

LUDUS SCIENTIAE: EXPANSÕES E ESPERANÇAS EM 2024*Ludus Scientiae: Expansions and Hopes in 2024*

News Ludus Scientiae: expansiones y esperanzas en 2024

Aline Kundlatsch

Secretaria de Estado da Educação de Santa Catarina (SED-SC)

 orcid.org/0000-0003-4353-3125
 lattes.cnpq.br/8176346670746427
 alinekundlatsch@gmail.com**Felipe Augusto de Mello Rezende**

Universidade do Estado do Amapá (UEAP)

 orcid.org/0000-0003-1390-3658
 lattes.cnpq.br/9471863315177686
 felipe.rezende@ueap.edu.br**Cleberon Souza da Silva**

Universidade Federal do Piauí (UFPI)

 orcid.org/0000-0001-8899-4676
 lattes.cnpq.br/6871329401472677
 cleberon@ufpi.edu.br**INTRODUÇÃO**

Estamos em 2024 e, fazendo uma breve retrospectiva, a Revista Eletrônica *Ludus Scientiae* (LUDUS) caminha para a publicação do seu oitavo volume, tendo incríveis 107 artigos publicados. Analisando esse quantitativo, nos diferentes volumes e números, é evidente notar que a procura pela revista tem aumentado ano após ano, sobretudo agora que a revista está qualificada como A4 (Qualis 2017-2020).

E, assim como ocorre em um jogo de *Role Playing Game* (RPG), a LUDUS precisou de “expansões”. Pensando nisso, o clã de idealizadores da revista: Prof.^a Dr.^a Maria das Graças Cleophas, Prof. Dr. Eduardo Luiz Dias Cavalcanti e Prof. Dr. Márlon Herbert Flora Barbosa Soares, convocaram três jovens recém doutores, Aline Kundlatsch, Cleberon Souza da Silva e Felipe Augusto de Mello Rezende, que pesquisam no campo do lúdico, para fazer parte do clã da equipe editorial da revista. Além de contribuir com o árduo trabalho editorial e dar celeridade ao processo de editoração, entendemos que novos integrantes podem trazer ideias diferentes e contemporâneas à revista, contribuindo para o seu crescimento e disseminação na área de Ensino de Ciências.

Nesses últimos meses aconteceram várias reuniões do clã, com experiências sendo compartilhadas, ideias sendo colocadas na mesa, orientações e muito trabalho, para que hoje pudéssemos lançar esse oitavo volume. E foi em uma das nossas reuniões que uma missão nos foi dada: escrever o editorial deste volume.

Então, em maio de 2024 para a redação do editorial, resolvemos resgatar o verbo **esperançar** abordado no editorial de 2021, onde a pandemia assolava o mundo, e que hoje, está sendo utilizado para tratar da tragédia ocorrida no estado do Rio Grande do Sul, cujas enchentes, de grandes proporções e consideradas uma das mais severas das últimas décadas afetaram mais de 2 milhões de pessoas. Tal devastação foi tão avassaladora que atingiu mais de 460 municípios do estado gaúcho, sendo que alguns ficaram totalmente submersos e destruídos, o que acabou ceifando mais de 160 vidas¹.

Assim, trazemos para o debate elementos que viabilizem compreender e avaliar o que aconteceu no Rio Grande do Sul, apresentando elementos que serão importantes para reconstrução do estado e que tem contribuído para que a população enxergue possibilidades de esperançar. Neste contexto, fazemos uma analogia com campos de estudo do lúdico que tem ganhado evidência nos últimos anos, contribuindo para o avanço da área de jogos, além de viabilizar esperança acerca de uma educação mais lúdica, que tem como premissa as necessidades dos estudantes.

A analogia do lúdico com a tragédia do Rio Grande do Sul tem como fundamentação um dos principais teóricos do lúdico, que consiste em Huizinga (2019). De acordo com o autor, o lúdico vai muito além de um componente da cultura, porque ele é cultura, e a partir dele a civilização surge e se desenvolve. O jogo se apresenta como uma atividade intrínseca do ser humano, que perpassa as diferentes culturas, crenças e etnias; sendo capaz, portanto, de aproximar e conceder esperança às pessoas, inclusive em momentos dolorosos como os que têm vivenciado a população do Rio Grande do Sul.

