

Construções

caleidoscópico
brincadeira e arte 



PDF completo no site www.caleido.com.br



caleidoscópico
brincadeira e arte 

A **Caleidoscópico**, fundada em 2002, tem como objetivo promover vivências lúdicas para todas as idades, destacando o jogo/brincadeira como atividade de integração, criatividade e tomada de decisão.



Gratidão aos milhares de participantes em oficinas de criação da Caleidoscópico ao longo de 15 anos. De certa forma estão todos aqui representados, pois os exemplos de criações de uma turma sempre inspiravam outros a continuarem a criação.

O meu agradecimento por todo o aprendizado, todo o entusiasmo dos participantes e disposição para entrar no jogo e na brincadeira de criação.

A ideia de reunir os conteúdos destas oficinas é inspirar a criação, invenção e reinvenção entre adultos e crianças, usando o principal recurso que é a imaginação aliada ao conhecimento.

Tanto fui aprendendo, lembrando formas ancestrais de brincar e também reinventar que me dei conta que esta criança que ainda habita em mim tem vontade de chamar mais pessoas para a brincadeira!

Penso que a generosidade com que a criança vê o mundo pleno de possibilidades deve ser recordada na vida adulta. Por isso o convite incessante para os adultos brincarem.

O estado de prontidão para a vida é condição da brincadeira. Para brincar a criança extrapola qualquer adversidade. Para ela o brinquedo nunca falta, porque ela o inventa na hora que precisa e sabe empreender o tempo a seu favor. Quer olhar mais generoso para com a vida?

Estes slides, e outros que virão na seqüência, fazem parte da celebração de 15 anos da Caleidoscópico. Usufrua e compartilhe da nossa história. Crie suas próprias brincadeiras!

Adriana Killisys
Abril /2018

Construções

No décimo quinto módulo **15 anos Caleidoscópico Brincadeira e Arte**, socializamos um dos brinquedos mais abundantes no Brasil, pleno em possibilidades lúdicas. Trata-se das sobras de marcenarias, rico material para as crianças criarem as mais inventivas construções.

“Vamos brincar com aquele brinquedo (retalhos de madeira) que dá para a gente inventar tudo o que a gente quer?”

Manu, 4 anos





No Brasil temos uma fartura de brinquedos gratuitos produzidos diariamente nas marcenarias. As sobras de retalhos de madeiras são brinquedos em potencial esperando a potencia da imaginação inventiva das crianças para transformá-las em inúmeras possibilidades.





caleidoscópico
brincadeira e arte



Um presente mais do que especial para uma criança pode ser uma caixa repleta de sobras de madeiras, de formatos irregulares e junto com ela, lápis de cor, giz de cêra ou canetinha hidrocor para transformar as madeiras como quiser.



Que tal buscar em marcenarias sobras de madeira para oficinas de criação?

