

(Download free pdf) Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras (Portuguese Edition)

Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras (Portuguese Edition)

Flora Alves

*audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC*



[Download](#)

[Read Online](#)

#234536 in eBooks 2015-06-18 2015-06-18 File Name: B01AKHNEYG | File size: 60.Mb

Flora Alves : Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras (Portuguese Edition) before purchasing it in order to gauge whether or not it would be worth my time, and all praised Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras (Portuguese Edition):

2ordf; Ediccedil;atilde;o ndash; revisada e ampliada.- Livro mostra como o gamification pode ser usado para

soluções de aprendizagem engajadoras - Voltado a profissionais das áreas de treinamento que desejam se aprofundar no tema e colocá-lo em prática. - Autora se dedica a pesquisa de novas metodologias instrucionais e atua desenvolvendo soluções de aprendizagem engajadoras. No livro Gamification - Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática (DVS Editora), a autora Flora Alves mostra como profissionais que trabalham com ensino e instrução podem utilizar elementos dos games para potencializar resultados. Para isso, ela esmiúça o conceito, cita exemplos reais e mostra como e quando colocar o gamification em prática. Apesar de estar em voga, especialmente quando relacionado aos diversos tipos de ensino, há ainda pouco material publicado sobre o uso do gamification, o que pode gerar uma série de equívocos. Um deles é a ideia de que gamification seja o mesmo que o simples uso de games para treinamentos. Para encerrar essa discussão, Flora Alves faz todas as diferenciações necessárias e mostra que o gamification pode gerar uma experiência muito mais profunda e engajadora, sempre voltada a um propósito maior, de ensinar e solucionar problemas. Os games são jogados pela diversão, uma gamificada reconhece esse poder e o traz para o mundo real, tornando um treinamento, por exemplo, mais divertido e envolvente. Desse modo, o gamification - como foi abordado neste livro - torna-se uma ferramenta vital para designers instrucionais, profissionais envolvidos com treinamento, professores, gestores que desejam transmitir conhecimento para aumentar o desempenho de seus colaboradores, e para todos que, em algum momento, interessaram-se por educação e programas de treinamento.