

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
PROJETO REDES DE EDUCAÇÃO
REDE DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA E LUDICIDADE



EDITAL COLETÂNEA “TECNOLOGIA E
LUDICIDADE: CONTRIBUIÇÕES PARA
O ENSINO DE GRADUAÇÃO”



PROGRAD
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO



UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
PROJETO REDES DE EDUCAÇÃO
REDE DE TECNOLOGIA E LUDICIDADE

Chamada de Proposta de capítulos para a Coletânea “Tecnologia e Ludicidade: contribuições para o Ensino de Graduação”

1. Apresentação

A coletânea “Tecnologia e Ludicidade: contribuições para o Ensino de Graduação” é uma ação da Rede de Tecnologia e Ludicidade, uma das cinco redes do Projeto Redes de Educação¹, desenvolvido pela Pró-Reitoria de Graduação da UFF. A coletânea será publicada em formato e-book, com produção editorial pela EdUFF com apoio da Prograd/UFF, com previsão de lançamento ao final de 2018.

A proposta central desta coletânea é refletir sobre práticas e metodologias relacionadas ao ensino de graduação acerca de temáticas como tecnologia educacional, presença de tecnologias nos espaços presenciais de ensino-aprendizagem, educação a distância e semipresencial, ludicidade, gamificação e seus desdobramentos, as quais vêm sendo cada vez mais discutidas e estudadas, mundialmente, em diversos ramos da educação.

Em Instituições de Educação Superior no Brasil e no exterior, esforços vêm sendo empreendidos por reitores, gestores, professores, apoiadores, para que os cursos de graduação incorporem a tecnologia nos ambientes de ensino-aprendizagem não somente como ferramentas, mas como potencializadora de novos processos cognitivos. Igualmente, esforços os mais variados têm sido empreendidos para

¹ O Projeto Redes de Educação faz parte do Projeto de Desenvolvimento Institucional da Universidade Federal Fluminense, elaborado em 2016, pela Pró-Reitoria de Graduação da UFF. Trata-se de uma proposta de implementação, transversal, de práticas de ensino-aprendizagem à matriz curricular dos cursos de graduação. Para mais informações, acesse nossa página www.redesdeeducacao.sites.uff.br ou nossa página no Facebook: www.facebook.com/redeseducacao

incorporar a tecnologia nos currículos acadêmicos, para uma formação tecnológica nas mais variadas áreas, desde as exatas às humanas, com vistas à preparação do jovem para o futuro – e como não, o presente – das relações sociais, econômicas, políticas, da sociedade.

Por outro lado, o conceito de ludicidade no ensino historicamente se situa em meio a uma dicotomia. Por quanto esteja bastante presente na Educação Básica, e contribua fortemente para a redução dos altos índices de desinteresse e de evasão escolar, ainda não obteve, apesar das diversas experiências de sucesso, um consenso entre professores e pesquisadores sobre sua importância para o Ensino Superior.

É interesse desta coletânea reunir experiências a pesquisas já consolidadas, demonstrando a necessidade de revisitar alguns dos paradigmas da Educação e demonstrar, por meio do uso da tecnologia e da ludicidade em nossa universidade, o quanto ambas, juntas ou separadamente, tem a contribuir para o aprimoramento da Educação Superior.

Considerando a importância desses temas, sobretudo no que diz respeito à sua relação com a universidade, tendo em vista a recorrência de ações associadas e empregadas nos currículos de cursos de graduação, este edital, na forma de chamada de capítulos para uma coletânea, representa a possibilidade de a Universidade Federal Fluminense propor um diálogo, entre autores e leitores, e realizar um diagnóstico de práticas e ações voltadas a essas questões não só entre membros da instituição, mas também entre profissionais de fora da universidade.

