

Artigo/Resenha

Prof. Me. Alessandro José Padin Ferreira

Objetivo do Trabalho

- Produzir uma **resenha/artigo** sobre o uso de games na educação.
- Refletir como os jogos podem melhorar o aprendizado.
- Trabalhar em grupo (até 3 integrantes).
- Seguir formatação ABNT conforme o modelo disponível no SIGA.
- Entregar um texto com 5 a 10 páginas.

Estrutura do Artigo

O artigo deve conter 5 partes principais:

1. **Introdução**
2. **Referencial Teórico**
3. **Exemplos de Sucesso**
4. **Discussão e Conclusão**
5. **Referências**

1. Introdução (1 página)

- O que são games educacionais?
- Breve histórico ou contexto dos jogos na educação.
- Qual é o objetivo do artigo?
- Delimitação: Qual área será abordada? (Ex: matemática, línguas, ensino fundamental etc.)

2. Referencial Teórico (1 a 1,5 páginas)

- Conceitos importantes:
- **Gamificação**
- **Diferença entre jogos educativos e jogos comerciais com uso pedagógico**
- **Mencionar 2 ou 3 autores importantes**
- **Mostrar o que dizem os estudos e pesquisas.**

3. Exemplos de Sucesso (1,5 a 2 páginas)

- **Relatar 2 casos reais**

4. Discussão e Conclusão (1 página)

- Por que os games funcionam na educação?**
- Vantagens: motivação, protagonismo, aprendizagem ativa**
- Dificuldades: tempo, recursos, acesso à tecnologia**
- Conclusão positiva com sugestões para professores e escolas**

5. Referências (0,5 página)

- Livros, artigos e sites utilizados na pesquisa.
- Formato ABNT (seguir o modelo do SIGA/Teams).
- Dica: anotar as fontes durante a pesquisa para não esquecer depois.