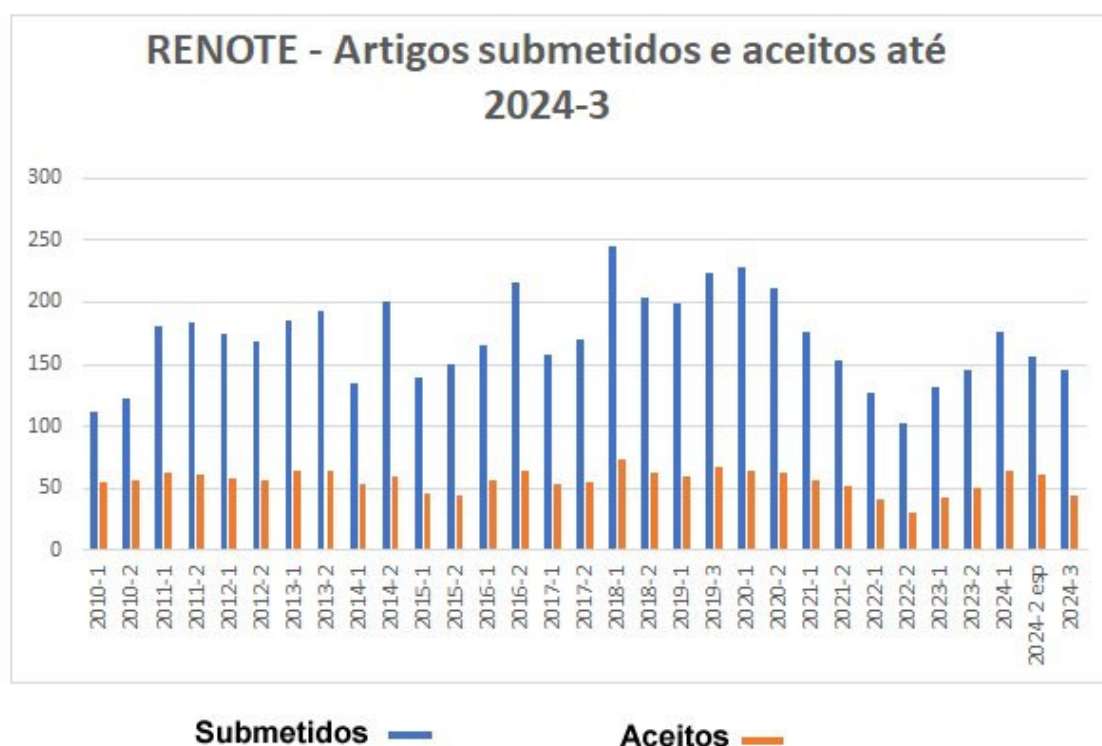


## Prefácio edição RENOTE V22 Nº 2 2024

Nesta edição foram selecionados 45 artigos para publicação na revista, tratando de temáticas variadas que têm sido recorrentes, tais como: Ensino e aprendizagem mediados por computador, Jogos digitais aplicados ao ensino/aprendizagem, Inteligência Artificial na Educação e Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador além de outras. Considerando-se um total de 145 submissões finalizadas, o percentual de aceite de trabalhos foi de 31% 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 85 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.

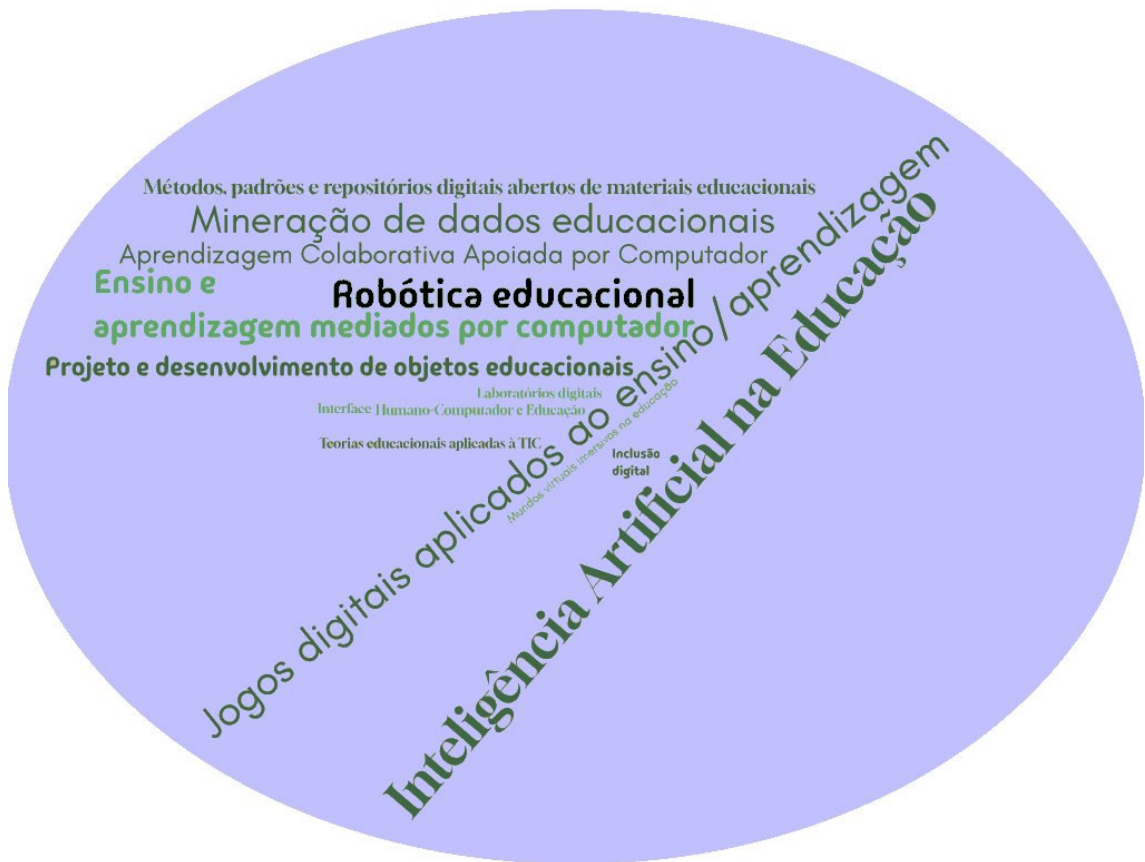
Gráfico 1 – Evolução da quantidade de submissões e aceitação de artigos



