

3. A LUDICIDADE NO CENÁRIO EDUCACIONAL INFANTIL

Cada criança em suas brincadeiras comporta-se como poeta, enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor, enquanto transpõe os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela.

Freud.

Ludicidade é um tema que conquistou espaço no panorama educacional nacional. A sua importância vem sendo demonstrada no campo educacional desde as séries iniciais do processo de aprendizagem da educação infantil. O brinquedo, a brincadeira e o jogo, as bases lúdicas da infância, são utilizados como ferramentas cruciais no trabalho pedagógico. O lúdico é visto como um facilitador na aquisição da aprendizagem, pois estimula a produção do conhecimento, imaginação, criatividade, cultura e auxilia no desenvolvimento, ou seja, remete a plenitude do ser.

O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência da plenitude que ele possibilita a quem vivencia em seus atos (...) é quando nos entregamos totalmente a uma atividade que possibilita a abertura de cada um de nós para a vida. Brincar dá prazer a quem se dispõe a vivenciar (a brincadeira), é a plenitude da experiência (LUCKESI, 2000, p 63).

Ludicidade tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer brincar. Este significado remete às brincadeiras, os jogos, as recreações, as competições e representações. Aos divertimentos de modo geral.

A introdução do lúdico no âmbito educacional foi a maneira encontrada para favorecer a transmissão de conhecimentos e cultura de modo mais prazeroso e eficaz. O lúdico não é visto e abordado como um elemento ou atividade isolada da cultura, mas sim como um componente da cultura historicamente situada. Sendo cultura entendida como:

[...] conjunto global de modos de fazer, ser, interagir e representar que, produzidos socialmente envolvem a simbolização e, por sua vez, definem o modo pelo qual a vida social se desenvolve (MARCELLINO, 2004 p.28)

O simples ato de brincar estimula o uso da memória e raciocínio, sendo considerado como um meio favorável ao aprendizado da criança. O lúdico promove um melhor rendimento escolar além de ser um ótimo mecanismo em busca da socialização e integração no grupo.

O termo na sua origem refere-se ao ato de jogar, brincar e ao movimento corporal livre e voluntário. Contudo, depois de ter sua importância ressaltada no desenvolvimento de modo geral, ludicidade passou a ser reconhecida como traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano. Para Luckesi (2000, p. 114), “ludicidade é aquela atividade que propicia uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis”.

Desse modo seu sentido se tornou amplo, deixou de ser simplesmente sinônimo de jogo e tomou um significado mais profundo no que diz respeito ao humano. Tem relevância considerável para o bem-estar físico e mental do indivíduo, contribuindo de forma significativa no desenvolvimento social, pessoal e cultural além, de favorecer a comunicação, autonomia, desejos e expressão de pensamentos.

Sendo assim, nas atividades envolvendo a ludicidade alguns componentes são apresentados, como exemplo, a espontaneidade, a criatividade, a fantasia e a valorização do cultivo à sensibilidade. Dessa forma, as atividades lúdicas têm papel fundamental na estruturação do psiquismo da criança, pois aliada a uma boa formação complementar o desenvolvimento do indivíduo. Ou seja, é no ato de brincar que a criança faz uso de elementos da fantasia e realidade, separando os mesmos e apropriando-se do momento como forma natural de descobrimento e apropriação do mundo. É através dessa atividade que a mesma dá início ao processo de configuração e estruturação de sua personalidade.

As atividades onde se usa a expressão lúdica atraem a curiosidade e atenção da criança, se constituindo em um poderoso mecanismo de aprendizagem. É através da ludicidade que ela desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e à medida que assume múltiplos papéis, fecunda competência cognitiva e interativa.

Partindo desse princípio, percebe-se o envolvimento da ludicidade com o crescimento de modo completo e dinâmico. Pois, o lúdico se faz presente em todas as fases da vida do homem, se intensificando especialmente na infância no dia-a-dia da criança, tornando-se um ingrediente indispensável para que a criatividade aflore no ato de brincar. Por conseguinte, o lúdico é uma necessidade do ser em qualquer idade. Não deve ser vista como mero passatempo ou pura diversão. É ferramenta de auxílio na construção do conhecimento. Sabe-se que o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem e os processos de socialização, ou seja, partindo dessa premissa, o lúdico está presente na infância e o brinquedo, uma das formas de suas manifestações.

3.1 O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA NA INFÂNCIA

Como parte integrante do lúdico surge o uso do brinquedo que para muitos pode ser considerado apenas como um simples objeto destinado ao divertimento da criança. Porém, seu sentido é amplo e vai mais além quando se relaciona ao universo infantil.

