



Universidade Regional
do Cariri - URCA



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO

Quaternity como atividade lúdica na escola

E.E.M.T.I Professora Maria Dolores

Arrais

Suyane Alencar Lucio¹ Domingos Sávio de Almeida Cordeiro²

Introdução

O Quaternity é um jogo de tabuleiro que abrange:

Resultados

interação social, lógica, criatividade, competição e cooperação durante as partidas. Possuindo como base

no xadrez convencional e o chaturaji é um jogo para o terceiro milênio, trazendo práticas lúdicas e didáticas. Com a implementação do Quaternity na escola E.E.M.T.I. Professora Maria Dolores Arrais, em Campos Sales, o projeto é aplicado em salas de aula em contraturnos e como optativa, favorecendo o desenvolvimento de saberes, promovendo o pensamento estratégico e estimulando a socialização entre os estudantes.

Objetivo

O objetivo do projeto é introduzir o Quaternity como uma forma de promover uma atividade de socialização e ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem no meio escolar.

Metodologia

Inicialmente apresentamos: os objetivos do jogo; o tabuleiro de Quaternity; o movimento das peças; a ordem de jogadas e as principais regras. Realizamos sessões semanais para estudar e praticar, duas vezes na semana. Em seguida introduzimos estratégias básicas. Durante as sessões, mantemos a observação contínua de: envolvimento dos participantes; interação no grupo; aplicação de estratégias e opiniões sobre o jogo a partir de rodas de conversa.



Ao início dos encontros observamos as dificuldades em foco e interação dos estudantes, porém, ao longo do desenvolvimento das reuniões evidenciaram-se mudanças tanto na concentração dos alunos quanto na sociabilidade e interação. Constatamos a importância do Quaternity como ferramenta lúdica com grandes possibilidades no ambiente educacional das escolas.

Considerações

Como resultados observamos: aumento no interesse pelo Quaternity entre os estudantes; incremento da sociabilização favorecida pelo jogo e evidente fortalecimento de vínculos entre os praticantes.

Palavras-chave

Jogos na Escola. Interação Social. Ludicidade. Quaternity na Educação.

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.

SIRVENT, J. M.; FERREYRA, J. Y. Quaternity, nuestro método; conceptos básicos. Madrid: Editorial Sufi, 2022.

CORDEIRO, D. S. A.; QUEIROZ, Z. F.. Competição e cooperação: o uso do jogo Quaternity como estratégia lúdica no ensino. ARACÊ, [online], v. 7, n. 4, p. 19652–19673, 2025. DOI: 10.56238/arev7n4-232. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/view/4652>. Acesso em: 23 set. 2025.