



EDITORIAL



A TERRA MÉDIA DO LÚDICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS



EDUARDO "PEREGRIN TOOK"
CAVALCANTI

Universidade de Brasília (UnB)

iD 0000-0001-5104-8280

MARIA DAS GRAÇAS
"GALADRIEL" CLEOPHAS

Universidade da Integração Latino-
Americana (UNILA)

iD 0000-0002-5611-2437

MÁRLON "THORIN ESCUDO
DE CARVALHO" SOARES

I Universidade Federal de Goiás
(UFG)

iD 0000-0002-3273-8603



A terra média do lúdico no ensino de ciências

Eis que chegamos ao fim de ano, um marco no calendário do JALEQUIM! Nós, da LUDUS, transbordamos de alegria com a chance de reencontrar amigos de longa data e de tecer novas amizades com marinheiros estreantes no JALEQUIM, além de finalmente conhecer pessoalmente alguns dos autores dos artigos da Ludus, até então figuras apenas virtuais em nosso universo. Essa efervescência nos trouxe tanto entusiasmo quanto um mar de tarefas. Com uma equipe enxuta e um navio de grandes dimensões, nos vimos compelidos a adiar um pouco mais do que gostaríamos o lançamento do volume deste ano.

Ao refletir sobre nosso encontro, é como se um filme mágico desenrolasse em nossas mentes, nos transportando além da fantasia da Barbieland e da inovação do Projeto Manhattan, deixando momentaneamente para trás os sussurros recentes do universo cinematográfico. Quase uma década se desdobrou sob a bandeira do JALEQUIM, um período repleto de metamorfoses e maravilhas! Como verdadeiros alquimistas do conhecimento, evoluímos, dedicamo-nos incansavelmente a orientações, defesas e artigos, criando um jardim florescente de ideias e inovações desde nossa primeira edição. Inicialmente, nossa bússola estava calibrada para reunir trabalhos sobre o lúdico no Ensino de Química. Navegávamos sob a incerteza: teríamos uma tripulação suficiente para esta grandiosa viagem? Sem o luxo de uma penseira como a do sábio Dumbledore para preservar nossas lembranças, tornou-se essencial visitar e documentar estas memórias. Como guardiões do tempo, asseguramos que as gerações futuras se lembrem dos primeiros passos audaciosos que demos em nossa jornada.

A presença ilustre da professora Kishimoto, que, como uma fada madrinha, abrilhantou nossa abertura com seu toque mágico. Avançando para o level 2, navegamos por águas turbulentas da nossa história, enfrentando desafios dignos de uma épica narrativa, onde até um golpe, "num grande acordo nacional, com STF, com tudo", fez parte do enredo.

No entanto, como heróis destemidos de uma saga, não nos deixamos abater. Com uma ideia tão audaciosa quanto a de um mago planejando salvar um reino, já estávamos a bordo do navio rumo ao Jalequim level 3. Nosso objetivo era ambicioso: expandir os horizontes para além da química, abraçando também a física e a biologia. Tal como Aragorn em "O Senhor dos Anéis", um líder nato com 'Passolargo' e decididos, abraçamos o desafio com coragem e visão, prontos para trilhar caminhos ainda não explorados.

Antes da grandiosa reunião em Foz do Iguaçu, surgiu, como uma fênix resplandecente, a Revista Eletrônica Ludus Scientiae. No JALEQUIM level 3, essa criação vibrante ganhou ainda mais vida, pulsando com a energia e o entusiasmo de um coração jovem. Contudo, como em toda grande saga, enfrentamos um capítulo de trevas, uma era remanescente da sombria Isengard, um período que desafiou nossa resiliência e criatividade.

Mas, como verdadeiros magos da era moderna, transformamos o obstáculo em oportunidade: o level 4 do JALEQUIM aconteceu no reino virtual, unindo uma legião surpreendente de participantes, como um exército reunido para uma nobre causa. Nessa jornada, à medida que o JALEQUIM se expandia, a LUDUS acompanhava seu crescimento, erguendo-se como duas torres gêmeas, baluartes do lúdico no ensino de ciências. Juntos, aguardávamos o anelquais do poder, ao som harmonioso de canções élficas e o ecoar triunfante das trombetas dos anões.