Nos últimos anos, a partir das contribuições de Brougère (1998a, b), tem crescido um movimento no campo do lúdico que ressalta a importância de considerar a cultura lúdica dos estudantes na elaboração e aplicação de jogos pedagógicos. De acordo com Rezende (2023), a inserção da cultura lúdica viabiliza uma melhor aproximação do lúdico com a realidade dos estudantes, e conseqüentemente potencializa as possibilidades pedagógicas dos jogos.

¹ Esses dados, retirados do site da Defesa Civil do estado do Rio de Grande do Sul, são do dia 22 de maio de 2024. Disponível em: <https://www.estado.rs.gov.br/defesa-civil-atualiza-balanco-das-enchentes-no-rs-22-5-9h> Acesso em: 22 maio 2024.

No âmbito da tragédia que assolou o Rio Grande do Sul, urge a necessidade de compreender a diversidade cultural que habita as regiões afetadas pelas enchentes, de forma a identificar grupos que necessitam de um apoio maior do poder público. Em contrapartida, no discurso do governador do estado Eduardo Leite (PSDB), constata-se que as preocupações parecem caminhar em direções distintas, reforçando o perfil neoliberal do poder público que legisla para uma pequena parcela da população que detém o capital, uma vez que o governador sugeriu que as doações ao estado cessassem para que os empresários locais pudessem voltar a lucrar às custas de uma população fragilizada.

A ausência de preocupação do poder público com a diversidade cultural do estado do Rio Grande do Sul fica ainda mais evidente em outra fala do governador, que expressa de forma racista em resposta às comunidades quilombolas desassistidas, que o “poder público não dá conta de atingir todas as pontas”. As “pontas” citadas pelo governador, são territórios onde residem, principalmente, quilombolas, evidenciando a invisibilização e o descaso dessas pessoas por parte do poder público. Conforme ressaltado pela professora, pesquisadora e escritora Bárbara Carine da Universidade Federal da Bahia (UFBA), precisamos combater esse estereótipo de desimportância das pessoas negras no Rio Grande do Sul e no Brasil como um todo.

A partir de um panorama dos trabalhos sobre o lúdico no ensino de Química publicados em periódicos científicos, Rezende e Soares (2019, 2022) constataram que os aspectos metodológicos relacionados ao lúdico basicamente são negligenciados pelos(as) pesquisadores(as)/professores(as), e isso se deve possivelmente ao desconhecimento das potencialidades pedagógicas do lúdico enquanto metodologia de ensino e aprendizagem, visto que a maioria dos trabalhos sobre jogos se limitam ao reforço e/ou revisão de conteúdos científicos, deixando de explorar o ensino por meio do próprio jogo. Nessa perspectiva, Rezende (2023) traz para o debate, o lúdico enquanto metodologia de ensino e aprendizagem, dado entendimento de que para avançarmos no campo do lúdico precisamos discutir caminhos que viabilizem aos professores aportes para construir, aplicar e analisar jogos pedagógicos, e isso seria possível a partir do entendimento da dimensão metodológica do jogo, que pode viabilizar um redirecionamento das práticas pedagógicas dos professores.

Nesse caminho que remete à reconstrução, o estado do Rio Grande do Sul precisa acolher a população que se encontra em situação de vulnerabilidade social, propor ações afirmativas que viabilizem a reconstrução de suas vidas, além de um suporte psicológico a todos(as) os(as)

envolvidos(as). A reconstrução perpassa também pelo entendimento de que se faz necessário olhar com maior cuidado para o meio ambiente, porque as primeiras avaliações do desastre têm apontado evidências de estudos que já haviam alertado para a possibilidade de uma catástrofe, mas, o meio ambiente e a população, comumente são colocados em segundo plano.

Fazendo um paralelo com o lúdico, a avaliação se coloca como um importante campo de estudos do lúdico, sendo apontada por pesquisadores da área como uma das características intrínsecas do jogo educativo/pedagógico (REZENDE, 2023), dado fato de que os jogos propiciam aos professores delinear um panorama da aprendizagem dos estudantes. Cavalcanti (2018) destaca em sua obra a possibilidade de se avaliar a aprendizagem dos estudantes a partir de jogos de *Role Playing Game* (RPG), que viabilizam a construção de um cenário avaliativo lúdico, oposto à formalidade e mecanicidade que se evidencia nas provas.

