

QUATERNITY COMO ESTRATÉGIA LÚDICA NO ENSINO¹

Domingos Sávio de Almeida Cordeiro ²

Zuleide Fernandes de Queiroz ³

RESUMO

Atividades lúdicas podem ser excelentes metodologias em ambiente educacional que propiciam aprendizados a partir da interação entre os participantes e, tendo como premissa para uma educação de qualidade que provê sustentabilidade humana, pode ser facilitado por meio de jogos de tabuleiro. O texto refere-se a uma pesquisa em andamento sobre o jogo de tabuleiro Quaternity, como estratégia lúdica para o ensino-aprendizagem, que envolve tanto competição como colaboração, o qual contempla o desafio da imprevisibilidade e a demanda de muita criatividade em cada movimento. Parte da premissa que qualquer pessoa que nunca jogou o xadrez convencional, independente de marcadores geracionais, origem, gênero e classe, pode praticar o Quaternity e usufruir de uma vivência cultural e interação em grupo como lazer. O objetivo geral da pesquisa é investigar de maneira exploratória, a aplicação do Quaternity como ferramenta lúdica em ambientes de educação formal e informal. Especificamente, foca-se na intenção de fazer uma análise sobre as relações que se desenvolvem mediante a prática do jogo Quaternity na educação básica e em atividades socioeducativas e com isso perceber, em analogia, a análise de contextos disciplinares mais amplos, nas temáticas referentes à: Sociologia, Pedagogia, Matemática, Educação Física e Geografia. Para tanto, o projeto se desenvolve em quatro escolas públicas de municípios da Região do Cariri cearense e uma ONG que atua no campo da educação e cultura. As escolas localizam-se nas cidades: Juazeiro do Norte, Crato, Farias Brito e Jardim. A ONG localiza-se em Campos Sales. Emprega-se como metodologia operacional procedimentos de observação participante, entrevistas e rodas de conversas. Os dados produzidos serão interpretados com suporte de análises de conteúdo. A discussão final sobre os conteúdos produzidos contemplará o modo como os participantes vivenciaram diretamente as seções, as analogias e os significados atribuídos.

Palavras-chave: Atividades Lúdicas, Quaternity, Jogos na Aprendizagem, Xadrez Na Escola, Jogos Escolares.

INTRODUÇÃO

As discussões em âmbito de instituições educacionais sobre aprendizagens significativas têm se expandido intensamente. Promover uma Educação que tenha significado para os alunos é uma temática recorrente em reflexões e pesquisas acadêmicas.

¹ Este trabalho faz parte do Projeto de Pesquisa do Estágio Pós-doutoral nomeado “Competição e cooperação: o uso do Quaternity como atividade lúdica no ensino” em desenvolvimento no Programa de Pós Graduação Profissional em Educação da Universidade Regional do Cariri – URCA. A equipe de pesquisadores é formada pelo líder do grupo – autor deste texto -, e cinco bolsistas dos cursos de licenciatura em Ciências Sociais, Pedagogia, Educação Física e Matemática, com bolsas CNPq/PIBIC/URCA-FECOP, Extensão/URCA/FECOP e Auxílio Estudantil/URCA/FECOP.

² Doutor em Sociologia pela Universidade Federal do Ceará - UFC, savio.cordeiro@urca.br

³ Professora Orientadora - Doutora em Educação pela Universidade Federal do Ceará, zuleide@urca.br

O principal desta questão é perceber a relevância de promoções educacionais voltadas a aprendizagem lúdica (ANTUNES; NASCIMENTO; QUEIROZ, 2020).

O desenvolvimento científico e humano demanda às instituições de ensino básico e superior, como instâncias de ensino-aprendizagem, instrução e formação, assim como o atendimento às necessidades ambientais de convivência e de trabalho, considerando os educandos como sujeitos ativos na produção do conhecimento, ao mesmo tempo que precisam aprender formas atualizadas de ser no mundo em consonância com os desafios do mundo contemporâneo (BRASIL, 2006).

Ainda predomina no ensino brasileiro da Educação Básica a Superior uma carência de vivências que associem reflexão crítica e prazer, de forma a proporcionar uma ambiência educacional motivadora (VERISSIMO, 2016).

Atividades lúdicas podem ser excelentes metodologias na prática de ensino que propiciam compreensão do mundo social, em sentido sociológico e psicológico de forma a gerar aprendizagens em interação com outras pessoas, contribuindo para ressignificar espaços de trocas de conhecimento e tendo como premissa uma educação de qualidade que provê sustentabilidade pode ser facilitado por jogos de tabuleiro.

