

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"

EFEITOS INTERACIONAIS DA LUDICIDADE TANGÍVEL DO QUATERNITY NA EDUCAÇÃO BÁSICA

DANIELLA MARIA MOREIRA BERNARDO¹,
DOMINGOS SÁVIO DE ALMEIDA CORDEIRO²

Resumo:

A utilização de jogos na educação escolar é algo defendido recorrentemente por se considerar a importância deles para o desenvolvimento dos estudantes, aprimorando suas habilidades e o pensamento reflexivo de forma lúdica. Esse estudo está em andamento com o objetivo de observar a utilização do Quaternity nos processos de aprendizagem de estudantes. A hipótese de trabalho trata o Quaternity como jogo que tem a possibilidade de facilitar aprendizados socioemocionais em ambientes educacionais. Na aproximação empírica tem-se em contrarrotina uma turma multisseriada composta por 40 alunos de uma escola do ensino fundamental e médio. A metodologia consiste em realização de sessões de Quaternity seguidas de rodas de conversa com os participantes e observação sistemática sobre as interações ocorridas. Os resultados destacam que o Quaternity contribui para o desenvolvimento da interação, trabalhando aspectos emocionais e interpessoais. Em se tratando de uma pesquisa de curta duração com público restrito, avalia-se como conclusão a necessidade de aprofundamento visando plausibilidade de resultados.

Palavras-chave: Quaternity. Jogos no Ensino. Educação Básica. Aprendizados Socioemocionais.

INTRODUÇÃO

A utilização de jogos na educação escolar é algo defendido recorrentemente considerando a importância de tais para o desenvolvimento dos estudantes, que podem aprimorar suas habilidades, desenvolver o pensamento e o aprendizado de forma lúdica. Partimos dessa premissa que considera os jogos como recursos essenciais auxiliando nos processos de ensino-aprendizagem.

1 Acadêmica do Curso de Pedagogia da Universidade Regional do Cariri, bolsista PIBIC-FECOP/URCA. Email: daniella.maria@urca.br

2 Docente do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Regional do Cariri, Coordenador do "Projeto Competição e Cooperação: o uso do Quaternity como estratégia lúdica no ensino". Email: saviocordeiro@gmail.com

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"

Segundo Prada (2018), o uso de jogos na educação formal leva a objetivos de aprendizagem de forma prazerosa e segura, visto que permite aos educandos a possibilidade de aprendizados pela experiência que inclui acertos e erros no decorrer das situações de jogo. Trata-se de uma ferramenta valiosa no processo educativo ao priorizar relações saudáveis em sala de aula.

O xadrez, é um desses jogos, praticado e reconhecido pela sua capacidade de desenvolvimento de pensamento e raciocínio lógico, que vem sendo utilizado em instituições de ensino de todo o mundo. Com o passar dos anos, esse jogo sofreu mudanças e originou recentemente o Quaternity que, criado há uma década também incorpora elementos do Chaturanga - primeiro jogo de xadrez surgido na Índia. Segundo Cordeiro e Queiroz (2024) o Quaternity é um jogo que apresenta dinâmicas de competição e cooperação com criatividade e desafio em detrimento ao xadrez convencional.

O QUATERNITY NA EDUCAÇÃO

Para Huizinga (2000, p. 09) "o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos", levando o pesquisador a analisar suas características para compreendê-lo no contexto cultural em que se insere. Uma das características comum se refere a ideia de deslocamento da realidade comum, como uma fuga do cotidiano, tornando-se assim, uma esfera temporária. Ele denota uma atividade diferenciada, que se torna fundamental para a vida humana ao saciar as mais variadas necessidades, para proporcionar prazer em suas experiências. Huizinga (Op. cit.) afirma, ainda, que o jogo tem suas origens nos primórdios da existência humana.