Diante da devastação, milhares de famílias foram obrigadas a deixar suas casas. Contudo, esse deixar suas moradias não foi tão simples. Em muitas áreas o nível da água subiu rapidamente, o que acabou resultando em moradores e animais ilhados nos telhados e andares superiores de suas casas. Inclusive, muitos ficaram nesses locais por vários dias esperando por ajuda, na esperança de vislumbrar a chegada de barcos ou helicópteros para os resgatar. Essa ajuda ocorreu pela mobilização de voluntários(as) de várias regiões do país, defesa civil, corpo de bombeiros, exército, entre outros atores das esferas municipal, estadual e federal.

Com a evacuação das pessoas, abrigos temporários precisaram ser estabelecidos e esforços intensivos, com ajuda da população brasileira dos mais diversos estados, foram feitos para fornecer alimentos, água potável, materiais de higiene pessoal, roupas, calçados e ração para os animais desabrigados. O espírito de solidariedade tomou o país inteiro.

Além disso, a ajuda humanitária também foi necessária para além dos recursos materiais, envolvendo cuidados médicos, psicológicos e veterinários. Assim, se fez imprescindível que pessoas especializadas fossem solicitadas para prestar esse atendimento. E, fazendo um paralelo ao lúdico, quando falamos de formações específicas, podemos relacioná-lo à formação de professores(as), em que se faz necessário que o lúdico seja incluído nos cursos de Licenciatura ligadas às Ciências da Natureza com suas especificidades, com seus fundamentos teóricos e metodológicos, tendo em vista que ele tem sido utilizado majoritariamente de forma utilitarista nas práticas pedagógicas. Kundlatsch (2023) que analisou os currículos das Licenciaturas em



Química de instituições públicas brasileiras observou que o lúdico tem sido citado nos currículos, principalmente nas disciplinas integradoras, ou seja, aquelas que articulam conhecimentos específicos e pedagógicos, porém em vários casos nenhuma referência aos seus aspectos teóricos e metodológicos é enfatizada, além da falta de entendimento do que vem a ser o lúdico.

Por consequência, Kundlatsch (2023) propôs a partir de pesquisas na área do Ensino de Química, algumas necessidades formativas para serem utilizadas na (re)estruturação dos currículos que concerne ao lúdico na formação docente. As necessidades delineadas para os cursos de Licenciatura enfatizam a relevância da incorporação dos fundamentos teóricos e metodológicos relacionados ao lúdico, do planejamento das práticas pedagógicas que empregam atividades lúdicas, de saber utilizar o lúdico enquanto um instrumento pedagógico e não apenas como um adereço, de saber refletir criticamente sobre o uso de atividades lúdicas, da incorporação do lúdico durante o percurso formativo dos(as) professores(as) e de saber elaborar jogos com base em seus fundamentos, perpassando aspectos como mecânica dos jogos, dinâmicas e estética.

E mais, assim como a ajuda humanitária e toda solidariedade veio de vários lugares do Brasil, é preciso que o lúdico perpassasse também os cursos de Licenciatura da área das Ciências da Natureza de todo o país, não apenas em localidades específicas.

Somando-se a isso, ao pensarmos nas estratégias que foram/estão sendo fundamentais para o enfrentamento de toda situação vivenciada pela população gaúcha, o lúdico surgiu nesse contexto, trazendo esperança nos últimos dias. Nas recentes solicitações de doações para os abrigos, ouvimos pedidos por agulhas e linhas para crochê, brinquedos, baralhos, jogos e instrumentos como cuias e bombas para a preparação do chimarrão, bebida que é patrimônio cultural da população gaúcha. Para alguns, essas solicitações podem ter sido consideradas estranhas, pois, ao pensar em ajuda, normalmente focamos em alimentos, roupas, água e produtos de higiene. Contudo, esses itens são, de fato, essenciais, especialmente em um primeiro momento. No entanto, depois de um tempo, o que farão as pessoas que perderam tudo enquanto estão em abrigos? Por isso, inferimos ser necessário humanizar esses espaços, e o lúdico surge como um ponto de esperança. Huizinga (2019), ao discutir o papel do lúdico no cotidiano em outro contexto, já enfatizava a sua importância para a humanização.



Além disso, a especificidade de alguns dos objetos mencionados se faz necessário, haja visto que de acordo com Soares e Mesquita (2021) os jogos informais e formais se relacionam com a cultura lúdica local. Isto é, em cada localidade existem jogos, brinquedos e brincadeiras que as crianças, jovens e adultos mais se interessam e, por sua vez, estão mais acostumados e apegados afetivamente, por isso a necessidade da bomba e cuia, em específico.