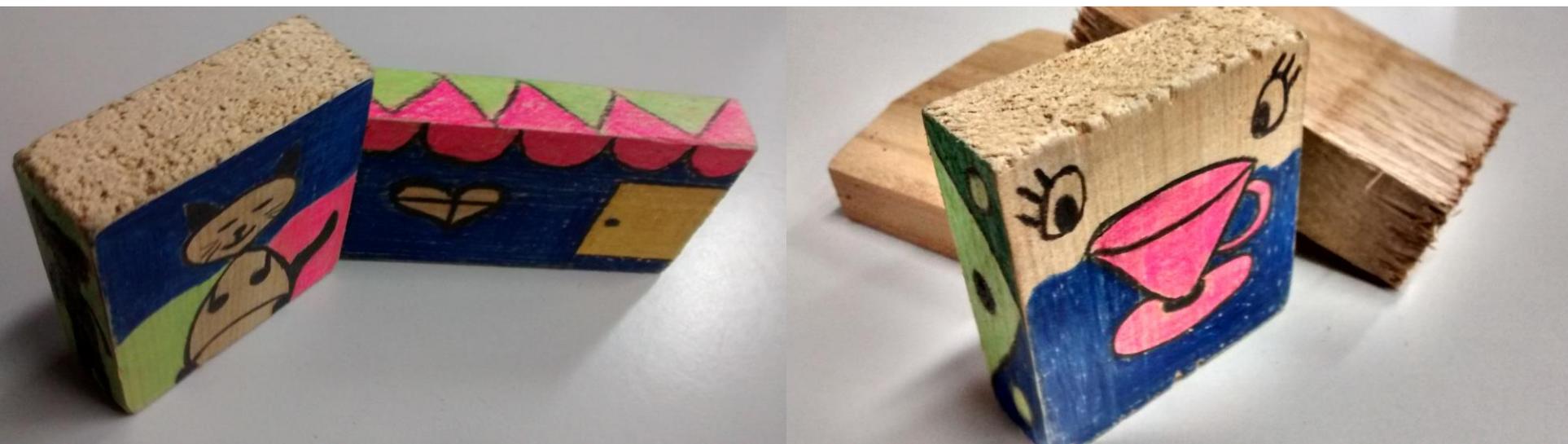




Vamos descobrir possibilidades ocultas nos objetos?
Vamos brincar com as crianças de criar brinquedos?

Retalhos de madeira que viram brinquedos





Imagens de livros de arquitetura e de cenários de histórias infantis podem inspirar a criação de cenários para a brincadeira.





Generosidade do olhar lúdico:



Um simples toco de madeira ou um campo de futebol?



MON Museu Oscar Niemeyer



Joaquin Torres Garcia

Brinquedos inspirados na arte de Joaquín Torres García





Diversidade de materiais (retalhos de madeira) são desafios para várias criações lúdicas com giz de cera, lápis de cor e caneta hidrográfica.

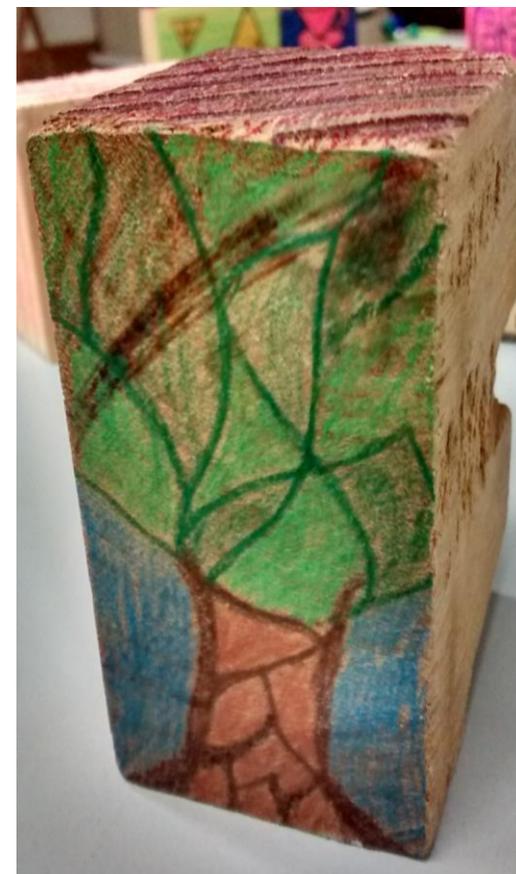
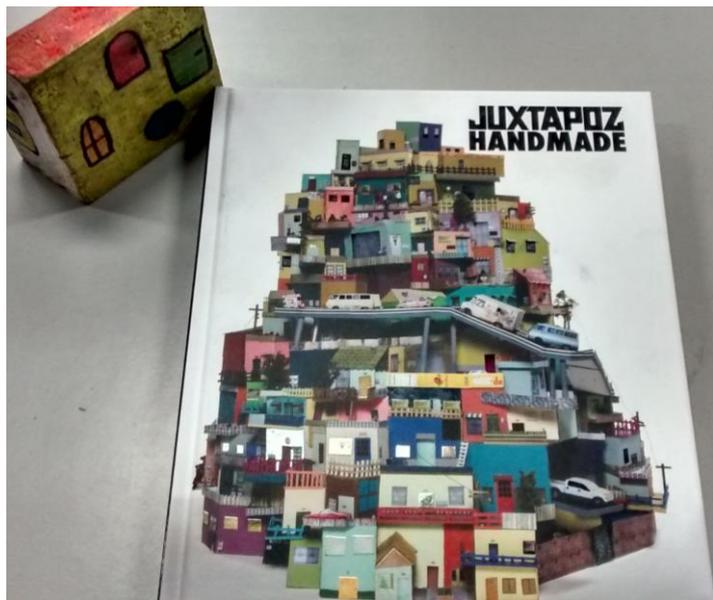
Que tal se inspirar em desenhos ópticos e geométricos para criar um jogo de construção?



caleidoscópio
brincadeira e arte



Mais inspirações de livros de artes para
criar brinquedos!



