

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



SOCIABILIDADE EM JOGO: O QUATERNITY NA EDUCAÇÃO E VIDA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Sebastião Lucio de Alencar Neto¹, Domingos Sávio de Almeida Cordeiro²

Resumo: O jogo Quaternity é uma modalidade de xadrez, utilizado em atividades na ONG Conselho de Pais de Campos Sales que se revela uma ferramenta relevante para a educação e sociabilidade de crianças e adolescentes trazendo dinâmicas de competição e cooperação. A pesquisa visa investigar como o jogo pode refletir e transformar a sociabilidade em grupo, observando interações durante e após as partidas. Os resultados apontam que o Quaternity não só espelha as interações sociais, mas também possibilita a experimentação de novas formas de convivência. As considerações indicam criar um ambiente lúdico que propicia a experimentação de novas formas de convivência.

Palavras-chave: Educação. Interação social. Ludicidade. Quaternity na Educação. Sociabilidade.

1. Introdução

Tendo como base o xadrez convencional e um antigo jogo indiano chamado chaturanga, o Quaternity é considerado nesta pesquisa como uma evolução do xadrez convencional para o Séc. XXI.

Esta pesquisa está sendo realizada na Organização Não Governamental (ONG) Conselho de Pais de Campos Sales situada em Campos Sales, Ceará. Nela consideramos o Quaternity uma evolução do xadrez convencional materialmente por jogarem ao mesmo tempo, quatro pessoas ou equipes em um tabuleiro de 144 casas, e simbolicamente pelas reestruturações paradigmáticas acionadas pelo jogo no tocante à sociabilidade grupal.

O jogo em sentido *latu* está presente em todas as civilizações e é componente essencial para entender a evolução cultural.

1 Acadêmico do Curso de Ciências Sociais da Universidade Regional do Cariri, email: sebastiao.lucio@urca.br

2 Docente do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal do Cariri, e Coordenador do "Projeto o uso do Quaternity como metodologia de ensino-aprendizagem em atividades socioeducativas", email: saviocordeiro@urca.br

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

Huizinga (2000) propõe que o espírito lúdico não seja apenas um passatempo, mas uma força criativa e estruturante da sociedade. Em especial o significado do jogo é ser um fenômeno cultural ou, até antecedente cultural, uma vez que em sua forma arcaica, o jogo surge antes da humanidade quando presente entre os animais.

Para entender o jogo como fenômeno cultural e sua importância fundamental para o desenvolvimento da cultura e da civilização, há que o perceber na sua forma significativa como função social em que ele se constitui como veículo de comunicação cultural. Mesmo os jogos mais individuais, comunicam uma adesão sociocultural que é internalizada. Isto significa que o jogo tem a ver com a sociabilidade, assim como as manifestações populares, o espetáculo cênico e o esporte (Gallo, 2007).

A sociabilidade de determinado grupo é a forma mais pura de interação social, onde o conteúdo e os objetivos práticos da relação são secundários. O que importa é o processo de convívio desinteressada entre as pessoas que se conectam pelo prazer da convivência e da troca simbólica, sem que haja um interesse material ou utilitário predominante (Simmel, 2006; Lopes, 2013).

O jogo, enquanto fenômeno cultural contribui não apenas para a construção de laços sociais, mas também para a manutenção e a renovação das estruturas sociais por meio de trocas simbólicas e da comunicação. Nas interações humanas o caráter lúdico no jogo e na sociabilidade, revela-se numa força estruturante que molda o desenvolvimento da cultura e da civilização, reforçando a importância do lúdico para o entendimento da vida social.

Sociedades ou comunidades podem ser lidas em linhas gerais a partir das características de seus jogos culturais mais cultuados em determinada época histórica (Gallo, 2007).

Para Cordeiro e Queiroz (2024) o Quaternity é um jogo que abrange tanto competição quanto cooperação e essa é a formulação chave para o entendimento do potencial socializante do mesmo em momentos de conflito,

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

cooperação, disputa, harmonia, afeição impermanente e desafetos efêmeros que caracterizam as trocas simbólicas definidoras da interação.