Dessa forma, Soares e Mesquita (2021) destacam que as relações sociais e educativas são diferentes de um espaço para o outro, levando a aspectos culturais diferenciados e dependentes do convívio social e cultural do jogador. Silva e Soares (2023) exemplificam genericamente tal perspectiva quando mencionam que uma criança que vive em uma população de povos originários terá mais afinidade e facilidade para brincar com um arco e flecha que uma criança que mora em um grande centro urbano e está culturalmente acostumada a brincar com smartphones e videogames. No entanto, deixamos claro que a questão da diversidade cultural no campo do lúdico não se constitui como uma panaceia resolvidora de todos os problemas.

Ou seja, assim como o lúdico em que é preciso sempre sublinharmos uma preocupação em diversos contextos, como por exemplo, o seu uso enquanto um adereço na formação de professores e nos processos de ensino e aprendizagem de Ciências e as discussões em torno das “novas ou velhas estratégias” que tem se configurado como uma tentativa de “reinventar a roda”, tal qual constatado no âmbito da “gamificação”, cujas definições resgatam conceitos do lúdico sem fazer alusão aos teóricos do jogo, como Huizinga (2019) e Caillois (2017), por exemplo, convergindo em uma prática que se diz ser inovadora, mas, que basicamente não apresenta nada de novo (BROUGÈRE, 2021). Tal fato tem acarretado uma certa deturpação de elementos intrínsecos do lúdico, que conseqüentemente podem comprometer os processos de ensino e aprendizagem, dado o viés “motivacional” que o termo carrega.

Nesta perspectiva, a tragédia no Rio Grande do Sul nos mostrou ainda mais a necessidade de ações coordenadas para mitigar os impactos das mudanças climáticas e melhorar a preparação para futuros desastres naturais. E no que tange a esse último aspecto, podemos inclusive utilizarmos do próprio lúdico, por meio de ações de Divulgação Científica e Educação Ambiental.

Por fim, retomando o verbo esperar, entendemos que contribuições para o campo do lúdico já estão sendo feitas por meio de pesquisas realizadas em instituições e por



pesquisadores(as) comprometidos(as) como veremos neste volume da LUDUS. Os próximos meses serão de reconstrução e fortalecimento no Rio Grande do Sul, assim como o lúdico tem se (re)construído e se fortalecido no Ensino de Ciências.

Desejamos força para o povo gaúcho!

Abraços lúdicos dos novos membros da equipe editorial,

Aline Kundlatsch

Cleberon Souza da Silva

Felipe Augusto de Mello Rezende



Referências

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998a.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 2, p. 103-116, 1998b.

BROUGÈRE, G. Paradoxes de la gamification. In: LE LAY, S.; SAVIGNAC, E.; LÉNEL, P.; FRANCÈS, J (Org.). **La gamification de la société: vers un régime du jeu?** Londres: ISTE, 2021, p. 7-20.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

CAVALCANTI, E. L. D. **Role Plaina Game e Ensino de Química**. Curitiba: Appris, 2018.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KUNDLATSCH, A. **O lúdico na formação inicial de professores de química: uma análise dos projetos pedagógicos dos cursos de licenciatura**. 2023. 256 f. Tese (Doutorado em Educação em Ciências e em Matemática). Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2023.

REZENDE, F. A. M.; SOARES, M. H. F. B. Jogos no Ensino de Química: um estudo sobre a presença/ausência de teorias de ensino e aprendizagem na perspectiva do V Epistemológico de Gowin. **Investigações em Ensino de Ciências**, v. 24, p. 103-121, 2019.

REZENDE, F. A. M.; SOARES, M. H. F. B. Análise de elementos corruptivos dos jogos educativos publicados na QNesc (2012-2021) na perspectiva de Caillois. **Química Nova na Escola**, v. 44, n. 4, p. 439-451, 2022.

REZENDE, F. A. M.; **Lusama: um método de ensino e aprendizagem, de pesquisa e de formação de professores para o jogo pedagógico**. 2023. 196 f. Tese (Doutorado em Educação em Ciências e Matemática). Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2023.

SILVA, C. S. Estudo bibliográfico sobre conceito de jogo, cultura lúdica e abordagem de pesquisa em um periódico científico de Ensino de Química. **Ciência & Educação**, v. 29, p. 1-18, 2023.

SOARES, M. H. F. B.; MESQUITA, N. A. Jogos pedagógicos e suas relações com a cultura lúdica. In: SILVA, J. F. M. **O lúdico em Redes: reflexões e práticas no ensino de Ciências da Natureza**. Porto Alegre: Editora Fi, 2021. p. 100-116.