

Uso de jogos digitais para ensino

Denilson Sousa

12 de outubro de 2018

Resumo

Este artigo tem como objetivo mostrar a eficiência no uso de jogos digitais no ensino. Para ele desenvolvemos um jogo chamado *Run Aedes* que tem como objetivo informar sobre o *Aedes Aegypti*. Aplicamos o jogo em uma escola da nossa cidade e colhemos alguns dados importantes e curiosos sobre o comportamento das pessoas (jovens) no uso do software.

Palavras-chave: Jogos Educativos; Aedes Aegypti; Jogos Digitais; Jogos no ensino.

1 Introducao

Na introdução, deve-se apresentar o tema do artigo e a problemática em que se insere. Também se deve apresentar como a pesquisa foi realizada para discussão do tem-problema.

2 O projeto

No desenvolvimento e em seus subitens, discorre-se sobre a questão envolvida no tema, recorrendo às referências teóricas levantadas durante a pesquisa.

2.1 A Ideia

2.2 O Desenvolvimento

2.3 Problemas no desenvolvimento

3 A pesquisa

3.1 Preparando pesquisa

3.2 Aplicação do software

3.3 Dados coletados

4 Conclusão

As considerações finais tratam do fechamento do tema, ainda que reconhecendo os limites do próprio artigo para apontar soluções, podendo-se pontuar a necessidade de novas investigações.

5 Referências