



XVI Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação

Cultura digital em contexto: jogos, experiências imersivas, IA, ética e sustentabilidade

Período de Realização do Evento: 27 a 29 de maio de 2026

1. CHAMADA DE TRABALHOS

A chamada de trabalhos para o XVI Seminário será amplamente divulgada nas redes sociais vinculadas ao SJEEC 2026 e à temática dos jogos eletrônicos, bem como nos sites da Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais, do IHAC/UFBA, do CEDU/UFAL e do Quiciência/UFAL.

2. TRABALHOS CIENTÍFICOS

2.1. Os trabalhos submetidos para apresentação nos Grupos de Trabalho (GTs) serão avaliados pelo Conselho Científico do Seminário, de forma que não haverá a identificação dos(as) autores(as), preservando identidade de cada um, assegurando a transparência e a imparcialidade na seleção.

2.2. A avaliação dos trabalhos considerará a relevância da temática abordada, a coerência teórico-metodológica, a originalidade da proposta e a contribuição para a área de estudos em jogos digitais e educação.

2.3. Cada Trabalho Científico deverá ser submetido a um dos Grupos de Trabalho (GTs). Serão aceitos trabalhos teóricos e empíricos que se relacionem com as seguintes áreas temáticas e respectivas ementas:

REALIZAÇÃO



APOIO



GT 1 – Jogos Digitais e/ou Experiências Imersivas e Educação

Este GT recebe pesquisas que abordem os jogos digitais e/ou as experiências imersivas (como realidade virtual, aumentada e ambientes gamificados) no âmbito dos processos educativos, formais, informais e não formais. São bem-vindos estudos que investiguem o papel dos jogos/ experiências imersivas na aprendizagem, no desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e motoras, na formação de professores, na inclusão e acessibilidade, bem como na elaboração de práticas pedagógicas inovadoras. Também interessam pesquisas que articulem jogos e educação com temas como psicologia, filosofia, corpo, gênero, culturas digitais contemporâneas, inteligência artificial, ética e sustentabilidade, considerando as dimensões sociais, políticas e culturais envolvidas na produção, circulação e uso dos jogos e das experiências imersivas nos contextos educativos.

GT 2 – Jogos Digitais e/ou Experiências Imersivas, Saúde e Esportes

Este GT recebe pesquisas que abordem os jogos digitais e/ou as experiências imersivas (como realidade virtual, aumentada e ambientes gamificados) implicados nos processos de promoção da saúde, reabilitação, bem-estar, educação em saúde, performance e treinamento esportivo. São acolhidos estudos que investiguem o uso de jogos e/ou tecnologias imersivas em diferentes contextos: saúde mental, práticas corporais, fisioterapia, esportes de alto rendimento, atividade física, formação profissional e humanização do cuidado. Também interessam pesquisas que articulem jogos, saúde e esportes com temas como psicologia, educação, filosofia, corpo, gênero e culturas digitais contemporâneas, bem como reflexões sobre inteligência artificial, ética e sustentabilidade, considerando os significados sociais, políticos e culturais produzidos nessas práticas.

REALIZAÇÃO



APOIO





GT 3 – Computação, arte e design para Jogos Digitais e/ou Experiências Imersivas

Este GT acolhe pesquisas que abordem a interseção entre computação, arte e design no contexto dos jogos digitais e das experiências imersivas, compreendendo essas produções como campos de experimentação técnica, estética e cultural. São bem-vindos estudos que investiguem os processos de criação, desenvolvimento e aplicação de tecnologias voltadas para jogos e ambientes interativos, incluindo temas como jogos de computador, inteligência artificial para jogos, design de jogos, gráficos e motores de renderização, teoria algorítmica de jogos e tecnologias emergentes. Também interessam pesquisas que explorem a dimensão artística e cultural dos jogos, abordando arte e cultura de jogos, narrativas interativas, design de personagens e mundos, bem como o papel da estética e da interatividade na construção de sentido e engajamento do jogador. O GT acolhe ainda estudos sobre indústria e ecossistemas de jogos, interação humano-computador, usabilidade e experiência do usuário (UX/UI), prototipagem e avaliação de jogos e experiências imersivas.

