

Título do Artigo Segundo as Normas da ABNT

Autor(a) Nome Completo

Instituição
autor@exemplo.com

2025

This is the abstract in English. It should succinctly present the article's objective, method, results, and conclusions.

Keywords: Augmented Reality, Education, Learning.

Este é o resumo em língua portuguesa. Deve conter uma síntese clara do conteúdo, incluindo objetivo, método, resultados e conclusões.

Palavras-chave: Realidade Aumentada, Educação, Aprendizagem.

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.

De acordo com (Pimentel; Filippo; Santoro, 2020), a pesquisa baseada em design oferece um processo iterativo de melhoria de artefatos educacionais (veja Apêndice ??).

Descreve o método, instrumentos e procedimentos adotados:

- a) definição das variáveis;
- b) aplicação dos testes;
- c) análise dos resultados.

Figura Exemplo

Figura 1: Exemplo ilustrativo de figura

Fonte: elaborado pelo autor.

Resultados (exemplo de código)

A classe `Algorithm` gerencia a lista de logs. A classe `Algorithm` valida os blocos.

Listagem 1: Exemplo de classe

```
class Algorithm {  
    // ...  
}
```


As conclusões devem relacionar os resultados aos objetivos.

Exemplos:

Classe Algoritmo e método `pushback`.

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

Material complementar, questionários ou dados adicionais.

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>.

PIMENTEL, Mariano; FILIPPO, Denise; SANTORO, Flávia Maria. Design Science Research: fazendo pesquisas científicas rigorosas atreladas ao desenvolvimento de artefatos computacionais projetados para a educação. *In: METODOLOGIA de Pesquisa Científica em Informática na Educação: concepção de Pesquisa*. [S. l.: s. n.], 2020. v. 1. p. 29.