



A APLICAÇÃO DO QUATERNITY COMO ATIVIDADE LÚDICA NO CONTRATURNO ESCOLAR

Fabiana Rodrigues da Silva¹ Nayane Teles de Lima² Domingos Sávio de Almeida Cordeiro³

Resumo: O Quaternity é um jogo de tabuleiro inovador que une raciocínio lógico, criatividade, estratégia e cooperação, mostrando-se ideal para contextos educacionais que valorizam a ludicidade e a aprendizagem significativa. Derivado do xadrez tradicional, adapta-se às demandas do ensino contemporâneo ao estimular competências essenciais do século XXI, como pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração e adaptabilidade. Ao promover formas de pensar não lineares e multifocais, amplia o repertório cognitivo e estimula decisões conscientes em um mundo em constante mudança. A pesquisa investiga o potencial pedagógico do Quaternity por meio de uma atividade extracurricular em contraturno, realizada em uma escola pública de Altaneira, Ceará. As sessões semanais envolvem a apresentação das regras, práticas orientadas e rodas de conversa reflexivas. Os resultados parciais indicam alto engajamento dos alunos, socialização, cooperação e desenvolvimento estratégico, evidenciando o jogo como recurso didático inovador e integrador.

Palavras-chave: Contraturno escolar. Atividades Lúdicas. Jogos no Ensino. Quaternity na Escola.

Agradecimentos: Agradecemos a Fundação ARCA pelo apoio e incentivo, fundamentais para o desenvolvimento dessa pesquisa.

¹ Discente do Curso de Pedagogia da Universidade Regional do Cariri, bolsista do Programa de Iniciação Científica PIBIC/FECOP/URCA. Email: fabiana.rodrigues@urca.br

² Discente do Curso de Pedagogia da Universidade Regional do Cariri, bolsista do Programa de Iniciação Científica PIBIC/FECOP/URCA. Email: nayane.teles@urca.br

³ 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: savio.cordeiro@urca.com