A temática abordada nos artigos publicados nesta edição mostra as novidades em temas de uso de novas tecnologias na educação, tais como jogos educativos, inteligência artificial na educação, mineração de dados, realidade virtual, laboratórios virtuais, aprendizagem colaborativa, 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.

Figura 1 – Nuvem de palavras com os tópicos dos artigos publicados na RENOTE V22 N° 3 2024



Analisando a imagem é possível observar o destaque de termos como “jogos educacionais”, o que é um tópico com crescente nível de interesse. Também chama a atenção na nuvem de palavras o destaque aos termos “robótica”, “mineração de dados” e “inteligência artificial”, tópicos de pesquisa que tem recebido muita atenção nos últimos tempos.

A Tabela 1 mostra a quantidade de artigos selecionados por tópico.

Tabela 1: Tópicos e quantidade de artigos

| Tópicos                                                                    | Frequência |
|----------------------------------------------------------------------------|------------|
| Ensino e aprendizagem mediados por computador                              | 8          |
| Jogos digitais aplicados ao ensino/aprendizagem                            | 8          |
| Inteligência Artificial na Educação                                        | 7          |
| Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador                           | 5          |
| Mineração de dados educacionais                                            | 4          |
| Robótica educacional                                                       | 3          |
| Métodos, padrões e repositórios digitais abertos de materiais educacionais | 2          |
| Projeto e desenvolvimento de objetos educacionais                          | 2          |
| Inclusão digital                                                           | 1          |

|                                        |   |
|----------------------------------------|---|
| Interface Humano-Computador e Educação | 1 |
| Laboratórios digitais                  | 1 |
| Mundos virtuais imersivos na educação  | 1 |
| Teorias educacionais aplicadas à TIC   | 1 |

A partir dos dados desta tabela pode-se constatar que os tópicos Ensino e aprendizagem mediados por computador, Jogos digitais aplicados ao ensino/aprendizagem, Inteligência Artificial na Educação e Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador foram os tópicos mais frequentes. No caso dos artigos envolvendo a mineração de dados foi possível perceber uma preocupação com a análise de trabalhos desenvolvidos visando prever evasão escolar. 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 dezembro 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 12 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.

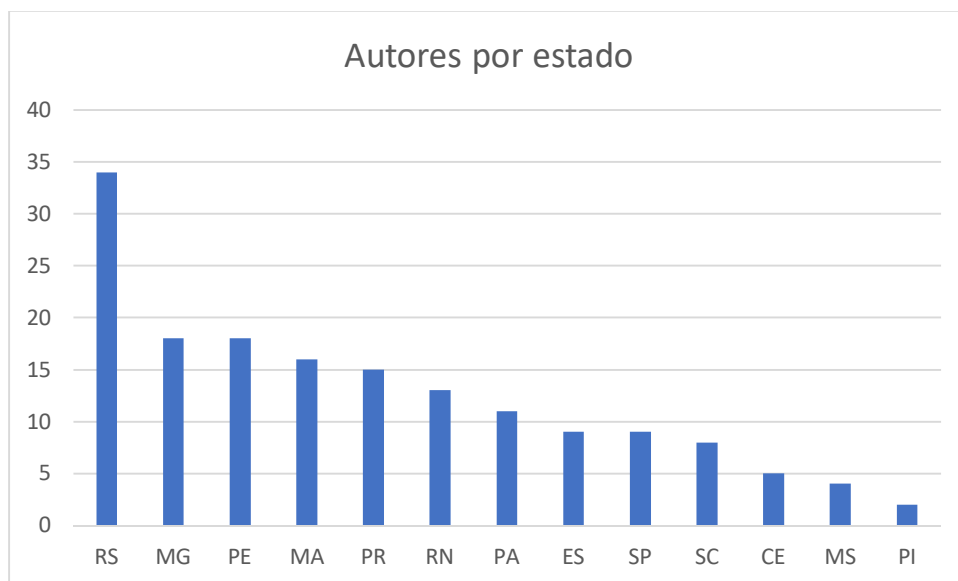
O Gráfico 2 mostra a evolução das citações de artigos publicados na RENOTE, conforme consta no Google Acadêmico

Gráfico 2 – Citações de artigos publicados na RENOTE



O Gráfico 3 mostra a o estado de 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