

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"



DO XADREZ AO QUATERNITY EDUCACIONAL

Domingos Sávio de Almeida Cordeiro¹, Edilson Pereira da Silva²
Zuleide Fernandes de Queiroz³

RESUMO

Introdução: Esta pesquisa inicia com estudo sobre a história recente do xadrez convencional em sua evolução no jogo nomeado Quaternity, e sua aplicação como ferramenta no campo educacional. Considera-se a importância dessa temática em virtude das características que se desenham na sociedade humana pertinentes ao Séc. XXI que migram de configuração geopolítica antagônica e dual para um mundo multipolar de poderes multifacetados. Nessa conjuntura as demandas de atuação individual apresentam peculiaridades desafiadoras. **O objetivo** é recuperar a trajetória do xadrez tradicional e seus benefícios aos educandos, contemplando sua evolução recente como Quaternity, e abordar experiências recentes de sua introdução como ferramenta educacional. **A metodologia** toma como premissa que é papel da educação tanto em âmbito regular como informal, preparar o indivíduo para o convívio social e à adaptação cultural. **A ação** compreende uma revisão da trajetória do xadrez convencional ao Quaternity, ancoradas em experiências de sua introdução no campo educacional, mais especificamente em eventos promovidos no âmbito de atuação da Universidade Regional do Cariri, nos quais foram aplicados questionários sobre a recepção da prática do Quaternity e projetos de Iniciação Científica e Extensão em andamento com foco na introdução do Quaternity nas escolas de Ensino integral em contraturno e nas ONGs voltadas à educação. **As discussões** apontam para as características observadas como respostas sobre as experiências do público com o Quaternity. **A conclusão** indica o potencial dessa ferramenta como atividade lúdica no Ensino e a necessidade de pesquisas mais aprofundadas.

Palavras - chave: Ferramenta Educacional. Xadrez na Educação. Quaternity.

INTRODUÇÃO

¹ Doutor em Sociologia – UFC; Docente do Departamento de Ciências Sociais – URCA; professor do Curso de Ciências Sociais; coordenador do “Projeto de Extensão Competição e Cooperação: o uso do Quaternity como estratégia em ação educativa” FECOP/Extensão-URCA; ORCID <https://orcid.org/0000-0001-8033-7049> email: savio.cordeiro@urca.br

² Acadêmico de História – URCA; bolsista de extensão – FECOP/Extensão-URCA, edilson.pereira@urca.br

³ Doutora em Educação – UFC; docente do Curso de Pedagogia – URCA; supervisora do estágio pós-doutoral: CORDEIRO, Domingos S.A. Competição e cooperação, o uso do Quaternity em como estratégia lúdica no Ensino. / Programa de Pósgraduação Profissional em Educação – URCA; - URCA; zuleide@urca.

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"

Este estudo parte da história recente do xadrez convencional em sua evolução como Quaternity. Este é um novo jogo de tabuleiro surgido há dez anos é adotado em escolas de diversos países, tais como: Índia, Inglaterra, Espanha, Argentina, Peru e Brasil.

Consideramos esse jogo, além do seu aspecto lúdico, como uma ferramenta adequada ao processo de ensino-aprendizagem (Prada, 2018), o sentido de expansão de habilidades em inteligência social e emocional.

A importância dessa temática corresponde às características que se desenham na sociedade humana pertinentes ao Séc. XXI que migram de configuração geopolítica antagônica e dual para um mundo multipolar de poderes multifacetados. Nessa conjuntura as demandas de atuação individual apresentam peculiaridades bastante interessantes, ao mesmo tempo que desafiadoras (Bauman, 1994).

Tomamos como premissa que é papel da educação tanto em âmbito regular como informal, preparar o indivíduo para o convívio social e à adaptação cultural (Cordeiro; Queiroz, 2024).

Há uma expectativa de que a prática do Quaternity ajude aos praticantes a desenvolver interações no mundo social mais amplo movidas por intenções que podem ter sentidos agonísticos, competitivos, egoísticos, cooperativos, altruístas, entre outros, de maneira a expressar esses movimentos segundo os propósitos das situações específicas.

OBJETIVO

O objetivo do estudo é recuperar a trajetória do xadrez tradicional e seus benefícios aos educandos (Poston, 2019; SHI et alii, 2024), até a sua evolução recente como Quaternity (The Nature, 2024), e abordar experiências recentes de sua introdução como ferramenta educacional para o ensino básico no âmbito de atuação da Universidade Regional do Cariri.