A coletânea, em seu processo de elaboração e seus resultados, configura-se como um caminho para promover o conhecimento institucional e interinstitucional nos campos temáticos da obra. A partir da articulação e diálogo entre autores proponentes de capítulos, a coletânea poderá contribuir, entre outros possíveis desdobramentos:

- Para a formação docente e discente;
- Para a gestão e políticas de ensino de graduação;
- Para a recuperação de informação de saberes e fazeres em tecnologia e ludicidade por meio dos sistemas de informação e documentação para a gestão acadêmica na UFF; e
- Para outros aspectos transversais e de suporte às capacidades no ensino de graduação, impactando, de forma positiva e enriquecedora nas políticas de carreira de docentes dedicados à graduação e à pós-graduação;

A coletânea considera que todas as grandes áreas de conhecimento, de forma transversal, constroem os conceitos de tecnologia e ludicidade, a partir de suas ciências, artes, linguagens e tecnologias específicas. Assim, por meio da contribuição de todas as áreas de conhecimento e pela interdisciplinaridade quanto à tecnologia e

ludicidade, é possível caminharmos para conhecer, de forma conceitual, e atuar, de forma aplicada, como coletivos de pessoas, organizações e instituições, sobre a tecnologia e a ludicidade no âmbito de áreas como: educação, informação, comunicação, computação, design, psicologia, antropologia, sociologia, economia, história, linguística, filosofia, ética, direito, arte, cultura, entre outras, em uma reflexão interdisciplinar que articule conhecimentos e contribuições para a formação discente e a realidade social.

2. Conselho Editorial da Coletânea

O Conselho Editorial da Coletânea Rede de Tecnologia e Ludicidade será composto por professores com afiliação a instituições acadêmicas no Brasil e no exterior, com vasto conhecimento e atuação no campo da tecnologia e ludicidade.

Na Coordenação do Conselho Editorial, está o Prof. Dr. José Rodrigues de Farias Filho, Pró-Reitor de Graduação e Professor Titular, Escola de Engenharia, Universidade Federal Fluminense.

3. Organização da Coletânea

- Prof. José Rodrigues de Farias Filho, Pró-Reitor de Graduação e professor titular da Escola de Engenharia, Universidade Federal Fluminense.
- Prof. Dr. Alexandre Farbiarz, Doutor em Design, Professor Associado do Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense. (Coordenação)
- Prof. Dr. Esteban Gonzalez Clua, Doutor em Informática, Professor Adjunto do Instituto de Computação, Universidade Federal Fluminense.
- Prof. Dr. Wanderley Moura Rezende, Doutor em Educação, Professor Associado do Instituto de Matemática e Estatística, Universidade Federal Fluminense.

4. Comissão de Assessoramento da Rede de Tecnologia e Ludicidade²

Com mandato vigente no período de outubro de 2017 a dezembro de 2018, no campo da tecnologia e ludicidade no ensino de graduação, os docentes da Universidade Federal Fluminense, listados a seguir, estarão dedicados a colaborar

² Veja mais informações no website da Redes de Educação em www.redesdeeducacao.sites.uff.br

em atividades de planejamento, implementação, acompanhamento e avaliação de ações organizadas pela Rede de Tecnologia e Ludicidade:

- Prof. José Rodrigues de Farias Filho (Coordenação)
- Prof. Alexandre Farbiarz (Vice-Coordenação)
- Prof. Esteban Walter Gonzalez Clua
- Prof. Wanderley Moura Rezende

5. Formato

Os capítulos no campo temático da tecnologia e ludicidade poderão ser nas seguintes **modalidades**:

- 1) Artigo de resultados de ensino-aprendizagem em graduação e/ou de resultados de pesquisa e/ou de extensão;
- 2) Artigo de opinião;
- 3) Artigo técnico;
- 4) Artigo conceitual;
- 5) Estudo de caso;
- 6) Revisão da literatura;
- 7) Revisão geral;
- 8) Projeto de ensino de graduação, em implementação ou a implementar;
- 9) Projeto de pesquisa em ensino de graduação, em implementação ou a implementar;
- 10) Projeto de extensão e/ou pesquisa integrado ao ensino de graduação, em implementação ou a implementar.

Os capítulos no campo temático tecnologia e ludicidade poderão estar associados aos seguintes **tópicos**, mas não limitados a:

- 1) Histórico e/ou estado da arte da literatura;
- 2) Experiências e abordagens em currículos da graduação;
- 3) Métodos, tecnologias e/ou casos de ensino-aprendizagem;
- 4) Reflexões para o ensino de graduação;
- 5) Reflexões para a formação docente de Educação Básica e de Educação Superior;
- 6) Visões comparadas entre cursos e/ou entre instituições de Educação Superior;
- 7) Depoimentos de experiências de intercâmbio no ensino de graduação, no Brasil e/ou no exterior.

