

- <https://duvidas.dicio.com.br/podiamos-ou-poderiamos/>
- <https://dicionario.priberam.org/conjugar/poder>
- <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/o-uso-de-post-scriptum-ps/30485>
- [https://pt.wikipedia.org/wiki/Telefone_sem_fio_\(brincadeira\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Telefone_sem_fio_(brincadeira))
- <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/a-expressao-sem-espinhas/32797>
- <https://dicionario.priberam.org/j%C3%A1%20que>
- https://pt.wikipedia.org/wiki/Where%27s_Wally%3F
- <https://dicionario.priberam.org/conjugar/haver>
- <https://pt.wikipedia.org/wiki/Euromilh%C3%B5es>
- <https://dicionario.priberam.org/smartphone>
- https://pt.wikipedia.org/wiki/Problema_de_Monty_Hall
- <https://www.ctt.pt/ajuda/particulares/apoio-ao-cliente/ferramentas-online/encontrar-codigos-postais>
- <https://dicionario.priberam.org/quiz>
- https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_forca

Gamificar comboios

Uma viagem num Pendular (este último parecia já não estar em Alfa nem em Beta) é, por norma, uma viagem agradável. Bonitas paisagens intercaladas com o pânico de não saber onde se está após uma breve sesta. Sendo assim, será possível melhorar esta experiência? Penso que sim.

Para começar, durante o embarque, as entradas do comboio poderiam funcionar como naquele “[jogo das portas](#)”. Em cada viagem e a cada paragem, uma das entradas poderia premiar cada um dos passageiros que se juntarem à caravana a partir desta. Contudo, o prémio só seria atribuído aos passageiros que se sentarem nos respetivos lugares.

Durante a viagem, em vez de se nomear as próximas paragens, decorreriam *quizzes* cujos vencedores receberiam iguarias locais. Além disso, existiriam dias temáticos. As perguntas poderiam estar associadas a momentos históricos, situações políticas ou aos códigos postais da zona. Outra possibilidade seria o [jogo da forca](#), por carruagem, com os vários destinos. Para tornar a coisa mais desafiadora, o comboio poderia parar (ou não) aleatoriamente perto de uma localidade sem estação — uma espécie de nível extra.

A meio da deslocação, começaria o jogo do *smartphone* (ou [do telefone](#)). Haveria, assim, uma disputa para encontrar a fila capaz de manter a sua frase de uma ponta à outra do comboio. As frases em jogo poderiam ser patrocinadas por diferentes marcas e a fila vencedora teria o direito a mudar-se para o lado em que não bateria o sol. Caso a fila vencedora já estivesse neste lado, bastaria lembrar que “o que importa é participar”.

Depois de uma determinada paragem, cada passageiro receberia um boletim com a planta de uma das outras carruagens e teria de assinalar os lugares ocupados. Uma espécie de Euromilhões cujo primeiro prémio seria um ano de viagens de comboio pontuais. Aproveitando as paisagens ao longo do caminho, e adaptando o conceito do [Wally](#), existiria

um sinal especial algures entre duas das paragens. Outra espécie de Euromilhões, dadas as probabilidades.

No intervalo entre as várias atividades, voluntários poderiam escolher vídeos e transmiti-los nos ecrãs disponíveis nas várias carruagens. Já que, por vezes, ouvimos o som, que seja possível ver a imagem também.

Perto do final da viagem, quem respondesse com maior precisão sobre a localização atual do comboio, também ganharia um prémio — as coordenadas exatas para se posicionar numa estação, de modo a que fique de frente para a entrada mais próxima do seu lugar numa futura viagem. Uma vez sem pequenos *sprints* nervosos para chegar à entrada mais apropriada.

São estas as ideias que proponho para gamificar comboios e melhorar a experiência. Simplificando esta proposta como alternativa, os nomes das paragens poderiam ser apresentados simplesmente com recurso a trocadilhos. À chegada a Espinho, por exemplo, os passageiros escutariam: “Chegámos à próxima paragem *sem espinhos*. Obrigado por viajar connosco.”

Ficam por apresentar algumas ideias para acabar com os sustos perante localizações desconhecidas após as sextas.

P.S.: Este texto foi escrito em março de 2022, mas atrasei-me a publicá-lo.