Os jogos tendem a refletir a sociedade nos seus aspectos atuais (HUIZINGA, 2000). Quando competitivos, são jogos de “ganha – perde”, quando de cooperação, são jogos “ganha- ganha”.

Atividades lúdicas podem ser excelentes metodologias na prática de ensino que propiciam aprendizados a partir da interação entre os participantes e tendo como premissa para uma educação de qualidade que provê sustentabilidade humana pode ser facilitado por meio de jogos de tabuleiro (VERISSIMO, 2016).

Em termos antropológicos os jogos estão presentes nas sociedades ainda na antiguidade, tendo desde sempre propiciado o estabelecimento de amplo leque de interações entre os participantes, tanto entre indivíduos como entre grupos (GALLO, 2007).

Os jogos expressam em situações singulares as condições gerais de sua época. Além de serem expressão das sociedades com aspectos do contexto histórico onde surgem, em termos fenomenológicos, os jogos indicam parâmetros de compreensão do mundo, ou seja, como as pessoas pensam e falam sobre ele, além de atribuir significados a experiências.

Apresentamos aqui uma pesquisa em andamento sobre o jogo de tabuleiro Quaternity como estratégia lúdica para o ensino-aprendizagem. Esse jogo abrange tanto

competição como colaboração, o qual contempla o desafio da imprevisibilidade e a demanda de muita criatividade nos movimentos (ROMANO, 2022).

Antecipadamente, sabe-se que o xadrez convencional tem sido usado no ensino em diversos países. Isto porque o xadrez traz benefícios relacionados ao desenvolvimento da atenção e da imaginação dos praticantes do jogo, trazendo como exemplo as escolas americanas que usam o xadrez efetivamente no espaço escolar (KASPAROV, 2016), assim como em escolas na Rússia, França, Argentina e Cuba (ROITMAN, 2024).

O jogador de xadrez convencional tem por propósito eliminar o adversário ao movimentar as peças no tabuleiro, alcançando a vitória aquele que captura o rei adversário, ou seja, ganha quem faz uma jogada que coloca o rei sem saída denominando-se “xeque mate” no oponente. Esse xadrez convencional como atividade lúdica pedagógica permite compreender a sociedade por analogia aos aspectos das estruturas sociais e contextos de disputa (FREITAS; QUEIROZ; CARVALHO, 2022), facilitando por analogia, a compreensão da análise de conjuntura, ao mesmo tempo que também desenvolve habilidades cognoscíveis, tais como: memória, concentração, planejamento e estratégia para a tomada de decisões.

Consideramos haver dinâmicas sociais ora conflitivas ora cooperativas entre indivíduos e entre grupos, que configuram uma tessitura de relações, de trocas simbólicas (BOURDIEU, 2005), de afeição e desafetos individuais que se interpenetram e borram as fronteiras da compreensão dualista em interação grupal. Essa perspectiva de compreensão da conjuntura que é múltipla e continuamente mutável (BAUMAN, 2001) é um dos desafios de nossa época na superação da dualidade nas interações.

Nas perspectivas da prática do Quaternity há uma ampliação dessas possibilidades. Uma das suas características é que além de estabelecer um ritmo desportivo, induz um processo educativo formativo, capitalizando as virtudes da aprendizagem cognitiva com as capacidades da inteligência emocional, melhor dito, os benefícios do jogo são potencializados em um novo cenário de amplitude e variação dos estímulos que recebemos como novos desafios ao pensamento, à intuição e à inteligência interacional. Há uma proposta prática de mudança do pensamento bipolar – no sentido de dualidade -, para a multipolaridade. Tal expansão de pensamento em decorrência da prática, acontece tanto em sentido da interação grupal como do comportamento individual, caracterizados pela sinergia de colaboração e competição na dinâmica do jogo, na qual as táticas utilizam a posição dos adversários em benefício da nossa própria

estratégia (TROMBETTA, 2024).

Partimos da premissa que qualquer pessoa que nunca jogou o xadrez convencional, independente de marcadores geracionais, origem, gênero e classe, pode praticar o Quaternity e usufruir de uma vivência cultural e interação em grupo como lazer (SIRVENT; FERREYRA, 2023).