A ludicidade, entendida como a capacidade de experimentar o prazer e a criatividade por meio do jogo, desempenha um papel fundamental na construção da sociabilidade entre os jogadores do Quaternity. Esse elemento lúdico permite que as interações se desenrolem em um ambiente onde as regras sociais são mais flexíveis, favorecendo a comunicação para a sociabilidade. Durante as partidas, circunstâncias de tensão e conflito se alternam em situações de atenção e fluidez. Momentos de disputam se transformam em oportunidades de colaboração, à medida que os jogadores negociam subliminarmente suas estratégias e expectativas. Tal experiência lúdica facilita a convivência e contribui para a formação de laços sociais coesos e resilientes, reforçando a ideia de que o jogo é um espaço não apenas de competição, mas também de construção e transformação das relações sociais.

2. Objetivo

O objetivo desse estudo é investigar as potencialidades do Quaternity como ferramenta socioeducativa, com foco na promoção da interação social do grupo onde é praticado. Além disso, pretende-se explorar como a dinâmica do jogo pode refletir, influenciar e reestruturar padrões de sociabilidade, considerando a hipótese de que o jogo oferece um ambiente propício para transformações sociais em um grupo.

3. Metodologia

Como metodologia operacional atuamos em dois eixos: 1. Sistematização de bibliografia relacionada à temática, priorizando autores nos campos de ludismo, atividades socioeducativas, sociabilidade e jogos educacionais, entre os quais destacamos: Huizinga, Simmel, Gallo, Cordeiro e Queiroz; e 2. Produção e sistematização dos dados obtidos a partir de observação participante

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



realizada na experiência em campo em forma de questionários, fichas de acompanhamento e caderno de campo.

Resultado e Discussão

Durante os encontros no campo pesquisado, com observação participante, estabelecemos três inferências a partir de situações que marcaram cotidianamente as interações: 1) Alguns jogadores apresentavam dificuldade de concentração e não conseguiam desenvolver satisfatoriamente seu jogo ou sair de situações difíceis retardando o andamento do jogo. Ao mesmo tempo, outros jogadores possuíam pressa no andamento. As interações estavam centradas nesse impasse, na qual desenvolviam discussões; 2) Por vezes as interações estavam em volta de armadilhas de uns contra outros, entendidas como “traições” e posteriormente manifestação de descontentamento com seus pares, resultando, eventualmente, em desistências de continuar na partida; 3) Outro ponto marcante nas interações aconteceram quando jogadores cooperavam contra um terceiro jogador. 4) A dinâmica das sessões revela a complexidade das interações sociais mediadas pelo jogo, onde a confiança e a cooperação são negociadas a cada movimento. Momentos de tensão, atenção, aliança e alegria refletem as formas pelas quais os jogadores experimentam a sociabilidade propiciada pelo Quaternity.

As observações acima evidenciam como o jogo cria um espaço de negociação constante entre os jogadores com diferentes ritmos e expectativas, no qual a competição e a cooperação alternadas possibilitam que os jogadores explorem novas formas de convivência e transformação de laços sociais.

4. Considerações Finais

Na continuidade da pesquisa as análises serão aprofundadas com mais elementos bibliográficos e incorporação de dados empíricos. Ademais, a partir das observações, conclui-se que o Quaternity se mostra uma ferramenta

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

promissora para o desenvolvimento de interações sociais e educativas, oferecendo um espaço propício para aprimorar a interação. Ao aliar competição e cooperação de maneira singular, fomenta uma dinâmica social rica, onde os jogadores se deparam com desafios que exigem não apenas habilidade técnica, mas também estratégias de interação e negociação com os outros participantes. Além do que, o Quaternity se destaca por criar um ambiente lúdico que reflete interações cotidianas e propicia a experimentação de novas formas de convivência, reforçando a hipótese de que o jogo pode atuar como uma força coesiva e transformadora da sociabilidade grupal.

Referências

CORDEIRO, Domingos Sávio de Almeida; Queiroz, Zuleide Fernandes de. Quaternity como estratégia lúdica no ensino. X Congresso Nacional de Educação – CONEDU, Fortaleza, 2024. Disponível em: <https://www.conedu.com.br>. Acesso em: 13/10/2024.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. (Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, março de 2007). São Paulo: PUC, 2007. Pág. 12 a 27.

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

LOPES, Fábio Alves, 2013. **A Dinâmica da Sociabilidade em Georg Simmel**, Contribuciones a las Ciencias Sociales, Servicios Académicos Intercontinentales SL. Issue, 2013. Disponível em: www.eumed.net/rev/cccss/25/georg-simmel.html. Acesso: 13/10/2024.