

Título do Artigo Segundo as Normas da ABNT

Autor(a) Nome Completo*

2025

Resumo

Este é o resumo em língua inglesa (abstract). Ele deve apresentar, de forma concisa, o objetivo, método, resultados e conclusões do artigo.

Keywords: Augmented Reality, Education, Learning.

Resumo

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.

*Instituição, e-mail: autor@exemplo.com

0.1 Introdução

A introdução apresenta o tema, contextualização, problema e objetivo. Exemplo de citação parentética: (Albuquerque, 2021). Exemplo de citação narrativa: segundo Aragão, Avellar e Barbosa (2023), os jogos sérios podem aumentar o engajamento.

0.2 Referencial Teórico

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

0.3 Metodologia

Descreve o método, instrumentos e procedimentos adotados. Use listas com **enumitem**:

- a) Definição das variáveis;
- b) Aplicação dos testes;
- c) Análise dos resultados.

0.4 Resultados e Discussão

Os resultados devem ser apresentados de forma objetiva, com tabelas e figuras (Figura 1).

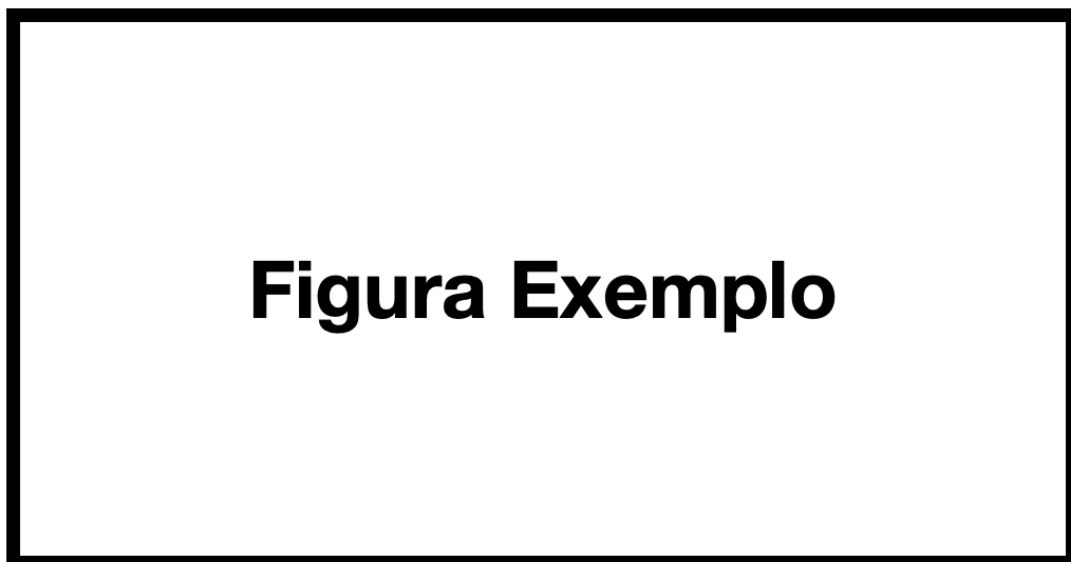


Figura 1 – Exemplo ilustrativo de figura.

0.5 Considerações Finais

As conclusões devem relacionar os resultados aos objetivos. Citação com página: (Azuma *et al.*, 2001, p. 25).

Referências

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.

Apêndice A Exemplo de Apêndice

Material complementar, questionários ou dados adicionais.