Justapoz Handmade www.justapoz.com



Inspirados no artesanato de São Luis do Paraitinga, vamos usar tinta para compor um jogo “ monta tudo cidades” ?



Quando adultos e crianças constroem brinquedos juntos
a marca dos dois se mistura na brincadeira!



ARCHITECTURE ON THE CARPET

The Curious Tale of Construction Toys
and the Genesis of Modern Buildings

Fica a dica do livro *Architecture on the carpet*. Nele podemos ver diversos jogos de construção encontrados no mercado ao longo dos tempos e perceber uma curiosa influência dos projetos arquitetônicos nas construções infantis e vice e versa.

Crianças e adultos que brincam a valer, seguem criando por toda a vida!

E se a brincadeira de **construção** fosse com **caixa de papelão** ao invés de **retalho de madeiras**, como seria?





Desafio: vamos transformar estes retalhos de papelão em um jogo de construção?



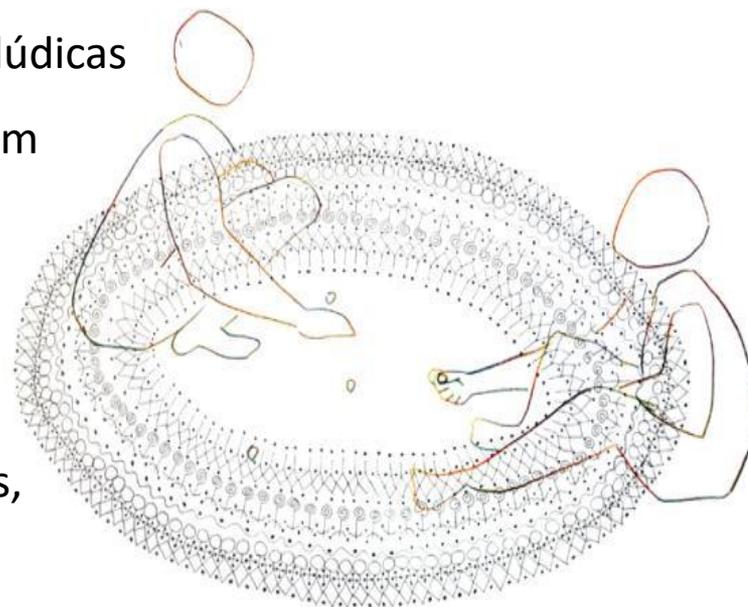
Nós somos a Caleidoscópio

Criamos projetos de educação e cultura
para adultos que buscam experiências
criativas e lúdicas.

Acesse:
www.caleido.com.br



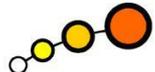
- Criação de jogos e programação de lazer,
- Palestras, cursos e oficinas de jogos e criação de ambientes para brincar,
- Terças Lúdicas (vivências lúdicas para adultos)
- Chá das 5 com filosofia lúdica (chá, delícias culinárias e apetitosas reflexões para despertar os sentidos de viver plenamente o presente)
- Walkscape Curitiba : Caminhadas & Reflexões lúdicas
- Assessoria para diferentes mídias que envolvam caráter lúdico e cultural (cd-roms , sites, programas televisivos, web histórias, gibis),
- Curadoria para exposição de brinquedos e montagem de acervo lúdico em brinquedotecas, jogotecas e espaços do brincar.



Alguns clientes

caleidoscópico
brincadeira e arte 

Instituto
avisa lá
Formação Continuada de Educadores


Rede SESC
de Desenvolvimento
Técnico

S E S C

Ministério
da Educação

BRASIL
UM PAÍS DE TODOS
GOVERNO FEDERAL

 INSTITUTO
akatu
Pelo consumo consciente


natura

 FUNDAÇÃO
**GOL
DELETRA**


cedac

Secretarias Municipais de Educação e Cultura:

São Paulo, Curitiba, Belo Horizonte, Distrito Federal, Recife, Acre, Sergipe, Rondônia, Pará, Amazonas

No exterior:

Simetrías Fundación Internacional/ Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (**AECID**) – Toledo/ España

FUNLIBRE - Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – Colombia

Universidad Nacional de Bogota - Colombia

Universidad de Calli –Colombia, IBM - Peru

Diretora

Adriana Klisys é psicóloga, pela PUC-SP, assessora para criação de jogos e ambientes lúdicos; autora dos livros: Quer Jogar? Edições SESC SP; Ciência, Arte e Jogo – Ed. Peirópolis ; Brincar e Ler para viver – Instituto Hedging-Griffo, dentre outros.



