

# CONGRESSO INTERNACIONAL DE BRINCADEIRAS E JOGOS

## O fenômeno do brincar: ciência e imaginação em jogo

### NORMAS PARA ENVIO DE TRABALHOS

A direção da página “Brincadeiras e Jogos”, responsável pela organização do “Congresso Internacional de Brincadeiras e Jogos - o fenômeno do brincar: ciência e imaginação em jogo”, divulga aos interessados as normas da Sessão Científica do congresso.

#### A APRESENTAÇÃO

O Congresso acontecerá no dia **23 de março de 2019**. Dentro da programação haverá a “Sessão Científica”, composta pela apresentação de trabalhos acadêmicos com a temática relacionada às brincadeiras e aos jogos. A apresentação se dará em formato de **pôster físico**.

O congressista que apresentará seu trabalho deverá comparecer ao local da apresentação com pelo menos **30 minutos de antecedência**, para fixar seu pôster no local indicado pela organização, ficando ao lado de seu pôster durante o período de duração da Sessão Científica. Neste período passará um membro da Comissão Científica, para avaliar o trabalho exposto. Vale ressaltar que **os 10 melhores trabalhos receberão menção honrosa ao final do congresso**.

#### PROCESSO DE SUBMISSÃO DO TRABALHO

Os interessados em participar da Sessão Científica deverão submeter um **resumo**, cujo modelo encontra-se no anexo das normas. Os resumos dos trabalhos aprovados serão publicados nos “**Anais do Congresso Internacional de Brincadeiras e Jogos**”, que será publicado pela Editora Supimpa.

Os resumos deverão ser submetidos no site específico do evento (site do evento) até o dia **08 de fevereiro de 2019**. Até o **início de março** serão enviadas as **cartas de aceite** dos trabalhos submetidos.

Serão aceitos trabalhos concluídos ou em processo de conclusão, seja de revisão de literatura ou que envolva pesquisa de campo. Poderão participar de um mesmo trabalho **até 05 (cinco) autores**. Um congressista poderá ser **primeiro autor de somente um trabalho**. Para que o trabalho possa ser apresentado e constar nos anais do congresso, no mínimo um dos autores deverá ter sua participação regularizada, mediante o pagamento da taxa de inscrição.

### **FORMATAÇÃO DO RESUMO**

Os resumos deverão ser submetidos em formato .doc ou .docx (arquivos do Microsoft Word), seguindo a formatação abaixo:

- Tamanho: folha A4;
- Margens: 03 cm (superior e esquerda) e 02 cm (inferior e direita);
- Fonte: Arial, tamanho 14 (título) e 12 (texto);
- Espaçamento entre linhas: 1,5 cm;
- Espaçamento entre parágrafos: 00 pt;
- Título e subtítulo: centralizado, em negrito e caixa alta;
- Autores: nomes completos, alinhado à direita, seguido da filiação acadêmica;
- Resumo: parágrafo único, justificado;
- Quantidade de palavras: entre 200 e 300 palavras;
- Palavras-chave: entre três a cinco palavras-chave.

Na próxima página há um modelo de como deve ser submetido o resumo. Vale salientar que **resumos apresentados fora dos padrões estabelecidos nestas normas serão automaticamente reprovados**.

## **TÍTULO DO TRABALHO: SUBTÍTULO DO TRABALHO**

Nome Completo do Autor – Filiação Acadêmica

Nome Completo do Autor – Filiação Acadêmica

Nome Completo do Autor – Filiação Acadêmica

Nome Completo do Autor – Filiação Acadêmica

Nome Completo do Autor – Filiação Acadêmica

Este é um modelo de resumo que você pode utilizar para escrever e/ou adaptar o seu trabalho e submetê-lo ao “Congresso Internacional de Brincadeiras e Jogos”. Inicie neste espaço a descrição do resumo de seu trabalho. Ele deve ser escrito em um parágrafo único, contando uma breve introdução ao tema escolhido, para contextualizá-lo aos leitores. Depois você deverá expor seus objetivos (gerais e/ou específicos), os procedimentos metodológicos adotados para a realização do trabalho (trabalhos que contam com pesquisa de campo devem detalhar os procedimentos adotados), os principais resultados obtidos e as discussões de tais resultados, finalizando com as considerações finais. Lembrando que, para a construção deste texto, deve-se respeitar o limite de 200 (duzentas) a 300 (trezentas) palavras. Para certificar que o resumo está dentro do limite, selecione todo o texto e observe o contador de páginas do software utilizado. Após escrever o resumo, dê dois espaços e escreva de 03 (três) a 05 (cinco) palavras-chave. Lembre-se de obedecer a todas as regras descritas nas normas para envio de trabalhos acadêmicos do congresso, já que não seguir as normas acarretará em uma reprovação de seu trabalho. Aguardamos suas contribuições para enriquecer os estudos acerca do mundo das brincadeiras e dos jogos.

Palavras-chave: Palavra 1. Palavra 2. Palavra 3. Palavra 4. Palavra 5.