[...] Entre o material lúdico, certos objetos são usualmente designados como jogo; outros como brinquedos. O brinquedo supõe uma relação com a infância e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, isto é, a ausência de relação direta com um sistema de regras que organize sua utilização. O brinquedo não é a materialização de um jogo, mas uma imagem que evoca um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular conforme sua vontade (BROUGÈRE, 1998, p. 15).

Independentemente de época e classe socioeconômica, o brinquedo faz parte da vida da criança, de seu mundo de encantamento, de alegria e sonhos, onde o real e o imaginário se confundem por possuir um incrível poder de encantar crianças e jovens de geração em geração. É considerado como o império do desejo. Ressalta-se que o interesse pelo brinquedo como materialização de atividade se iniciou na Alemanha. Foi então a partir do início do século XIII que passou a surgir no mercado para consumidores.

É um meio que ensina, desenvolve habilidades, autonomia e autoconfiança. Exercita a imaginação, criatividade, curiosidade, estimulando fantasias e sonhos realizáveis. Além de ser suporte e parceiro fiel nas brincadeiras, “é um estimulante material para

se fazer fluir o imaginário infantil” (KISHIMOTO, 2001, p.21). Entre a criança e o brinquedo há uma relação de intimidade, confiança e parceria desenvolvidos em seus momentos de ludicidade. É considerado como instrumento do brincar, da brincadeira, distinguindo-o muitas vezes do jogo.

Diferentemente do jogo, onde as regras muitas vezes estão prontas, o brinquedo permite que a criança crie suas próprias regras ao brincar. O que importa é deixar-se levar pelo universo encantado e lúdico proporcionado por essa magia. É de importância considerável ao aprendizado infantil, não devendo ser explorado apenas como ferramenta de lazer e distração, pois são enriquecedores para promover a aprendizagem na educação infantil.

É a representação e o resgate de certas realidades vividas pela criança enquanto agente ativo de seu desenvolvimento físico e emocional. Qual a menina que quando criança nunca brincou de representar à mãe e sua boneca a filha? Ou o menino imaginar um cavaleiro montado em um simples cabo de vassoura? Na infância a imaginação flui se fazendo presente o faz-de-conta que também é fundamental para seu crescimento. Brincar de bonecas numa infinidade de formas está intimamente ligado à relação da menina com a mãe.

O brinquedo estimula a representação e expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais para que possa manipulá-los (KISHIMOTO, 2001, p.18).

Seguindo esse princípio de representações, para Maluf (2007), o brinquedo é um meio de demonstrar as emoções e criações da criança. Pois quando brinca, a mesma se deixa levar pelo rico mundo do faz-de-conta, onde sua imaginação dá margem a um constante criar e recriar de sonhos e fantasias. As principais funções do brinquedo é aumentar a integração e independência entre as crianças, diminuir a agressividade e desenvolver a coordenação motora.

Para a criança ele é importante, tem significado e deve ser respeitado pelo outro. É um pedaço do mundo do qual ela já conhece e a outra parte, vai conhecendo e explorando na mesma proporção que seu crescimento e percepção de mundo surgem.

A autora esclarece que no brinquedo o modo de pensar e agir de uma criança são diferentes do modo de pensar e agir de um adulto. O mesmo não tem essa capacidade infantil de viajar nas emoções provocadas pelo objeto da mesma forma como uma criança que vivencia diariamente essa magia.

É bom enfatizar que brinquedos construídos para crianças adquirem a função lúdica quando funcionam como suporte de brincadeira. Essa mesma função está presente e em vigor nos utensílios domésticos usados pela criança em um simples momento que encontra para brincar na cozinha de sua mãe por exemplo. Ao brincar com as panelas, tampas, pratos, talheres e etc., a criança utiliza-os como suporte de sua brincadeira, imaginando-os como instrumentos musicais por exemplo. Nesse momento a imaginação entra em vigor e os utensílios domésticos se transformam em ferramentas lúdicas, ou seja, em brinquedo.

Outro recurso usado para promover lazer e diversão é a brinquedoteca. Uma forma encontrada para o entretenimento infantil por possuir um rico acervo de objetos lúdicos. Surgiu nos Estados Unidos em 1934. Já no Brasil a primeira brinquedoteca surgiu em 1973, com a finalidade de entreter crianças com deficiência mental. Segundo Maluf (2007, p.62), “é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos dentro de um ambiente lúdico”. Neste local, as crianças têm a oportunidade de brincar, inventar, expressar fantasias, medos e sentimentos, ou seja, estabelecer representações sociais.

