

Código:	PVE5137-2026
Título:	Jogos de tabuleiro como tecnologias educacionais para mediação da interação social em estudantes com transtorno do espectro autista: desenvolvimento, prototipagem e validação
Tipo:	FLUXO CONTÍNUO (Projeto Novo)
Categoria:	
Natureza do Projeto:	Projeto Contemplado por Agência de Fomento Externo
Tipo de Pesquisa:	Pesquisa Aplicada
Situação:	EM EXECUÇÃO
Unidade do Coordenador:	COORD. CURSO SUP. ENG. MECANICA (ERECHIM) (11.01.04.02.13.02)
Unidade de Execução:	CAMPUS ERECHIM (11.01.04)
Palavra-Chave:	intencionalidade coletiva, autismo, jogos de tabuleiro, educação inclusiva, AEE, filosofia da mente, linguagem, inovação educacional
E-mail:	daniel.nunes@erechim.ifrs.edu.br
Período do Projeto:	01/09/2026 a 31/08/2028

Resumo

O presente projeto tem como objetivo desenvolver e validar jogos de tabuleiro como tecnologias educacionais voltadas à mediação da interação social de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Parte-se da hipótese de que dificuldades frequentemente associadas ao TEA podem ser compreendidas, em termos filosóficos, como perturbações nas condições que sustentam a participação em práticas sociais, especialmente aquelas relacionadas à intencionalidade coletiva e ao engajamento em atividades governadas por regras. Fundamentado em contribuições da Filosofia da Mente e da Filosofia da Linguagem — com destaque para o naturalismo biológico de John Searle — e na compreensão do jogo como forma cultural estruturante, conforme proposto por Johan Huizinga, o projeto investiga o potencial dos jogos de tabuleiro como ambientes estruturados de interação social. Tais ambientes se caracterizam por regras explícitas, papéis definidos e objetivos compartilhados, configurando condições favoráveis à participação social mediada. A metodologia está organizada em três eixos principais: (i) análise de jogos de tabuleiro contemporâneos para identificação de mecânicas associadas à interação social; (ii) desenvolvimento e prototipagem de jogos orientados à mediação de práticas sociais; e (iii) aplicação e validação dos jogos em contexto de Atendimento Educacional Especializado (AEE), com foco na observação e análise qualitativa das interações dos participantes. O projeto prevê a participação de bolsistas de iniciação científica, que atuarão tanto na sistematização teórica quanto no desenvolvimento e validação empírica dos jogos, contribuindo para a formação acadêmica e para a produção de conhecimento interdisciplinar. Como resultados, espera-se produzir jogos de tabuleiro originais com potencial de uso educacional, um modelo teórico-metodológico para o desenvolvimento de tecnologias educacionais mediadas por regras explícitas e publicações científicas que articulem filosofia, educação inclusiva e design de jogos. Dessa forma, o projeto contribui para o avanço de abordagens inovadoras na educação de estudantes com TEA, bem como para o fortalecimento da pesquisa aplicada no contexto das instituições públicas de ensino.