

**ÁREA TEMÁTICA:**

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

**Desenvolvimento de uma interface interativa de realidade aumentada voltada ao professor**

**Diolete Marcante Cerutti (diolete@uepg.br)**  
**Heder Luiz Martins Junior (hederlmjr@gmail.com)**  
**Lucas Vieira Werner (lucas.werner02@gmail.com)**  
**Fernanda Lima Shroeder (fer\_limaschroeder@hotmail.com)**  
**Ricardo Santos Neto (ricardostosneto@gmail.com)**

**RESUMO:** O estímulo ao estudo com ferramentas diferenciadas contribui para a melhoria do conhecimento dos alunos do ensino fundamental. Ferramentas tecnológicas promovem inclusão do aluno e ajudam a mudar o cenário de conhecimento. Em trabalhos anteriores e artigos revisados, encontra-se na Realidade Aumentada um potencial em questão didática, sendo esta, a mistura entre realidade e realidade virtual, presente a cada vez mais no mercado publicitário, comercial, educacional. O primeiro aplicativo baseado em Realidade Aumentada desenvolvido pelo Museu da Computação da UEPG tinha uma interface voltada para o uso de alunos. Ao utilizar o aplicativo com os alunos, os professores sugeriram o desenvolvimento de um aplicativo onde eles pudessem mudar o conteúdo das imagens de acordo com suas disciplinas. Assim, o objetivo deste produto é atender a esta necessidade dos professores do ensino fundamental através do desenvolvimento de uma nova interface na qual o professor não precisa de conhecimentos técnicos acerca da programação da ferramenta. O uso da ferramenta é baseado em comandos e codificações gerados por janelas gráficas e implementadas para funcionar com a simples utilização de botões. Foi utilizada para o desenvolvimento a linguagem de programação *Java*, devido a sua robustez e portabilidade, com auxílio das bibliotecas gráficas *Awt* e *Swing* com as funcionalidades da biblioteca *ArtoolKit*. Durante a interação dos professores com o com a interface foi observada a receptividade do material por parte dos professores, os quais também puderam refletir sobre o uso de tecnologias diferenciada para trabalhar conteúdos em sala de aula. Como resultado principal, observou-se que o produto pode ser um instrumento não somente para inserir tecnologias de software em sala de aula, mas também para refletir sobre o uso destas tecnologias.

**PALAVRAS-CHAVE** – Realidade Aumentada, Interface, Tecnologia.