

início

Tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes

Jogar para Aprender

SHARON BOLLER
KARL KAPP

continue a leitura

AVISO: Este livro o ajudará a aperfeiçoar-se na criação de jogos voltados para o aprendizagem. Prepare-se para jamais olhar seu papel na área de design instrucional da mesma maneira. Não se assuste caso seus alunos se sintam excitados na medida em que jogarem, solidificarem seus novos conhecimentos e cultivarem suas novas habilidades. Caso você seja novo no campo dos jogos de aprendizagem, saiba que este livro contém não apenas a terminologia, mas os elementos necessários para que você passe a desenhá-los como um verdadeiro profissional. Todavia, se você já se aventurou nessa área, o material aqui contido talvez lhe permita aperfeiçoar ainda mais seu processo por meio de um guia infalível de nove passos. Bons efeitos colaterais incluem o aprimoramento do desempenho e da produtividade, além do atingimento de objetivos organizacionais.

DVS
EDITORA

Resumo de Jogar Para Aprender. Tudo o que Você Precisa Saber Sobre o Design de Jogos de Aprendizagem Eficazes

Livro do renomado especialista norte-americano Karl Kapp chega ao Brasil em novembro para atender uma demanda cada vez maior sobre as técnicas de Gamification.- Quando treinadores se utilizam de jogos, seus aprendizes aprendem de verdade.

Como treinador (a) interessado (a) em design de jogos, você bem sabe que essas ferramentas são bem mais eficientes que palestras. Você também já percebeu desde o início o quanto os jogos atraem o interesse dos “educandos”, ajudando-os a explorar novas habilidades e a experimentar diferentes pontos de vista.

Mas de que maneira você pode se tornar um MESTRE dos jogos de aprendizagem? Pois bem, o livro “Jogar para Aprender - Tudo o que você precisa saber sobre o Design de Jogos de Aprendizagem Eficazes” está aqui justamente para ajudá-lo nessa empreitada.

Ao permitir que você, leitor, desenvolva seus conhecimentos na área de jogos e, ao mesmo tempo, fortaleça habilidades cruciais no campo do design, ele eliminará a lacuna entre os designs instrucional e de jogos.

Nele, os especialistas Sharon Boller e Karl Kapp compartilham exemplos reais de jogos on-line e presenciais (in-person), e inclusive disponibilizam um jogo on-line para que você o experimente enquanto lê.

Eles o guiam ao longo do processo de avaliação de jogos de entretenimento e aprendizado, para que você possa colocar em prática tudo o que aprendeu em seus próprios designs.

Mas isso não é tudo. Eles também mostram de que maneira o leitor poderá 1) associar o design de jogos às necessidades de seus negócios, 2) testar e refinar seus protótipos e 3) utilizar o produto final junto a “educandos” motivados.

Então, não perca tempo. Pense grande, seja um bom designer e utilize Jogos de Aprendizagem como seu guia pessoal.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)