Piaget e Vygotsky, defendem a utilização do lúdico na prática educativa devendo ser considerados na prática docente (Sant'Anna; Nascimento, 2011), por estarem os jogos presentes na vida de crianças e adultos como ferramentas indispensáveis para auxiliar no desenvolvimento dos indivíduos nos âmbitos cognitivo, social, emocional e no estímulo dos sentidos e funções psicomotoras.

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"

Considerando a busca por uma educação contextualizada recorre-se ao lúdico para uma aprendizagem significativa. Ao se tratar de jogos, os mais evidentes para a função de aprendizagem são os de tabuleiro que propiciam interação grupal entre os educandos, funcionando como facilitador e meio para a criação de um ambiente lúdico.

Dois aspectos dos jogos, respectivamente a competição e a cooperação, permitem ao indivíduo autoavaliar-se, tanto em quesito de perceber e aprimorar competências e habilidades, quanto a experienciar momentos de contato com diferentes sujeitos e se posicionar frente a possibilidade de colocar-se no lugar do próximo. Para isso, é importante acontecer de forma presencial e com artefatos físicos (Prada, 2018).

A relevância dessas ferramentas está nas interações proporcionadas pelas práticas. Em especial, o xadrez é uma atividade primordial por atender às características de estimular o espírito competitivo e a autoconfiança, adequando-se às exigências da educação moderna (Rezende, 2013).

Assim, como outros jogos antigos, o xadrez passou por mudanças no decorrer dos anos, nos materiais de sua constituição, na reconfiguração de sua mecânica, bem como na ressignificação de seus efeitos benéficos para o praticante. Isto pode ser constatado no Quaternity. O funcionamento desse jogo é ímpar, apresentando uma estrutura que o torna dinâmico e imprevisível.

Ainda que o xadrez tradicional surta efeitos positivos na educação, há de se investigar a possibilidade de sua versão atualizada como Quaternity, por propiciar uma ampliação de aprendizagem fora dos moldes da educação tradicional (Cordeiro; Queiroz, 2024).

OBJETIVO

Esse trabalho trata de uma pesquisa em andamento numa turma eletiva multidisciplinar na EEFM Teodorico Teles de Quental, em Crato, Ceará. O objetivo é entender como a utilização do Quaternity de forma presencial e física

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"

contribui nos processos de interação e desenvolvimento de competências socioemocionais de estudantes em sessões no contraturno escolar.

METODOLOGIA

Como procedimento de coleta de dados, recorreremos a observação e aplicação de questionário nas reuniões realizadas semanalmente. Praticamos jogos e conversamos, posteriormente a respeito de suas emoções e percepções durante o jogo para, em seguida, fazer a culminância do encontro numa roda de conversa.

RESULTADOS

Observações e diálogos com os participantes revelam que experimentam momentos prazerosos. Nas conversas após as partidas eles reconhecem suas limitações, potenciais e padrões de atitudes. Daí, inferimos que o Quaternity amplia situações de aprendizagem fora dos moldes da educação tradicional e possibilita a competição e a cooperação, podendo ser praticado por pessoas de todas as idades, sem distinções de classe, gênero, etnia ou origem social.

CONSIDERAÇÕES

O Quaternity gera relacionamentos intensos nos participantes e entre os que assistem às partidas, acontecendo com o grupo se envolvendo na convivência mediada pelo jogo, onde predomina a atenção às mudanças contínuas e emoções manifestadas como tensão, alegria e divertimento. Isto leva a crer ser provável que o Quaternity desenvolva habilidades pessoais e acadêmicas.

Como se trata de primeiras aplicações no ensino local, com público restrito, arrematamos a necessidade de continuidade da pesquisa visando aprofundamento e plausibilidade de resultados.

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"



REFERÊNCIAS

CORDEIRO, D. S. A.; QUEIROZ, Zuleide F. **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.

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

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.

REZENDE, S. **Xadrez na escola: uma Abordagem Didática para Principiantes** – 2 ed. Rio de Janeiro: **Ciência Moderna**, 2013.

SANT'ANNA, A. NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação. **REVMAT**, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.