3. SUBMISSÃO DE TRABALHOS CIENTÍFICOS

3.1. Os pesquisadores que vem investigando os jogos eletrônicos e suas diferentes relações podem encaminhar trabalhos os GTs indicados anteriormente.

3.2. A submissão do trabalho deverá ser realizada de 10/11/25 a 10/03/26 através do site oficial do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação 2026:
<https://doity.com.br/sjeec2026>

3.3. Identificação dos Trabalhos

REALIZAÇÃO



APOIO





3.3.1. Os nomes dos autores e o nome da instituição a que estiver vinculado (s) o (s) autor(es), qualquer informação que possa identificar os autores (nome de jogos, instituições parceiras, etc.) devem ser substituídos por [OMITIDO PARA REVISÃO].

3.3.2. No caso de aprovação do artigo, os autores deverão eliminar os [OMITIDO PARA REVISÃO] e substituir com os dados dos autores e outras referências.

3.4 Ao receber a carta de aceitação o trabalho deve ser reenviado para a comissão com as devidas correções dadas pelos pareceristas e acompanhado de um “Termo de Compromisso de Apresentação” nos seguintes termos:

“Eu _____ (nome completo do principal responsável pelo Trabalho) _____ autorizo, caso meu Trabalho _____ (nome do Trabalho) _____, de autoria de _____ (nome de todos os autores) _____, seja aprovado pela Comissão Científica XVI Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: Construindo Novas Trilhas, a publicação imediata nos anais do seminário e no site da instituição organizadora.

3.5. Nota Importante: Trabalhos aprovados sem termo de compromisso não serão aceitos.

3.6. Os Trabalhos aprovados serão publicados nos anais e no site do seminário.

4. FORMATAÇÃO DO ARTIGO

4.1. Os Trabalhos devem ter entre 9 (nove) a 10 (dez) laudas

4.2. Deve possuir, no máximo, 3 autores.

REALIZAÇÃO



APOIO



4.3. O *template* com as devidas formatações estará disponível no site do evento.

5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO PARA OS TRABALHOS A SEREM APRESENTADOS NO EVENTO

5.1. O evento conta com um comitê científico formado por pesquisadores doutores que atuam e desenvolvem pesquisas na área de games em instituições brasileiras, alemães e portuguesas, tendo, portanto, competência técnica e acadêmica para avaliar e selecionar os trabalhos que serão enviados para os seguintes Grupos de Trabalho:

Grupo de trabalho 01: Experiência imersivas, jogos e educação

Coordenação: Profa. Dra. Monique Gabriella Angelo da Silva (UFAL)

Grupo de trabalho 02: Experiências imersivas, jogos e saúde

Coordenação: Prof. Dr. Adilson Rocha Ferreira (UFAL)

Grupo de trabalho 03: Computação, arte e design para Jogos e/ou Experiências Imersivas

Coordenação: Prof. Dr. Jesse Nery (IF Baiano)

5.2. Cada Grupo de Trabalho será coordenado por um pesquisador que atue e/ou desenvolva pesquisas na área referenciada.

5.3. O presidente do comitê científico ficará responsável pelo encaminhamento dos trabalhos que serão avaliados pelos membros do comitê. É importante ressaltar que os trabalhos serão avaliados por pelo menos dois pareceristas.

REALIZAÇÃO



APOIO





5.4. No caso de haver divergências significativas nos pareceres de cada trabalho, o mesmo será enviado para um terceiro avaliador a fim de definir a recomendação ou não do trabalho. Os pesquisadores/autores enviarão os seus trabalhos através do site da revista dos anais que gerenciará o processo de recebimento e avaliação de artigos (<https://doity.com.br/sjeec2026/artigos>).

5.5. A avaliação será realizada através de um instrumento contendo aspectos como: Relevância, Originalidade, Metodologia, Contribuição e Qualidade da apresentação escrita, que serão avaliados considerando os seguintes critérios: Excelente, Bom, Moderado e Fraco. No formulário haverá ainda os seguintes campos: Recomendação final (concluída a análise, os avaliadores deverão indicar se o trabalho deve ou não ser aceito); Uma nota geral de 1 a 10; Confiança no julgamento (neste campo os avaliadores deverão indicar o grau de confiança do seu julgamento em termos de familiaridade/conhecimento do assunto tratado); Justificativa da avaliação (espaço onde deverá ser comentada a avaliação do examinador) e outro campo com informações para o presidente da comissão.

