

Título do Artigo Segundo as Normas da ABNT

Autor(a) Nome Completo

Instituição
autor@exemplo.com

2025

- 1 Introdução
- 2 Conteúdo
- 3 Resultados e Discussão
- 4 Considerações Finais

A introdução apresenta o tema, contextualização, problema e objetivo.

Exemplo de citação parentética: (Albuquerque, 2021).

Exemplo de citação narrativa: Aragão, Avellar e Barbosa (2023) apontam que jogos sérios podem aumentar o engajamento.

Exemplo com página: (Azuma *et al.*, 2001, p. 25).

Com um texto para citação direta que deve ter mais de três linhas de texto falando sobre alguma coisa qualquer. Assim se tem três linhas de um texto qualquer, pois se precisa ter todo esse texto.

Texto com o conteúdo.

Figura Exemplo

Figura 1: Exemplo ilustrativo de figura

Fonte: elaborado pelo autor.

As conclusões devem relacionar os resultados aos objetivos.

Exemplos:

Classe Algoritmo e método `push_back`.

Use `\texttt` para identificadores e `\verb` para comandos com barras/sublinhados.

ALBUQUERQUE, Anna Priscilla de. **Toy User Interfaces: design tools for child-computer interaction**. 2021. 149 f. Tese.

ARAGÃO, Paulo André Pimenta; AVELLAR, Gustavo Martins Nunes; BARBOSA, Ellen Francine. Ensino de programação e pensamento computacional utilizando realidade virtual, realidade aumentada e jogos: um mapeamento sistemático da literatura. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE)*. **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)**. [S. l.]: SBC, 6 nov. 2023. p. 800–812. DOI: 10.5753/sbie.2023.234858. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/26713>. Acesso em: 23 out. 2025.

AZUMA, Ronald T. *et al.* Recent advances in augmented reality. **IEEE Computer Graphics and Applications**, IEEE Computer Society, v. 21, n. 6, p. 34–47, nov. 2001. ISSN 0272-1716. DOI: 10.1109/38.963459. Disponível em: <https://www.cs.unc.edu/~azuma/cga2001.pdf>.