OBJETIVOS

A pergunta de partida refere-se a possibilidade do jogo Quaternity oferecer uma experiência educacional única que vai além dos tradicionais jogos de tabuleiro. O que nos leva a ter como objetivo geral investigar de maneira exploratória, a aplicação do Quaternity como ferramenta lúdica e cognoscente em ambientes de educação formal e informal. Especificamente, nosso foco está na intenção de fazer uma análise sobre as relações que se desenvolvem mediante a prática do jogo Quaternity na educação básica e em atividades socioeducativas e com isso perceber suas contribuições, em analogia a contextos disciplinares mais amplos temáticas referentes à: Sociologia, Pedagogia, Matemática, Educação Física e Geografia.

METODOLOGIA

Para contemplar os objetivos supra, nos conduzimos na aproximação empírica pelas seguintes hipóteses de trabalho:

1. Supomos que, ao se envolverem no jogo, os alunos desenvolvem pensamento multidimensional, multifocal e multipolar;
2. Acreditamos que a prática do Quaternity leva a um incremento de habilidades para tomada de decisão;
3. Presumimos que na continuidade da experiência com o Quaternity a inteligência emocional é trabalhada com elementos de adaptabilidade, resiliência, resolução de conflitos e promoção de pertença, ou seja, sentido de comunidade entre os jogadores.

Tais hipóteses derivam de nossa experiência durante cinco anos - 2018 a 2023 - realizando cursos presenciais de introdução ao Quaternity para alunos da Universidade Regional do Cariri e em outras instituições do Nordeste. Apresentamos o Quaternity em

momentos de greve estudantil, em recepção de alunos novatos na universidade - as “calouradas”; em encontros de iniciação científica e em ONGs nos estados do Pernambuco e do Maranhão.

Nas enquetes que fizemos em tais contextos, os participantes responderam que além de desfrutar deste jogo, adquiriam valiosas habilidades para a vida em termos acadêmicos e pessoais. Observamos que aproveitando o impulso de competição, o Quaternity impulsiona o crescimento pessoal e coletivo, ao mesmo tempo que nutre qualidades de espírito esportivo, respeito entre os jogadores e, numa competição saudável, cria um ambiente onde os indivíduos aprendem tanto com as vitórias como com as derrotas.

O nosso projeto de pesquisa com o Quaternity se desenvolve em quatro escolas públicas de municípios da Região do Cariri cearense e uma ONG que atua no campo da educação e cultura. As escolas localizam-se nas cidades do Ceará, a saber: Juazeiro do Norte, Crato, Farias Brito e Jardim. A ONG localiza-se em Campos Sales - CE.

Empregamos como metodologia operacional procedimentos de observação participante, entrevistas e rodas de conversas.

Para sistematização de itens, os dados de observação são registrados em formulário (UWE, 2004).

O tratamento dos dados de entrevistas está sendo feito pela análise de conteúdo (BARDIN, 2016), compreendendo: transcrição do material, formulação de categorias de análise, seleção de unidades de registro por identificação de conteúdo semântico e estabelecimento de categorias diferenciadas.

DISCUSSÃO FINAL

Quaternity é um novo esporte mental dinâmico e profundo que surgiu há dez anos inspirado no antigo jogo indiano Chaturaji. Trata-se de um jogo de tabuleiro baseado em estratégia fácil de aprender porque as peças se movem da mesma maneira que o xadrez, mas oferece um ambiente ilimitado e único baseado em turnos para quatro jogadores ou equipes.

O funcionamento do jogo é único. Mesmo tendo as peças iguais ao xadrez convencional e seguindo os mesmos movimentos, apresenta alterações no posicionamento que as peças tomam no tabuleiro, supressão de jogadas, e na quantidade de jogadores. O tabuleiro tem 144 posições no qual podem participar em cada jogo

quatro, ou mais jogadores dispostos em quatro equipes. Com quatro indivíduos ou quatro equipes, todos são adversários, ou seja, “quatro contra quatro”. É essa uma das características na estrutura do jogo que o torna ainda mais interessante, dinâmico e imprevisível, de maneira que as jogadas nem sempre podem ser premeditadas pelos adversários e nem por um computador. A regra não permite alianças explícitas embora os participantes desenvolvam movimentos de cooperação interessada entre si. Quando acontece o xeque-mate de um dos participantes, o jogador que realizou a jogada final ganha as peças conquistadas do adversário derrotado (International, 2024). Vence aquele que ao final tiver somado mais pontos decorrentes da posse dos outros grupos de peças - “exércitos”, mas é possível várias combinações de resultados finais: um jogador vence os três outros e termina com cinco pontos e os demais com zero; dois jogadores empatam com 2 pontos e dois perdem com zero; um jogador termina com dois pontos, dois com um ponto cada e outro com zero; um jogador termina com três pontos, outro com um ponto e dois com zero e ainda há resultados fracionados em meio ponto.