Vale ressaltar que a brinquedoteca precisa ser um ambiente alegre, reativamente amplo, com um colorido rico e agradável. Na verdade um lugar que propicia e estimula a imaginação e criatividade na criança ao brincar.

Por se tratar de um lugar lúdico, e ponto de encontro de várias crianças, se torna ambiente adequado no processo de interação social entre as mesmas, pois na medida em que brinca se desenvolve ao mesmo tempo, modificando suas relações com o outro e com seu mundo.

Por conseguinte resgata o interesse da criança pelo brincar, sendo de fundamental importância que seus profissionais envolvidos tenham iniciativa, carisma e principalmente saibam e gostem de brincar.

Voltando ao brinquedo e suas facetas, baseando-se em Kishimoto (2001, p.15) é possível perceber que o mesmo brinquedo pode ter conotações diferentes diante de outras culturas e costumes. Por exemplo, no nosso meio social, a boneca que uma criança brinca se fazendo de sua filha pode ser considerada como um simples objeto lúdico do seu cotidiano ao brincar, ou melhor, um brinquedo infantil. Mas se formos analisar e estudar a cultura de certas tribos indígenas, esse mesmo objeto aqui citado, para eles é símbolo de adoração e divindade. Pois possui outro sentido e referência simbólica. Desta forma, na nossa cultura se convencionou o brinquedo como objeto lúdico destinado ao brincar.

Por conseguinte, se o brinquedo é o suporte da brincadeira então a brincadeira é a ação natural colocada em prática pela criança. Ação essa que faz parte do comportamento infantil, haja vista, o brincar é uma forma de comportamento característica principalmente da infância.

Partindo do pressuposto educacional, a brincadeira é de importância relevante na perspectiva infantil devido ao seu caráter lúdico. Ocupa lugar especial no cotidiano das crianças, principalmente em idade pré-escolar, que é caso deste estudo. Assim como o brinquedo, ela é uma ferramenta que pode e deve ser usada como auxílio no desenvolvimento educacional. Desta forma, segundo Maluf (2007, p.21), “o brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo dessa aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender”

As brincadeiras são sempre um meio aonde se conduz o desenvolvimento da aprendizagem na criança. É o campo onde o imaginário e o imprevisível reina com toda sua plenitude. É no brincar que a criança faz uma junção entre os elementos que ela fantasia com o real vivido e começa a perceber as diferenças entre os mesmos.

[...] Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é

uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias de uma realidade interiormente vivenciada (BRASIL, 1998)

Brincando a criança têm a possibilidade de desenvolver a imaginação, a reprodução e assimilação, o raciocínio mental, as habilidades físicas e motoras, além de ser uma forte aliada na integração social.

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998)

Desta forma, percebemos que a brincadeira tem o poder de envolver a criança por inteiro, pois independentemente do local onde aconteça, a criança se entrega de corpo e mente experimentando, explorando e descobrindo o mundo a qual está inserida. O brinquedo a brincadeira tem o poder de traduzir o mundo para a realidade infantil.

É o brincar que proporciona a intermediação entre a realidade interna e externa vivida pela criança, provocando na mesma uma percepção como parte integrante do seu seio social. Dessa forma, é na brincadeira que a criança torna-se ativa e responsável pelos atos de sua ação realizados e pelos rumos que a mesma tomará.

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos (BRASIL, 1998).

Portanto, o ato de brincar tem uma relevância considerável para o desenvolvimento infantil. Na brincadeira cada criança tem a oportunidade de expressar desejos, fantasias vontades e conflitos. Por sua vez, proporciona a aquisição de novos conhecimentos e habilidades, favorece as trocas afetivas, emocionais e sociais, além de ser um momento de pura magia para a criança. Não há como imaginar uma infância sem os risos e brincadeiras. É a fase onde se pode vivenciar com mais intensidade e prazer todos os momentos de magia proporcionados pelo lúdico. Uma criança que na sua fase não soube brincar, possivelmente tenha se tornado um

adulto frustrado, com pouca capacidade para resolver os conflitos e problemas que venham a surgir no dia-a-dia.

