

O O bet365

A forma de organização da competência baseada em um modelo de ensino e aprendizagem que se baseia em competências e desempenhos observáveis e /, inevitáveis em um determinado trabalho ou profissão. A seguir, estão as componentes-chave da educação baseada em competências, (EBC), /, que fornecem uma base para a implementação da EBC:

Competências de Resultado;

O desempenho de um indivíduo em tarefas e /, de deveres relacionados às competências necessárias em um emprego ou profissão.

Sequência de progresso;

Ordem lógica, progressiva e organizada do processo de aprendizagem.

No mundo dos jogos, uma situação ganha-ganha

é aquela em que todos os participantes ou jogadores são beneficiados de alguma forma. Nesse sentido é um exemplo clássico da questão ganhou/Ganhou foi o chamado "Prisioneiro do T

" (também conhecido como "Dilema no Prisioneiros")

Neste jogo, dois prisioneiros são interrogados separadamente e têm

duas opções: traírem o outro ou permanecerem em silêncio. A melhor escolha para cada prisioneiro depende de

o que o outro fará; No entanto, se ambos traírem a um de qualquer uma delas receberá uma sentença mais longa. Do Que Se tivessem permanecido Em silêncio!

A situação ganha-ganha ocorre quando ambos os prisioneiros decidem cooperar e permanecerem em silêncio. Nest

e caso, eles receberão uma sentença menor do que se tivessem escolhido traírem; Dessa forma a dois saem vencedores de pois recebem essa

condenação maior do que no pior cenário possível;

Outro exemplo de situação ganha-ganha em jogos é o chamado "Dilema do Motorista e do Passageiro".

Neste jogo, um motorista ou uma passageira estão com numa viagem juntos que têm a decidir quem irá pagar os combustíveis. Se ambos

cooperarem contribuirão igualmente para metade do valor da viagem; Se ambos não cooperarem, a viagem será dividida igualmente;

Em resumo, uma situação ganha-ganha em jogos ocorre quando todos os participantes têm algo a ganhar se cooperarem uns com outros. Isso pode levar a resultados benéficos