Contudo, seria uma simplificação apressada apenas considerar o componente de competição implícito na disputa do jogo. Isto porque a sua prática, mesmo num ambiente competitivo, contém uma proposta de colaboração que está sempre inserida circunstancialmente em alianças implícitas e efêmeras (TROMBETA, 2024).

O crescimento mais entusiasmado da prática do Quaternity tem se dado entre os jovens em escolas, faculdades e em clubes nacionais em diversos países, tais como Argentina, Peru, Índia, Espanha e Inglaterra. Presente em várias mídias,⁴ o canal Quaternity no Youtube⁵ tem mais de 1000 horas de exibição de conteúdo gerado por jogadores do mundo todo em Português, espanhol e inglês.

Na presente pesquisa, a discussão final sobre os conteúdos produzidos contemplará o modo como os participantes vivenciaram diretamente as seções, as analogias e os significados atribuídos aos acontecimentos do jogo, do ponto de vista exterior e subjetivo.

CONSIDERAÇÕES

Prospectamos a partir das aproximações supra que o Quaternity pode fornecer uma prática única e envolvente para alunos do ensino fundamental e médio, e para

⁴ Instagram, Discord, Facebook.

⁵ <https://www.youtube.com/@Quaternity>

atividades socioeducativas em ações coletivas. Decorre das constatações prévias que a prática propende a experiências acessíveis e agradáveis, estimulando desde cedo o gosto pelo pensamento estratégico em cenário multipolar, ao mesmo tempo que desafia os alunos a aplicar os seus conhecimentos num contexto prático e dinâmico, melhorando o pensamento analítico e a inovação.

Nossa aposta é que estabelecer uma atividade extracurricular lúdica em ambiente educacional constitui-se uma maneira de incrementar o ensino por favorecer o desenvolvimento de formas de pensar não lineares que qualificam a tomada de decisão, além de ampliar e treinar habilidades para agir num mundo rápido, flúido e em constante movimento.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, J.; QUEIROZ, Z. F de; SANTOS, I. B. R. dos; LIMA, J. do N. (2018). Ciclo criativo de jogos cooperativos: um método para criação de jogos educativos. **HOLOS**, 2, 424–437. Disponível: https://doi.org/10.15628/_holos.2018.3298
Acesso: 20 de março de 2024.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2016.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo, Perspectiva, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação. **Orientações curriculares para o ensino médio** – Ciências Humanas e suas tecnologias. Secretaria de Educação Básica. v.3, Brasília, 2006. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_03_internet.pdf. Acesso em: 15 dez. 2021.

FREITAS, Estela Sabrina de; QUEIROZ, Mayra Prachedes; CARVALHO, Célia Regina de. O uso de jogos em aulas de sociologia. In: **Perspectivas em Diálogo**, Naviraí, v. 9, n. 21, p. 270-289, set./dez. 2022.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. São Paulo, 2007. (Programa de Estudos Pós-

Graduados em Comunicação e Semiótica, tese de doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC, março de 2007.)

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INTERNATIONAL Quaternity Chess Association. **Tutorial**.
Disponível em: <https://play.quaternity.com/> Acesso em: 02/01/2024.

KASPAROV, Garry. **Meus grandes predecessores**; volume 1. 2 ed. São Paulo: Solis, 2016.

ROMANO, Javier. **Beginners guide to Quaternity**. Kindle, 2022.

ROITMAN, Isaac. **Xadrez na educação**

Disponível em: <https://monitormercantil.com.br/xadrez-na-educacao/>
Acesso em 09/06/2024

SIRVENT, Jorge Mas; FERREYRA, Jorge Yago. **Quaternity, nuestro método; conceptos básicos**. Madrid: Editorial Sufi, 2022.

VERISSIMO, Ana Carolina Brandão; SANTOS, Andréia Mendes dos. Por que pensar o lúdico na universidade? In: **XV Seminário Internacional de Educação. Educação e Interdisciplinaridade, percursos teóricos e metodológicos**. 18 a 20 de julho de 2016. Novo Hamburgo, RS: Universidade FEEVALE, 2016. Acesso em: 09 set. 2023.

Disponível em:

<file:///E:/Notbook%202023/Quaternity%20Acer%20%202023/Por%20que%20pensar%20o%20l%C3%BAdico%20na%20universidade.pdf>

UWE, Flick. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

Entrevista:

Eduardo Jorge Trombetta. Pedagogo. Responsável por projetos de Quaternity em escolas públicas na Argentina. Depoimento cedido ao autor em 02 de março de 2024.