Porém, esse momento de lazer é em alguns casos furtado da rotina das crianças. Por exemplo, pela vontade muitas vezes de se tornar adulto mais rápido gerando uma possível promessa de um futuro promissor. E em outros casos, pelo fato de ser mais uma ajuda financeira em casa no caso de famílias mais desfavorecidas economicamente. É a necessidade de trabalhar mais cedo, realidade de muitas de nossas crianças, que faz com que o lúdico seja furtado. Impedindo dessa forma sua realização e vivência e aproveitamento de momentos de alegria, fundamentais na infância.

Maluf (2007) conceitua o brincar como uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica. Portanto, possui um vasto campo para sua ação, sendo oportuno para todas as classes econômicas, pois não há restrição no brincar. Ele é de extrema importância para o desenvolvimento infantil, auxiliando na sua formação e maturidade, pois uma criança que não brinca se tornará um adulto frustrado. O brincar auxilia o desenvolvimento físico, mental, emocional e social. É um momento de puro aprendizado, uma necessidade básica para uma infância feliz, saudável e bem vivida.

Huizinga (1980, p.19), diz que “as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade”. A criança ao brincar vivencia essa liberdade citada pelo autor. A brincadeira permite que a mesma seja experimentada de todas as formas.

A criança quando brinca sozinha ou em grupo, sente-se livre para colocar sua imaginação e seus desejos em ação, fazendo um constante exercício de raciocínio, comunicação e expressão, explorando a todo o momento o corpo e a mente, construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca. O brincar é considerado como uma área intermediária de experimentação para a qual contribuem a realidade interna e externa. Dessa forma a criança pode relacionar questões internas com a realidade à sua volta utilizando elementos de sua fantasia com o real.

Ressalto que a brincadeira é importante e necessária para a criança, ao mesmo tempo em que estimula seu desenvolvimento intelectual, transmite ensinamentos e hábitos relevantes ao seu crescimento. Logo podemos dizer que é uma necessidade interior da criança, inerente ao seu desenvolvimento.

Chateau (1987, p. 11), afirma que “o homem só é completo quando brinca”. Esta afirmação faz bastante sentido quando se remete ao mundo lúdico vivido pela criança. Esta precisa brincar e descobrir através da brincadeira sua identidade, capacidade de pensar e agir. É através do brincar que ela descobre o mundo à sua volta e se prepara para vivê-lo intensamente.

A sua importância não está relacionada apenas ao fato de permear o desenvolvimento físico/motor do indivíduo. A brincadeira é importante porque desenvolve as potencialidades e capacidades fundamentais para a formação da criança nos seus estágios de crescimento além de prepará-la para o aprendizado. É a atividade através da qual desenvolve seus talentos, fixa limites e experimenta novas habilidades. Ao brincar a criança se entrega por inteiro, esforçando para desempenhar seu papel com bastante dedicação, o mesmo esforço usado para aprender a falar, andar e a comer. Assim como diz Kishimoto (2001), brincar é uma tarefa diária, desempenhada com muita seriedade. Portanto é considerado como sendo seu trabalho, campo de conhecimento, conquistas e concretizações de sua autonomia e poder.

Dessa forma, o ato de brincar não se limita a um simples passatempo, nenhuma criança brinca só simplesmente para ocupar o tempo livre, está implícito nesses momentos muito aprendizado, elaboração de conflitos, ansiedades e afetos. Sua escolha é movida por desejos íntimos que precisam ser respeitados e acatados pelo adulto. O brincar se torna em um rico momento de assimilação e imitação do que se observa nos adultos, desenvolvendo dessa maneira suas habilidades.

3.2 O JOGO NA EDUCAÇÃO

Os jogos há muito tempo é usado para o divertimento, distração e competição entre as pessoas. Após um tempo de estudos, verificou-se seu potencial na educação e no desenvolvimento global do indivíduo, contribuindo de forma prazerosa na

formação infantil. Através do jogo a criança reconhece suas potencialidades, descobre habilidades, supera os próprios limites exercendo um papel fundamental na construção do conhecimento. O jogo assim como o brincar faz parte dos recursos lúdicos usados na educação para contribuir com o processo de ensino-aprendizagem do indivíduo. Huizinga (2001, p.3) fez uma referência ao jogo como algo ligado à cultura, sendo o mesmo de fato, mais antigo que a cultura.

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida “comum” (HUIZINGA, 2001, p.06).

O brincar e o jogar são indispensáveis à saúde física e intelectual da criança além de promover diversas situações de aprendizagem sejam elas formais ou informais, pois sabemos que os mesmos não acontecem apenas em sala de aula. O jogo da mesma forma que o brincar faz parte do cotidiano do indivíduo dentro e fora da escola.

