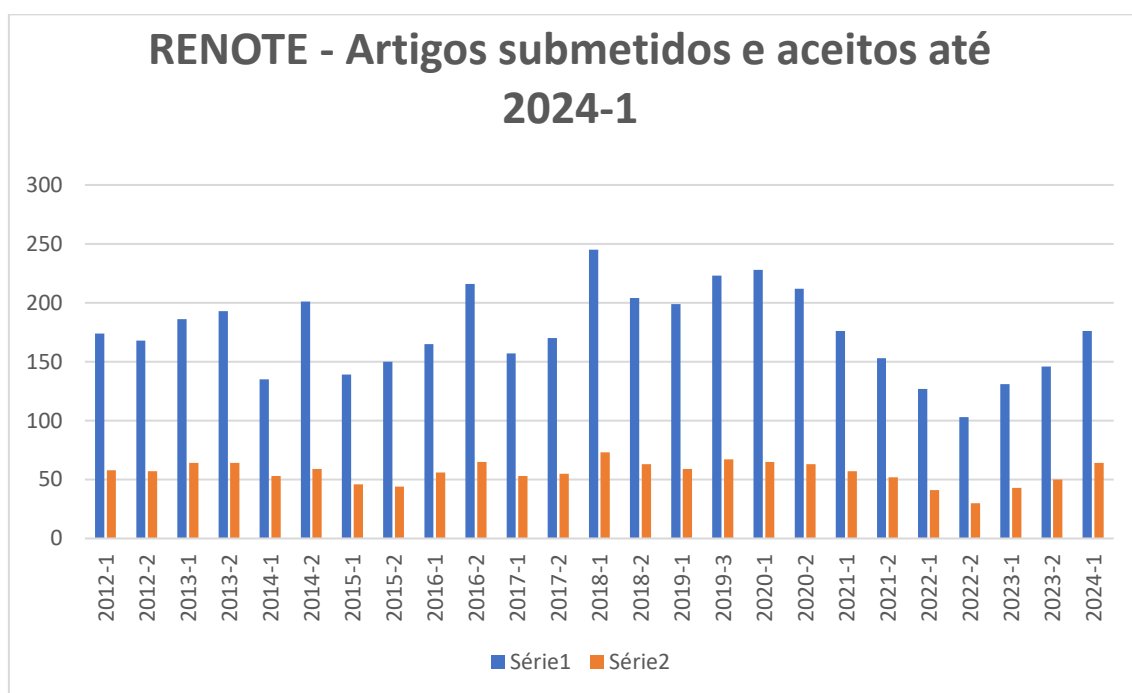


Prefácio edição RENOTE V22 Nº 1 2024

Nesta edição foram selecionados 64 artigos para publicação na revista, tratando de temáticas variadas que têm sido recorrentes, tais como: as tecnologias móveis no apoio à aprendizagem, os jogos digitais, a inteligência artificial na educação, os mundos virtuais, o ensino do pensamento computacional ou as plataformas e ambientes virtuais de aprendizagem. Considerando-se um total de 176 submissões finalizadas, o percentual de aceite de trabalhos foi de 36 %, mantendo-se a tradição da revista de publicar em torno de 30% dos trabalhos submetidos. Este número varia ligeiramente pois os artigos com mesma avaliação, acima da linha de corte, são selecionados. O processo de revisão dos artigos foi conduzido por 87 revisores provenientes de instituições de ensino superior de todo o Brasil, e da Europa, seguindo a modalidade de revisão duplo cega.

A evolução da quantidade de submissões e de trabalhos aceitos, ilustrada no Gráfico 1, mostra a quantidade de trabalhos submetidos e aceitos recentemente, o que evidencia a importância desta publicação em termos de seu papel como veículo para divulgação dos trabalhos dos autores nacionais.

Gráfico 1 – Evolução da quantidade de submissões e aceitação de artigos



A temática abordada nos artigos publicados nesta edição mostra as novidades em temas de uso de novas tecnologias na educação, tais como ambientes virtuais de aprendizagem, tecnologias móveis, jogos educativos, laboratórios virtuais, aprendizagem colaborativas, mas também traz os subsídios teóricos que servem de apoio ao uso da tecnologia como recurso educacional.

A temática abordada pelos trabalhos pode ser delineada através do diagrama apresentado na Figura 1 seguinte que mostra a nuvem dos tópicos selecionados pelos autores para seus trabalhos.

Ensino e aprendizagem mediados por computador	11
Interface Humano-Computador e Educação	2
Teorias educacionais aplicadas à TIC	2
Robótica educacional	3
Ambientes virtuais de aprendizagem	4
Ensino e aprendizagem mediados por computador	7
Software educacional	2
Educação a distância	2
Inclusão digital	2
Informática na Educação Especial	1
Vídeo educacional	2

A partir dos dados desta tabela pode-se constatar que os tópicos Inteligência Artificial na Educação, Mineração de dados educacionais e Jogos digitais foram os tópicos mais frequentes. Dentre os artigos que envolveram o uso de IA na educação pode-se destacar a investigação de chatbot e o surgimento da IA generativa e seu uso educacional. No caso dos artigos envolvendo a mineração de dados foi possível perceber uma preocupação com a análise de trabalhos desenvolvidos e dos relacionamentos sociais. Os trabalhos envolvendo jogos tiveram um foco em jogos sérios.

Com relação aos indicadores de citação da RENOTE, o software Publish or Perish calculou em julho de 2024 o H-index de 50 para a revista, valor considerado substancialmente alto para uma publicação científica em língua portuguesa na área de educação e tecnologia. Neste levantamento constata-se 11 artigos com mais de 100 e 3 artigos com mais de 300 citações o que corrobora o alto impacto da revista na comunidade mostrando que ela é referência de destaque para os autores no país e mesmo fora. Tal resultado pode ser considerado uma conquista coletiva dos autores, revisores e leitores da revista, que têm nela um espaço importante de divulgação de resultados de pesquisa em novas tecnologias na educação.

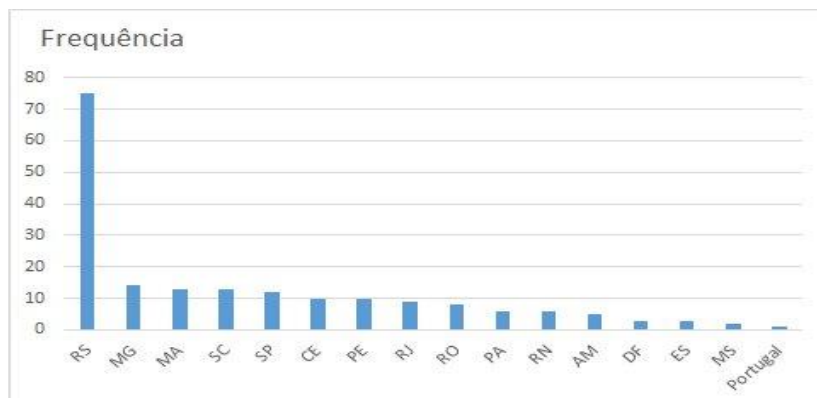
O Gráfico 2 mostra a evolução das citações de artigos publicados na RENOTE, desde 2017.

Gráfico 2 – Citações de artigos publicados na RENOTE de 2018



O Gráfico 3 mostra a proveniência dos autores:

Gráfico 3: Autores por estado de origem



Também cabe destacar que a RENOTE está indexada no REDIB, Portal da Capes, Google Acadêmico, Latindex, Diadorim / IBICT e Journal for Free.

Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Editora

RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação