

Título do Artigo Segundo as Normas da ABNT

Autor(a) Nome Completo*

2025

Abstract

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

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.

1 Introdução

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

Exemplo de citação parentética (Albuquerque, 2021).

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

Exemplo de citação 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.

2 Referencial Teórico

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

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.

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

4 Resultados e Discussão

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

Figura 1: Exemplo ilustrativo de figura



Fonte: elaborado pelo autor.

5 Considerações Finais

As conclusões devem relacionar os resultados aos objetivos.

Exemplo para ser usado com tiver trecho de código, como exemplo o nome de uma classe `Algoritmo`.

Ou ainda, método `push_back` da classe `Vector`. Use `texttt` para palavras/identificadores e verb quando houver barras, sublinhados, etc.

A classe `Algorithm` gerencia a lista de `logs`.

A classe `Algorithm` valida os blocos.

Listagem 1: Exemplo de classe

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

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.