BRINCADEIRA DE GENTE GRANDE

Em encontros mensais para brincar de pião, fazer colagens ou dançar em roda, adultos resgatam o lúdico da infância ▶ GABRIELA ROMEU



Adriana Klisys,
criadora do
Terças Lúdicas

Uma vez por mês, um grupo de adultos larga tudo – o jantar de negócios ou o tempo escasso com os filhos – apenas para jogar e brincar.

Eles sentam no chão, dançam em roda, inventam colagens com jornais e revistas, constroem traquitanas e fazem girar piões, entre outras peripécias programadas nos encontros mensais batizados de “Terças Lúdicas”, que acontecem em um galpão no Butantã, zona oeste de São Paulo.

Ou “lúcidas”, como enfatiza a psicóloga Adriana Klisys, 41, coordenadora do projeto. A troca de duas letras não é à toa: “Nessa sociedade bastante ligada à produção, as pessoas estão sempre pensando no negócio, ou melhor, em negar o ócio”, diz.

Segundo ela, que pesquisa jogos milenares há 17 anos, “é fundamental se envolver em processos de forma criativa, sem se preocupar com o resultado”. “O lúdico traz a lucidez.”

Adriana promove os encontros desde 2009, para que gente grande – educadores, empresários, advogados – possa explorar a incerteza do jogo, assim como se faz naturalmente

“É fundamental se envolver em processos de forma criativa. O lúdico traz a lucidez”

ADRIANA KLISYS, coordenadora do projeto

na infância. São momentos para despertar a “substância lúdica na vida”.

Para Yara Marangoni, 52, professora de geofísica da USP, os encontros são uma brecha para escapar da rotina. Num deles, ela caiu na folia ao criar figurinos carnavalescos, com direito a desfile de fantasias com nomes inusitados como “rei próspero deslizando na favela”. “Vou lá para brincar e não pensar em mais nada”, diz.

Na chegada, são oferecidos aos participantes dois tipos de alimento: o que sustenta o corpo (sucos, frutas, bolinhos) e outro para alimentar o imaginário (livros, brinquedos, tabuleiros de jogos).

As “mesas de alimento” estão sempre relacionadas aos temas inspiradores da noite, como “Tipos e Tipas”, criação de bonecos de papel malucos com Juliana Bollini, ou “Sonhos Tridimensionais de Papelão”, com o grupo de arquitetos espanhóis Basurama.

Na primeira terça lúdica deste ano, no dia 15/3, a cantora e percussionista Thayana Barbosa, do grupo curitibano Mundaréu, abre a roda com “Brincar, Compor e Cantar”, prometendo bastante improvisação musical. Para 2011, já estão previstos encontros para construir móveis e brincar com fogo.

De que serve largar tantos compromissos para entrar numa brincadeira descompromissada? Há várias respostas para a questão, mas Adriana lembra a explicação que ouviu certa vez de um professor da tribo tucuna: “Brincar é um jeito de não entristecer”. ★

TERÇAS LÚDICAS

Tema: Brincar, Compor e Cantar, com Thayana Barbosa; **quando:** terça-feira, 15/3, das 19h às 22h; **onde:** r. Dr. Cícero de Alencar, 69, Butantã, tel. 3726-8592; **quanto:** R\$ 50 (inscrição no site www.caleido.com.br) ou R\$ 60 (no dia)

caleidoscópico
brincadeira e arte



Caleidoscópico na mídia



Paço da Liberdade

Curitiba, outubro de 2016, Ano 9 - nº 44



Uma casa lúdica para potencializar a criatividade

É brincando – com brinquedos simples de construir e jogos ao ar livre – que as crianças encontram um espaço fértil, no qual conseguem de forma autêntica tomar decisões e interpretar papéis que depois, na vida adulta, serão fundamentais. Na correria do dia a dia, o adulto se distancia cada vez mais deste contexto e, sem perceber, vai perdendo coisas importantes como a felicidade e a criatividade.



Foto: Aline André (arquiteta, Aline André)



Foto: Di Neugarten

Foi pensando nisso, que a psicóloga e empresária Adriana Kliks inaugurou recentemente em Curitiba a Ludocasa, um espaço de cultura lúdica e bem viver para adultos. “Eu já tenho em São Paulo, com uma sócia, a Caleidoscópio Brincadeira e Arte”, conta Adriana. “E a Ludocasa, em Curitiba, é uma extensão de todo este trabalho que completa 14 anos”.