Este ano revelou-se um capítulo especial, marcado por uma luz de esperança, desafiando as sombras de um cenário digno de Sauron. Mesmo com as engrenagens do poder em suas mãos, ele não conseguiu conquistar a Terra Média de nossos corações e mentes. Entre as mudanças benéficas que tocaram nosso reino, a mais brilhante foi, sem dúvida, o aumento do valor das bolsas de pesquisa para iniciação à docência, mestrado e doutorado. Essa mudança, como uma chuva fertilizante sobre o campo do saber, aumentou o número de bolsas, abrindo caminhos para que mais estudantes se dedicassem aos trabalhos científicos, especialmente aqueles que dançam ao redor do Lúdico no Ensino de Ciências.

No Jalequim level 5, que se ergueu majestoso em Brasília, testemunhamos a convergência de discentes pibidianos, como estrelas a adornar o céu de nosso evento. Estudantes de pós-graduação e novos grupos de pesquisa emergiram, como se Gondor, Rohan e Minas Tirith, em uma aliança mítica, marchassem juntas em prol da ludicidade. Era uma visão que inspirava, onde a união e a colaboração reforçavam nosso compromisso com a jornada educacional.

Em quase um ano, vivenciamos um renascimento, como se a própria Terra Média despertasse de um longo inverno. Retornamos aos prazeres simples da vida, como saborear uma picanha suculenta e abastecer nossos veículos sem o peso da paridade internacional. As estradas ficaram livres das motociatas, e um novo capítulo se abriu, marcado pelo renovado respeito à ciência. Mas a verdadeira magia aconteceu com a volta dos encontros presenciais, para muitos o primeiro desde que a sombra da pandemia se dissipou.

Este reencontro, carregado de euforia e antecipação, foi como a convocação para um grande conselho em Rivendell. Nosso objetivo era claro: realizar o melhor congresso possível, acolher calorosamente cada participante, trazer convidados especiais, e assim, permitir que o Lúdico brilhasse e se expandisse, tal como tem feito nos últimos anos, seja no Jalequim, na Ludus Scientiae, nas pesquisas acadêmicas e, principalmente, nas escolas da Terra Média, de Lóthorien a Mordor.

Com essa expectativa, o level 5 foi realizado da melhor maneira possível, como um festival em celebração ao conhecimento. Tivemos 375 almas corajosas inscritas, 281 trabalhos apresentados em formatos variados - desde pôsteres a mostras de jogos que levavam o nome da Ludus - e resumos que contavam histórias de sabedoria e inovação em terras frutíferas do lúdico. Além disso, 10 minicursos e 2 jogos de ideias foram realizados, cada um contribuindo para o sucesso retumbante deste evento.

Contudo, apesar dos avanços gloriosos, reconhecemos que ainda percorremos um caminho sinuoso pelas terras devastadas, reminiscentes das planícies de Rohan após uma tempestade. No entanto, armados com esperança e alegria, como os valorosos membros da Sociedade do Anel, estendemos nosso convite a todos para que se aventurem pelos artigos oriundos das diversas e ricas regiões da Terra Média. Juntos, formaremos um exército unido na missão de fortalecer a ludicidade, empunhando-a como uma espada luminosa na grande batalha contra as sombras da ignorância e da intolerância.

O Jalequim level 5 já foi o clarim que soou o início desta nobre jornada, com a Ludus, vibrante e destemida, cavalgando à frente com uma legião de trabalhos, como Éomer e seus cavaleiros rohirrim avançando bravamente rumo às trincheiras. Assim, aguardamos, com a ansiedade de um Hobbit em uma aventura, a chegada daqueles que se alinham com o espírito do Lúdico, para juntos marcharmos em nossa epopeia pelos campos de Pelennor ou atravessarmos as sombrias florestas de Mirkwood em nossa busca heroica e contínua para descansarmos em nosso condado de conhecimento.

Abraços Lúdicos da Editoria,

Eduardo “Peregrin Took” Cavalcanti

Maria das Graças “Galadriel” Cleophas

Márlon “Thorin Escudo de Carvalho” Soares