

Programa de Pós-Graduação em Educação Científica e Tecnológica – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Disponível em: <<http://www.abrapecnet.org.br/enpec/xi-enpec/anais/resumos/R1209-1.pdf>>. Acesso em: 16 set. de 2018.

PISKE, Kevin E. **VISEDU: Aquário virtual: Simulador de Ecossistema utilizando Animação Comportamental**. 2015. 114f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Ciência da Computação) – Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.

Realidade.... **Realidade aumentada na educação: como é aplicada?**. [S.l.], 2017. Disponível em: <<http://www.uptime.com.br/blog/realidade-aumentada-na-educacao-como-e-aplicada>>. Acesso em: 23 set. 2018.

REIS, Alessandro V. dos; GONÇALVES, Berenice dos S. Interfaces Tangíveis: Conceituação e Avaliação. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v.24, n.2, p.92-111, 2016.

REITER, Ricardo F. **Animar: desenvolvimento de uma ferramenta para criação de animações com realidade Aumentada e interface tangível**. 2018. 76f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Ciência da Computação) – Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.

ROMÃO, Viviane P. A.; GONÇALVES, Marília M. Realidade Aumentada: Conceitos e Design. **Unoesc & Ciência**, ACET, Joaçaba, v.4, n.1, p.23-34, jan./jun. 2013.

SCHMITZ, Evandro M. **Desenvolvimento de uma ferramenta para auxiliar no Ensino do Sistema Solar utilizando Realidade Aumentada**. 2017. 94f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Ciência da Computação) – Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.

Rodrigo Mendes Pereira