Segundo Brougère (1998 p.14), “o jogo é uma estrutura e um sistema de regras que existe e subsiste de modo abstrato independente dos jogadores, fora de sua realização concreta”. Dessa forma entende-se que no jogo há um sistema de regras que o sustenta, diferenciando por sua vez do brinquedo onde há regras, porém as mesmas são criadas no momento em que a criança brinca e usa seu brinquedo. Essas regras não são pré-fixadas como, por exemplo, em um jogo de xadrez.

A existência de regras em todos os jogos segundo Kishimoto (1998, p.31) é uma característica que marca o ato. No jogo de xadrez ou amarelinha as regras estão explícitas para os jogadores, há uma necessidade e importância serem respeitadas na hora de jogar. Agora, no jogo de faz-de-conta, por exemplo, as regras que conduzem o ato lúdico estão implícitas. De acordo com Huizinga (2001, p.14) “todo jogo tem suas regras, são estas que determinam aquilo que vale dentro do mundo temporário por ele circunscrito”.

É importante termos em mente que o jogo assim como o brincar não é um simples passatempo para distrair a criança. É um recurso que ocupa lugar de muita importância na educação escolar.

Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos que são necessários para as crianças, sabendo que eles trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, para autocontrolar suas atividades, muitas vezes é reforçada com respostas imediatas de sucesso ou encorajada a tentar novamente, se da primeira alternativa não obteve resultado esperado (PINHO, *apud* SANTOS, 2000, sp).

Dessa forma, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, são atividades fundamentais na estimulação da educação infantil. O jogo é visto como um poderoso estimulante do crescimento desenvolve a coordenação motora, física e mental. Através do jogo a criança pode explorar toda a sua capacidade criativa, exploração de pensamento e raciocínio, imaginação e interpretação, sendo um forte fator na busca da interação entre as crianças. E de acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil:

Propiciar a interação quer dizer, portanto, considerar as diferentes formas de sentir, expressar e comunicar a realidade pelas crianças resulta em respostas diversas que são trocadas entre elas e que garantem parte significativa de suas aprendizagens. Uma das formas de propiciar essa troca é a socialização de suas descobertas. (BRASIL, 1998)

É sabido que os jogos apesar de serem considerados atividades recreativas, lúdicas, indicadas na escola para entreter a criança e ensinar, é também uma atividade que possui características próprias e fundamentais para sua realização. Portanto, é importante destacar as características formais do jogo:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não séria' e exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. Uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites parciais e tempos próprios, segundo certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2001, p.16).

Apesar de tê-lo como uma atividade "não séria", o autor não impõe como norma, a não seriedade vinda da criança para com o brincar/jogar, pois o jogar para a criança assim como o brincar se torna em um momento de seriedade, sendo o mesmo desenvolvido de modo compenetrado.

Voltando um pouco à história dos jogos ligados à educação, é importante salientar que o jogo educativo surge no século XVI como um suporte das atividades do

cotidiano escolar, buscando sempre o conhecimento e conquista de seu espaço no desenvolver da educação infantil. Segundo Kishimoto (1998), com os princípios de estudiosos como Froebel que o jogo passa a ocupar lugar de destaque no cenário infantil, “entendido como objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passa a fazer parte da educação infantil”. Froebel, criador do jardim-de-infância e é através da mudança realizada no currículo infantil, que as crianças pela primeira vez passam a brincar nas escolas, fazendo-se perceber a influência e importância do brincar na educação infantil, favorecendo uma melhor formação do indivíduo.

Baseando mais uma vez nos estudos de Kishimoto (1998, p.37), “entende-se que o jogo educativo possui duas funções: a lúdica e a educativa”. Na função lúdica fica evidenciado a diversão e prazer que gira em torno do jogo quando escolhido de forma voluntária. Já na função educativa, o jogo é um complemento do saber. Portanto o jogo é um forte aliado na busca de uma formação e desenvolvimento mais completo do indivíduo desde seus primeiros anos escolares.

Por fim, o mundo da fantasia, da imaginação, do jogo, do brinquedo e da brincadeira além de prazeroso também é um mundo onde a criança esta em exercício constante tanto no que diz respeito aos aspectos físicos, sociais, mas também ao aspecto intelectual. O lúdico pode e deve ser considerado como um elemento rico em potencial pedagógico sendo necessário por sua vez ser reconhecido como tal e ser introduzido aos currículos escolares e aos diversos âmbitos educacionais e sociais na busca de contribuir de forma mais significativa com a educação formal e informal dos indivíduos em plena formação.