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"

Especificamente, faz-se a disseminação do Quaternity como ferramenta lúdica de ensino-aprendizagem, ao mesmo tempo que se observa aspectos relativos ao desenvolvimento de habilidades em inteligência social e emocional (Goleman, 2011; 2012) nas interações estabelecidas durante o jogo.

2. METODOLOGIA

A metodologia de estudo compreende uma revisão da trajetória do xadrez convencional ao Quaternity e realização de experiências com introdução do Quaternity no campo educacional, mais especificamente em eventos promovidos no âmbito de atuação da Universidade Regional do Cariri.

A produção de dados acontece na Escola Estadual de Educação Profissional Presidente Médici em Campos Sales, Ceará, e tem cerca de 40 alunos beneficiados.

Em termos operacionais, após a realização de palestras para os participantes, mantemos sessões semanais de treinamento em Quaternity onde durante às partidas fazemos observação sistemática e posteriormente aplicamos questionários e realizamos rodas de conversa com posterior sistematização dos itens e formulação de categorias de análise.

3. RESULTADO PARCIAL E DISCUSSÃO

Respondendo ao convite do Projeto Quaternity com participação nas sessões, os alunos abordados confirmam positivamente à experiência com esse jogo.

Nas rodas de conversas, além do desfrute, dizem que estão adquirindo habilidades úteis em termos acadêmicos e pessoais, e que esse jogo ajuda na compreensão do "funcionamento do grupo" – contexto sociais -, e a "superar dificuldades" – treino de resiliência.

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"



Fig. 2. Alunos da EEEP Presidente Médici praticando Quaternity, 2024.



Fonte: foto de Edilson Pereira da Silva, 2024.

Os depoimentos nos levam a inferir que o Quaternity se pronuncia como uma continuidade evolutiva do xadrez convencional, quiçá, mais adequado às demandas culturais do Séc. XXI, na medida que se observa um entusiasmo entre os participantes.

4. CONCLUSÃO

A guisa de conclusão temos algumas indicações: a prática do Quaternity se constitui como atividade lúdica, o que nos leva presumir estar este jogo se constituindo paulatinamente uma ferramenta educacional no ensino-aprendizagem. Isto porque a relação entre as conquistas cognoscentes do xadrez convencional, a sua eficácia na educação, o patamar de desenvolvimento das habilidades, aptidões e competências de alunos exigidos no século XXI são portas de acesso ao rol de possibilidades experimentais e investigativas ampliadas pela aplicação do Quaternity na educação.

As observações da aplicação do Quaternity em contexto educacional no âmbito de atuação com pesquisa na Extensão da Universidade Regional do Cariri pronuncia haver interações divertidas na participação dos alunos e um evidente favorecimento de vínculos.

Além da constatação de necessidade continuidade de pesquisas mais aprofundadas, a nossa perspectiva é que este jogo possa ser descoberto,

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"

adotado e apreciado em todo seu potencial de inovação na educação brasileira em tempo integral e nas ONGs que tem foco de atuação na educação.

REFERÊNCIAS

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

CORDEIRO, Domingos Sávio de Almeida; QUEIROZ, Zuleide Fernandes. Quaternity como estratégia lúdica no ensino. In: **10º Congresso Nacional de Educação** (CONEDU), 19 a 21 de setembro de 2024. (No prelo).

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência social: o poder das relações humanas**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

_____. **Inteligência emocional: a teoria revolucionária...** 2 ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

POSTON, David I.;VANDENKIEBOOM, Kathryn K. **The effect of chess on standardized test score gains**. Sage Journal, august 31, 2019.

Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2158244019870787>

Acesso em: 13/10/2024

PRADA, L. L. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: pandemic e o ensino de ciências. **Revista eletrônica Ludus Scientiae**. v. 2, n. 2, jul./dez. 2018.

SHI, Xiaojuan et alii. **The effect of the leisure activities based on chess and cards for improving cognition of older adults: study protocol for a cluster randomized controlled trial**. Disponível em:

<https://trialsjournal.biomedcentral.com/articles/10.1186/s13063-023-07528-1>

Acesso em: 13/10/2024

THE NATURE of Chess Evolution. Disponível em:

<https://www.quaternity.com/history> . Acesso em: 8 out. 2024.