Para mais detalhes, entre em contato com a equipe de organização do projeto editorial, por meio do endereço eletrônico:
coletaneatecnologiaeludicidade@gmail.com

6. Público-alvo de autores

O público-alvo de autores para a composição da coletânea poderá ser formado por:

- **Professores** ativos ou aposentados da UFF;
- **Técnicos-administrativos** ativos ou aposentados da UFF;
- **Estudantes** de graduação e pós-graduação, com matrícula ativa na UFF, em 2017, e egressos de cursos de graduação ou pós-graduação da UFF, incluindo a possibilidade de coautoria com autores da comunidade externa a UFF, seja nacional ou internacional, seja de saberes acadêmicos, saberes profissionais ou saberes populares/tradicionais.

7. Processo de submissão

As propostas de capítulos em contribuições para o ensino de graduação acerca de tecnologia e ludicidade podem ter autoria por uma pessoa e até três pessoas.

A submissão à chamada de capítulos desta coletânea será em três etapas eliminatórias: **resumo contendo a proposta de capítulo** (primeira etapa), **capítulo completo** (segunda etapa) e **capítulo completo revisado** (terceira etapa). Ressalte-se que serão aceitas até três propostas de capítulos por autor.

Na **primeira etapa**, de 01 a 30 de novembro de 2017, as propostas de capítulos serão apresentadas na forma de **resumo contendo, no máximo, 2000 caracteres**, a serem registradas por meio de formulário eletrônico. O resumo precisa apontar o objetivo, o escopo do conteúdo com a ideia central que será tratada no capítulo e ressaltar sua relevância contribuindo para o ensino de graduação e para a coletânea.

O registro do resumo contendo cada proposta de capítulo deve ser realizado uma única vez pela pessoa autora ou por uma das pessoas em coautoria do capítulo proposto.

Endereço do formulário eletrônico para registro de submissão de propostas de capítulos na forma de resumos (até 2000 caracteres) e no prazo de 01 a 30 de novembro de 2017:
<https://goo.gl/forms/PFQttgaueYctPPk62>.

Também estará disponível o link para acesso direto ao formulário eletrônico no website dedicado ao Projeto Redes de Educação:
www.redesdeeducacao.sites.uff.br

Contatos para dúvidas:

Facebook: Projeto Redes de Educação @redeseducacao
E-mail: coletaneatecniologiaeludicidade@gmail.com

O formulário eletrônico para submissão de resumos apresentando propostas de capítulos está estruturado em duas partes.

Na primeira parte do formulário, são informados os dados referentes ao resumo contendo:

- Título provisório para o capítulo;
- Modalidade de capítulo;
- Tópicos do capítulo no campo temático de tecnologia e ludicidade;
- O corpo do resumo sobre o capítulo proposto, com máximo de 2000 caracteres;
- Um mínimo de 3 e máximo de 5 palavras-chave, separadas por ponto e vírgula.

Na segunda parte do formulário, deverão ser informados os dados referentes à autoria das pessoas proponentes do capítulo:

- Nome completo (nome e sobrenome por extenso, sem abreviações ou supressões);
- CPF;
- Matrícula SIAPE (para docentes e técnicos-administrativos ativos ou aposentados); ou matrícula de vínculo com curso de graduação ou de pós-graduação na UFF em 2017 ou matrícula do curso mais recente que concluiu e é egresso da UFF; *e-mail* de contato;
- Caso tenha página em rede social *Facebook*, informar;
- Caso tenha conta de *Skype*, informar;
- Cargo e unidade de lotação, no caso de docentes e técnicos-administrativos; ou curso de vínculo da matrícula na UFF, no caso de estudantes e egressos.