5.6. Os trabalhos que tiverem média igual ou superior a 8,0 serão selecionados para apresentação nos Grupos de Trabalho e publicação nos Anais.

5.7. Os autores receberão apenas o parecer dos avaliadores, sem nenhuma identificação, a fim de preservar a identidade dos pareceristas.

5.8. Assim, como, os pareceristas receberão os artigos na condição *blind review*. As normas para envio de trabalho estarão disponíveis na *home page* do evento.

5.9. Os trabalhos aprovados serão publicados nos anais do evento, após a autorização dos autores e apresentados nos GTs durante o seminário. A chamada de trabalhos para o XVI

REALIZAÇÃO



APOIO





Seminário será divulgada nas redes sociais relacionadas com a temática dos jogos eletrônicos, e nos sites do Seminário, da Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais, do IHAC/UFBA, entre outras.

6. CRONOGRAMA

Início das submissões: 10/11/2025

Data máxima para encaminhamento dos Papers: 10/03/2026.

Notificação de aceitação dos papers: A partir de 13/04/2026.

Envio da versão final dos artigos: 27/04/2026

7. COMITÊ CIENTÍFICO

Presidência, Sistema de Submissão e Organização dos Anais:

- Prof. Dr. Jesse Nery Filho (IFBAIANO)
- Prof. Dr. Adilson Rocha Ferreira (UFAL)

Membros

- Prof. Dr. Adilson Rocha Ferreira (SEDUC/AL)
- Profª. Drª. Carolina Pedroza de Carvalho Garcia (UNEB)
- Prof. Dr. Carloney Alves de Oliveira (UFAL)
- Prof. Dr. César Augusto Otero Vaghetti (UFPel)

REALIZAÇÃO



APOIO





- Prof.^a. Dr^a. Cleide Jane de Sá Araújo Costa (UFAL)
- Prof. Dr. Daniel Augusto Monteiro de Barros (UFAL)
- Prof.^a. Dr^a. Daniela Karine Ramos (UFSC)
- Prof.^a. Dr^a. Deise Juliana Francisco (UFAL)
- Prof.^a Dr^a. Débora Cristina Masseto (UFAL)
- Prof.^a. Dr^a. Débora Nice Ferrari Barbosa (Feevale/RS)
- Prof. Dr. Guilmer Brito Silva (UFAL)
- Prof.^a. Dr^a. Juliana Santana Moura (UNEB)
- Prof. Dr. Jesse Nery Filho (IFBAIANO)
- Prof.^a. Dr^a. Lílian Kelly de Almeida Figueiredo Voss (UFAL)
- Prof. Dr^a. Lynn Rosalina Gama Alves (UFBA)
- Prof.^a. Dr. Luiz Adolfo de Paiva Andrade (UNEB)
- Prof. Dr. Luiz Cláudio (UFAL)
- Prof. Dr. Luiz Cláudio Machado dos Santos (IFBA)
- Prof. Dr. Marcelo La Carretta Enrique López da Cunha Pereira (PUC-MG)
- Prof. Dr. Manoel Osmar Seabra Junior (UNESP)
- Prof. Dr. Marcos Vinícius Carneiro Vital (UFAL)
- Prof.^a. Dr^a. Maria Aparecida Pereira Viana (UFAL)
- Prof. Dr. Raphael de Oliveira Freitas (UFAL)
- Prof. Dr. Ricardo Argenton Ramos (UNIVASF)
- Prof. Dr. Ricardo Barbosa Bitencourt (IF SERTÃO)
- Prof. Dr. Rodrigo Rocha Gomes e Souza (UFBA)
- Prof.^a. Dr^a. Suiane Costa Ferreira (UNEB)
- Prof. Dr. Victor de Moraes Cayres (UFBA)
- Prof. Dr. Victor Travassos Sarinho (UEFS)
- Prof. Dr. Washington Sales do Monte (Uninassau/Mossoró)
- Prof. Dr. Weider Alberto Costa Santos (UFAL)

REALIZAÇÃO



APOIO





- Prof. Dr. William de Souza Santos (IFPB)

REALIZAÇÃO



APOIO