Na casa ampla e divertida no bairro de Santa Felicidade, adultos que trabalham como professores, agentes culturais, artistas ou empresários aprendem a criar jogos e programas de lazer; participam de palestras e eventos voltados à importância de brincar ou assessoria para montar brinquedotecas, jogotecas, ou produzir vídeos, cds e livros sobre o tema.

“Tudo o que se faz na casa tem que estar ligado ao brincar”, diz Adriana. “E nossa ideia é atender tanto os profissionais, quanto escolas, empresas e outros projetos. Trabalhamos com a linha de que o espaço de brincar é muito generoso. Nele tudo é possível, inclusive se reinventar, uma vez que não há certo ou errado na brincadeira. Isso leva a pessoa a ter jogo de cintura. Brincar para ser alegre e, com alegria, ser mais criativo”.



Quer jogar? O livro de Adriana Kliks em parceria com o artista Carlos Dalto Stella, finalista em duas categorias do prêmio Jabuti, 2011 reúne arte, jogos e brincadeiras em uma homenagem ao lúdico da vida. Publicado pela Edigênes - SESC - SP, teve seu lançamento em Curitiba, no Paço da Liberdade.

Foto: Carlos Dalto Stella



Serviço
Endereço: Caleidoscópio Brincadeira e Arte
Rua Pedro Marcolino Siqueira, 218 - Santa Felicidade
Fone: (41) 3344-9519 / (0800-0833) Site: www.caleidosco.com.br
Facebook: www.facebook.com/CaleidoscopioBrincadeiraArte

- Centro Histórico Divertido | pág. 2
- Aprendendo a Empreender | pág. 3
- Continue com as Crianças | pág. 4

dia a dia

fala SEBRAE

notícias

ASSIM
ASSADO

1001 BOLHAS DE SABÃO

Adriana Klisys ensina a improvisar uma brincadeira muito divertida com objetos de casa

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópico Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

Como fazer

Você vai precisar de:
1 copo de detergente com glicerina, 1 copo de água, objetos vazados que encontrar pela casa

- 1** Misture o detergente com água, numa vasilha, sem fazer muita espuma.
- 2** Agora vem o melhor da brincadeira: pesquise em casa entre seus brinquedos, utensílios de cozinha, escritório e outros mais, objetos que possam produzir bolhas. Vale: batedores de bolo, garfo, escumadeira, saquinhos rendados de frutas ou legumes, cliques, bóbis de cabelo, pedaço de cano de PVC, conduíte, garrafa PET com fundo cortado... Use também apenas uma ou as duas mãos: uma os dedos para formar um círculo vazado e molhe-os na mistura com o detergente para assoprar mil e uma bolhas!



Bolhas de sabão por Arthur Dala Stella, 5 anos



www.caleido.com.br

ASSIM
ASSADO

COBRAS E ESCADAS

Em tempos passados, o jogo Cobras e Escadas, conhecido em seu país de origem como Moksha-patamu, era um jogo dedicado ao deus Vishnu (responsável pela manutenção do universo, na crença indiana). Os desenhos de seu tabuleiro tinham um significado religioso: as escadas representavam a virtude (o bem) e as cobras, a maldade.



O jogo surgiu na Índia



DESENHO: MANUELA BARBIERI, 9 ANOS

Como fazer

Você vai precisar de:

Um tabuleiro de papelão ou madeira de 40 x 40 cm, 2 dados, 5 tampas de garrafa, 1 pedaço pequeno de cartolina, régua, tesoura, cola, canetinha e lápis de cor.

Como jogar

Em 2 a 5 jogadores, o objetivo é chegar primeiro à casa de número 100.

- 1 O jogador só pode começar a partida quando tira 6 no dado. Então, deve lançar de novo os dois dados e andar com seu peão a soma dos números tirados. Em seguida, passa a vez.
- 2 Quando alguém cai numa casa ocupada por outro jogador, o adversário precisa voltar ao início do jogo e só recomeça após tirar um 6.
- 3 Se o peão cair no início de uma escada, ele deve subir até seu topo, avançando no tabuleiro. Quando cair na cabeça de uma cobra, tem de descer até sua cauda.

- 1 Com a régua, divida o tabuleiro em 100 quadrados.
- 2 Desenhe por cima deles algumas cobras e escadas (5 a 8 de cada).
- 3 Enumere os quadrados começando do canto inferior esquerdo do tabuleiro.
- 4 Pinte seu tabuleiro.
- 5 Desenhe cinco rostos na cartolina. Recorte e cole nas tampinhas para formar os peões.