Durante essa primeira etapa do projeto editorial da coletânea “Tecnologia e Ludicidade: contribuições para o ensino de graduação”, a organização do livro coletânea ficará responsável por receber as propostas, dirimir dúvidas dos proponentes, fazer a seleção das propostas que atendem ao edital e orientar sobre os procedimentos para a elaboração e formatação dos capítulos das propostas aqui inscritas e que sejam aprovadas para submissão de capítulos. A organização planeja concluir e divulgar a seleção das propostas aprovadas para submissão de capítulos até 15 de dezembro de 2017.

Na **segunda etapa** de submissão, com início em 02 de janeiro de 2018 e encerrando até 30 de abril de 2018, os autores com propostas de capítulos aprovadas na primeira etapa em forma de resumo, passarão, então, para a **elaboração e submissão do capítulo completo a ser submetido até 31 de março de 2018**, de acordo com formato em *templates* e diretrizes para redação, nas diversas modalidades de capítulos, a serem encaminhados aos autores pela equipe de organização da coletânea.

O Conselho Editorial fará, então, 30 de abril de 2018, a avaliação dos capítulos submetidos na segunda etapa, podendo solicitar revisão a pareceristas *ad hoc* convidados com resposta aos autores. O resultado da avaliação dos capítulos pelo Conselho Editorial poderá ser: **aprovado sem modificações; aprovado com pequenos ajustes; aprovado com significativos ajustes; ou reprovado.**

Em uma **terceira etapa** de submissão de capítulos, aqueles aprovados na segunda etapa e que houver tipo parecer do Conselho Editorial com recomendação de melhoria com pequenos ou significativos ajustes, terão um prazo suplementar até 31 de maio de 2018 para nova submissão para sua inclusão no projeto editorial da coletânea.

As segunda e terceira etapas do projeto editorial serão realizadas em ambiente de Sistema Eletrônico de Editoração a ser hospedado no website do Projeto Redes de Educação, da Pró-Reitoria de Graduação, no qual autores, avaliadores, organização e Conselho Editorial estarão registrados em ambiente seguro para a proteção da circulação dos documentos.

A **quarta etapa** do projeto da coletânea é a produção editorial pela EdUFF. Importante ressaltar que as orientações da organização da coletânea a serem passadas aos autores com propostas aprovadas para a preparação de capítulos incluirão todas as normas do [Manual do Autor da Editora da UFF](#)³ a serem consideradas nas regras deste edital, respeitando-se a legislação de direitos autorais e patrimoniais pertinentes, formatação de acordo com normas ABNT, mas adequando-as aos formatos digitais como forma exclusiva para submissão dos resumos e dos capítulos.

Na quarta etapa, haverá a contratação da Editora da UFF com os autores, a ser realizada de acordo com as normas da editora universitária, para publicação de e-book como obra de livre acesso e sem pagamento de valores pecuniários aos autores.

8. Cronograma

Etapas	Atividade	Prazo
1ª Etapa	Submissão do resumo contendo a proposta de capítulo	01 a 30 de novembro de 2017
	Retorno com decisão da organização quanto aos resumos submetidos	até 15 de dezembro de 2017
2ª Etapa	Submissão de capítulos na íntegra	de 02 de janeiro a 31 de março de 2018

³ EDUFF. Manual do autor. 2^a edição. Niterói: EdUFF, 2017. Disponível em <http://www.eduff.uff.br/images/docs/manual_do_autor_da_edUFF.pdf> Acesso em 10 out 2017.

	Parecer e decisão pelo Conselho Editorial sobre os capítulos submetidos	até 30 de abril de 2018
3ª Etapa	Submissão da versão final de capítulos em versão final	até 31 de maio de 2018
4ª Etapa	Produção editorial pela Editora da UFF e formalização de termos contratuais de autores com a Editora da UFF para publicação	a partir de junho de 2018
	Lançamento da Coletânea	até dezembro de 2018

Niterói, em 30 de outubro de 2017.

Prof. Dr. José Rodrigues de Farias Filho
Professor Titular – Siape 1109027
Pró-Reitor de Graduação
Coordenação do Projeto Redes de Educação
Prograd/UFF
Coordenação do Conselho Editorial

Prof. Dr. Alexandre Farbiarz
Professor Associado – Siape 1038485
Rede de Tecnologia e Ludicidade/
Projeto Redes de Educação
Coordenação da Equipe de Organização