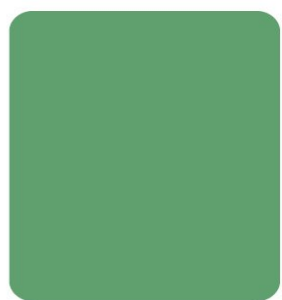


Jogos digitais e aprendizagem

FUNDAMENTOS PARA UMA PRÁTICA BASEADA EM EVIDÊNCIAS

LYNN ALVES • ISA DE JESUS COUTINHO (ORGS.)



P A P I R U S E D I T O R A

Resumo de Jogos Digitais e Aprendizagem. Fundamentos Para Uma Prática Baseada em Evidências

Esse livro tem como objetivo socializar as investigações que vêm sendo realizadas por pesquisadores brasileiros, portugueses e espanhóis em torno das distintas relações que desde as crianças até os idosos estabelecem com os jogos digitais.

Em 15 capítulos, os autores trazem à luz pesquisas conduzidas em diferentes espaços empíricos, permitindo ao leitor conhecer e estabelecer contrastes entre os resultados apresentados. São discutidos conceitos e perspectivas teórico-metodológicas, além de aspectos epistemológicos, possibilidades e limites que o tema permite apontar.

A obra é um convite para que estudantes, pesquisadores, pais, legisladores e desenvolvedores possam dialogar e subsidiar novas práticas de avaliação de jogos digitais baseadas em evidências, bem como políticas que promovam a abertura de editais e linhas de financiamento que apoiem a produção de games voltados para os cenários escolares.

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