

Subprojeto EXPERIMENTO PARA FINS EDUCACIONAIS: BRAÇO ROBÓTICO VIRTUAL COMANDADO POR DATAGLOVE

Bibliografia

ALIMISIS, D. Robotics in education & education in robotics: shifting focus from technology to pedagogy. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ROBOTICS IN EDUCATION, 3., 2012, Prague. **Anais...** Prague: 2012.

AUSUBEL, D. P. **Educational psychology**: a cognitive view. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1968.

BANNEL, R. I. et al. **Educação no século XXI**: cognição, tecnologias e aprendizagens. Petrópolis: Vozes, 2016.

BRUTZMAN, D.; DALY, L. **X3D**: extensible 3D graphics for web authors. Massachusetts: Elsevier, 2007.

CRAIG, J. J. **Robótica**. São Paulo: Pearson, 2012.

CRAIG, J. J. **Introduction to robotics**: mechanics and control. Upper Saddle River: Person-Prentice Hall, 2004.

FIFTH DIMENSION TECHNOLOGIES. **5DT dataglove ultra series**. Fifth Dimension Technologies, 2011. Disponível em: <<http://www.5dt.com/downloads/dataglove/ultra/5DT%20Data%20Glove%20Ultra%20Manual%20v1.3.pdf>>. Acesso em: 09 jun. 2017.

GEROIMENKO, V. CHEN, C. **Visualizing information using SVG and X3D**: XML-based technologies for the XML-based web. New York: Springer, 2010.

GOODMAN, D.; VIEIRA, D. **JavaScript**: a bíblia. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.

KELLY, R.; SANTIBANEZ, V.; LORIA, A. **Control of robot manipulators in joint space**. London: Springer, 2005.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2010.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 2011.

MOREIRA, M. A. **Mapas conceituais e aprendizagem significativa**. São Paulo: Centauro, 2010.

MUBIN, O.; STEVENS, C. J.; SHAHID, S.; MAHMUD, A. A.; DONG, J.-J. A review of the applicability of robots in education. In: IASTED - TECHNOLOGY FOR EDUCATION AND LEARNING, 2013, Marina del Rey. **Anais...** Marina del Rey: 2013.

NOVAK, J. D.; GOWIN, D. B. **Aprender a aprender**. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 1996.

PIOVESA, S. D.; PASSERINO, L. M.; PEREIRA, A. S. Virtual reality as a tool in the education. In: IADIS INTERNATIONAL CONFERENCE ON COGNITION AND EXPLORATORY LEARNING IN DIGITAL AGE, 2012, Madrid. **Anais...** Madrid: 2012.

POWERS, S.; FERNANDES, A. P. **Aprendendo JavaScript**. São Paulo: Oreilly, 2010.

ROMERO, R. A. F.; PRESTES, E.; OSÓRIO, F.; WOLF, D. **Robótica móvel**. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

ROSÁRIO, J. M. **Princípios de mecatrônica**. São Paulo: Pearson-Prentice Hall, 2005.

SAVIN-BADEN, M.; FALCONER, L.; WIMPENNY, K.; CALLAGHAN, M. Virtual worlds for learning. In: DUVAL, E.; SHARPLES, M.; SUTHERLAND, R. (Ed.) **Technology enhanced learning: a compendium of research literature**. Springer, 2016.

SILVA, M. S. **JavaScript**: guia do programador. São Paulo: Novatec, 2010.

SCHOFIELD, D. A virtual education: guidelines for using games technology. **Journal of Information Technology Education - Innovations in Practice**, v. 13, 2014.