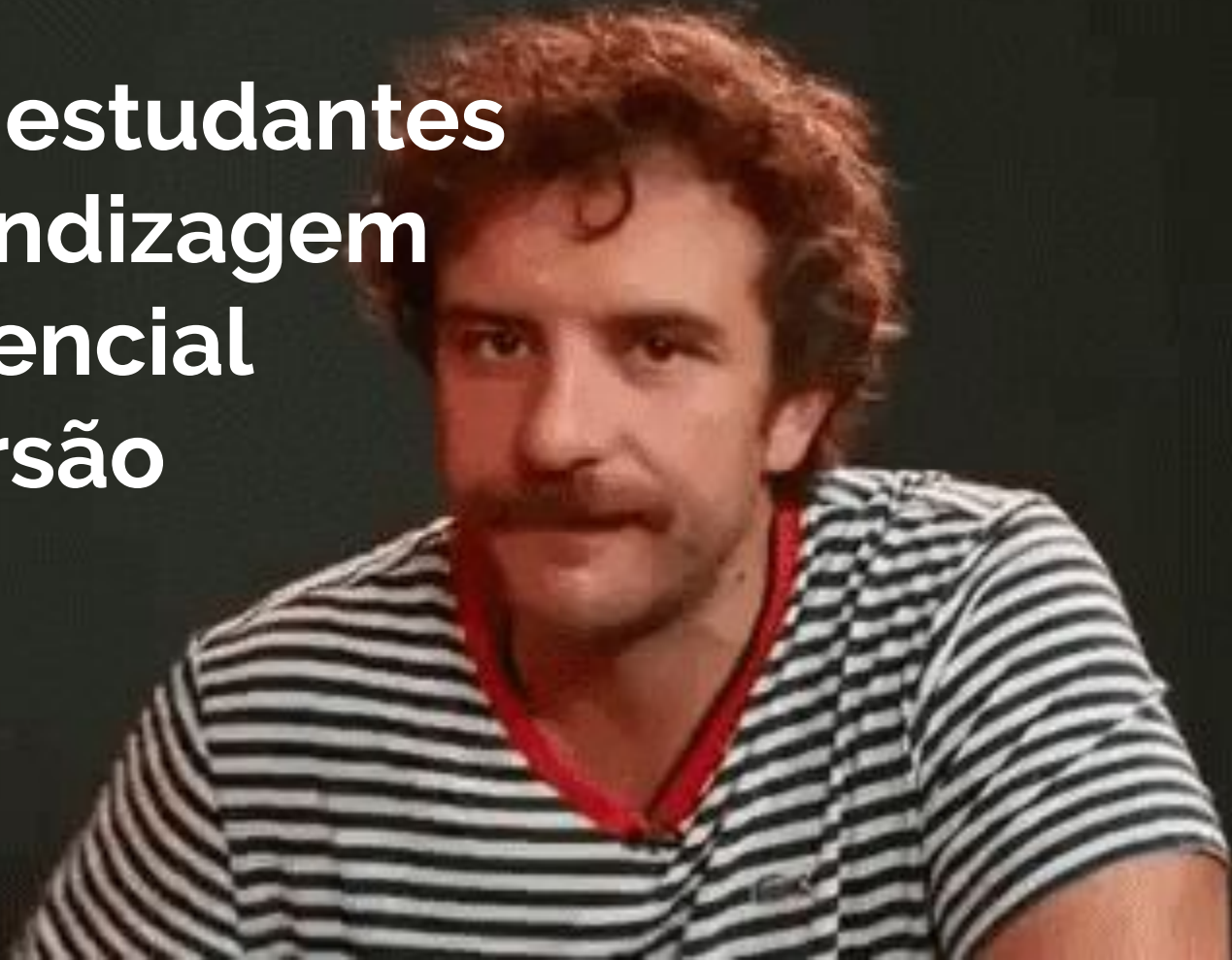
Edify

Travel Time

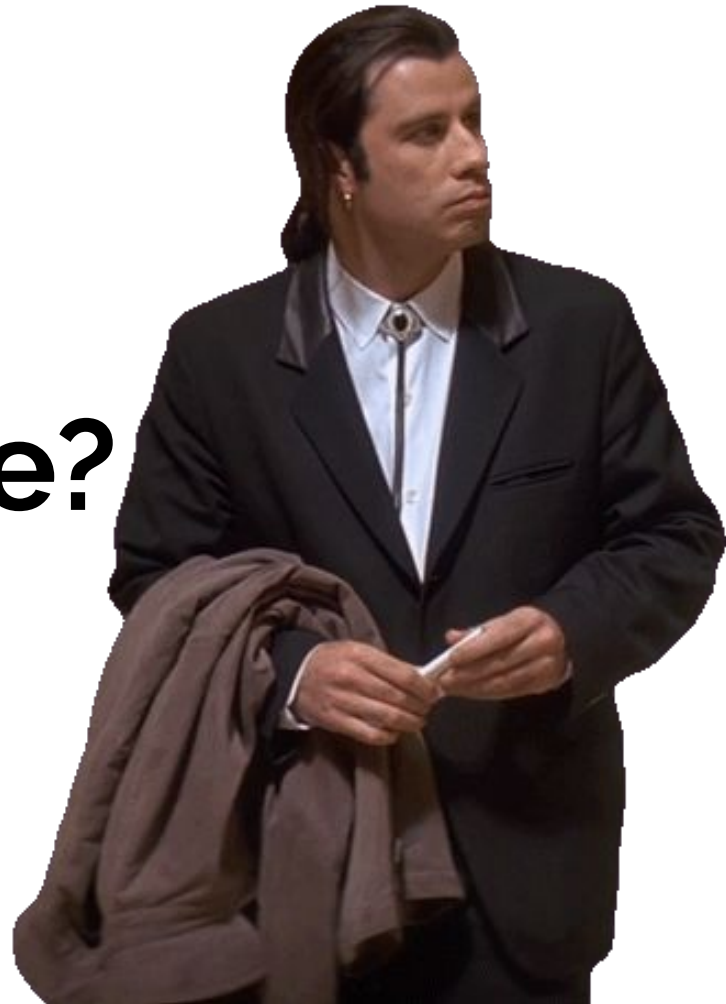
Edify

GOLD
FEVER

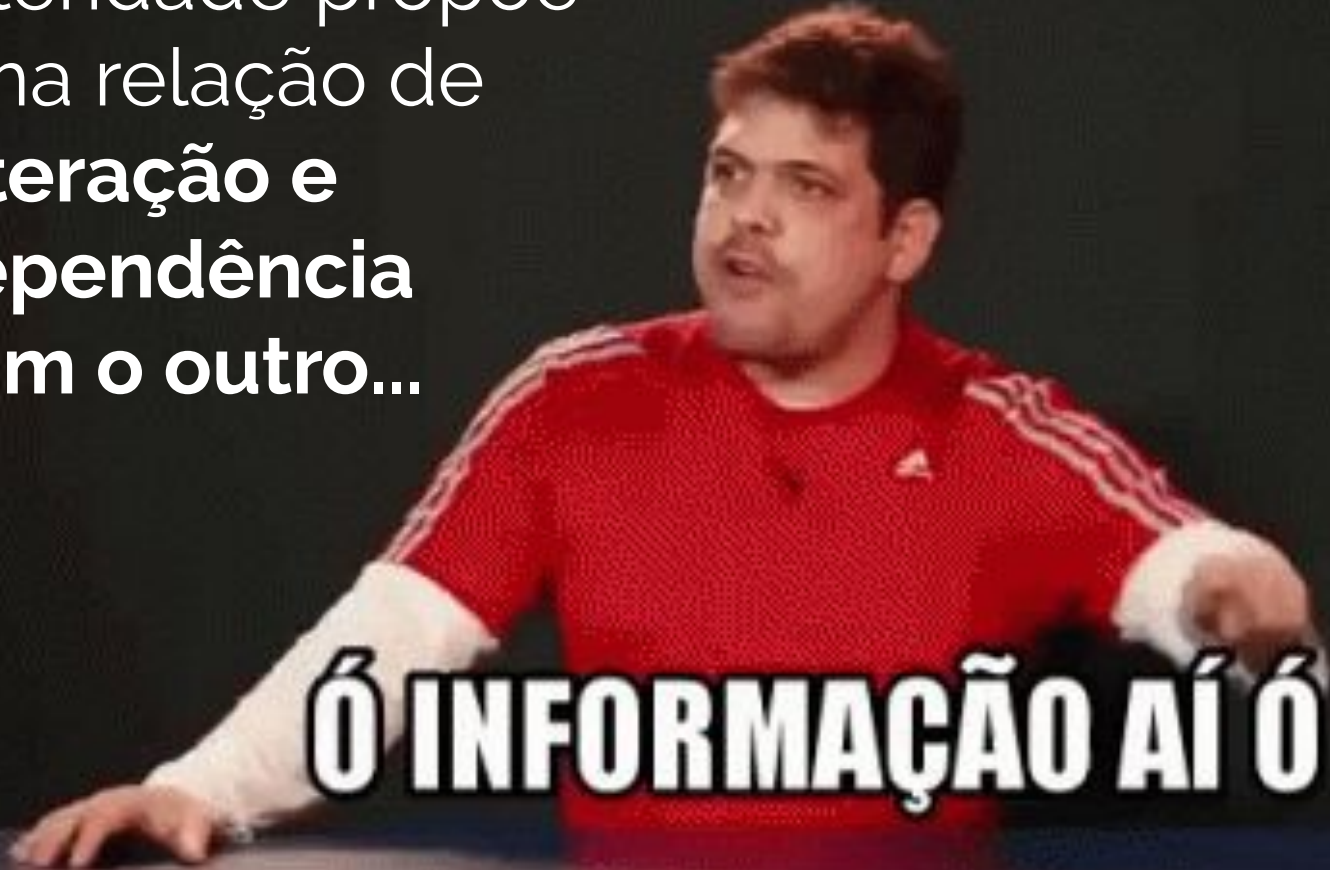
80k+ estudantes
Aprendizagem
tangencial
Diversão



E a alteridade?



Alteridade propõe
uma relação de
**interação e
dependência
com o outro...**



...por esse motivo,
o "eu" na sua forma
individual só pode
existir **através de**
um contato com o
"outro".



NESSA ELE TÁ CERTO

Ubuntu!



Diversidade é ser convidado para uma festa, **inclusão** é ser chamado pra dançar.

- Lisiane Lemos



Perguntas?

Eu sou o Daniel.

Eu projeto experiências.

Você me acha em:

danieldesantanna@gmail.com