Adriana Klisys é autora do livro *Quer Jogar?* (Sesc-SP). No dia 26/8, ela faz uma oficina sobre os jogos Fecho a Caixa e Chung Toi, das 10 h às 12 h, no Butantã (R\$ 50/R\$ 60).

www.caleido.com.br



ASSIM
ASSADO

CORRIDA DA HIENA



Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópico Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

Este é um jogo tradicional do Sudão, o maior país da África. O tabuleiro é riscado na areia e os jogadores usam pedras como peças e dados egípcios no lugar de dados convencionais (feitos com madeira cilíndricas divididas ao meio, com sistema próprio de pontuação).

A Corrida da Hiena é baseada numa história infantil em que um grupo de mulheres sai da aldeia para buscar água na nascente. Conforme cumprem a finalidade da viagem, voltam para o ponto de partida. A primeira mulher a chegar na aldeia solta uma hiena que foi presa por um grupo de caçadores. A hiena feroz corre em direção à nascente para matar sua sede e volta à aldeia para matar sua fome, comendo as mulheres que encontra pelo caminho.

Regras do jogo

1 Cada jogador escolhe um peão que representa sua mãe africana. Ele deve levá-la para a nascente e, depois, de volta à aldeia o mais rápido possível. No fim, deve soltar a hiena para capturar o maior número de mães dos adversários.

2 As "mães" se movimentam através da pontuação nos dados. Para cada mãe sair da aldeia, é preciso tirar 6 no dado. Neste caso, você tem direito a jogar o dado novamente.

3 Depois, mova as "mães" conforme o número que sair no dado. Mas, ao chegar à nascente, é preciso tirar 6 para poder voltar à aldeia.

4 Quem chegar primeiro à aldeia, troca sua "mãe" pela hiena, que só pode sair da aldeia após tirar 6 no dado. A hiena anda com o dobro de velocidade. Assim, se tira 4 no dado, anda 8 casas.

5 Quando a hiena chega à nascente, bebe água e precisa tirar o número 6 para voltar à aldeia. No caminho, a hiena pode capturar as "mães". Para isso, basta cair numa casa já ocupada por uma delas.

6 Ganha quem voltar primeiro para a aldeia. O jogador que tem sua "mãe" comida pela hiena perde o jogo. Quem consegue levar sua "mãe" de volta à aldeia, nem ganha nem perde.

Como fazer

Você vai precisar de: 1 folha de cartolina ou papel Paraná, canetinha colorida, lápis de cor, 1 dado, 5 pedrinhas

1 Desenhe um tabuleiro em espiral e faça marcações com círculos das casas do jogo.



2 Decore como quiser, pintando ou desenhando a hiena, a aldeia e o poço.

3 Desenhe 4 rostos de mães numa pedra e um rosto de hiena para representar os peões do jogo.



www.caleido.com.br

ASSIM
ASSADO

JOGO DA ONÇA

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópico Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

Esta brincadeira faz parte da família de jogos Tigres e Cabras, vindos da Índia e do Ceilão (atual Sri Lanka). Neles, a dupla de jogadores tem números diferentes de peças, com forças distintas. O Jogo da Onça se popularizou no Brasil entre diversas etnias indígenas, com tabuleiros desenhados no próprio chão, tendo pedrinhas ou sementes como peças.

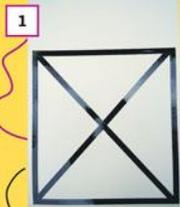


A Índia tem jogos muito semelhantes, como Tigres e Cabras.

Vamos fazer um?

Você vai precisar de:

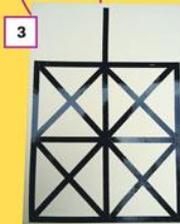
1 papelão ou cartolina de 50 x 35 cm (pode usar madeira ou o verso de uma gaveta), fita adesiva colorida, tesoura, giz de cera, 14 pedrinhas (cães) e uma pedra maior (onça).



1 Com a fita, faça um quadrado e ligue as quinas, formando um X.

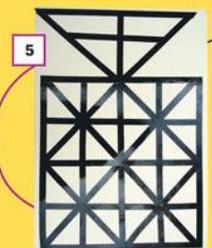


2 Agora, faça uma cruz no centro do quadrado, como se vê na figura.



4 Nos quatro quadrados que se formaram, repita a operação, ligando as quinas em X e seus centros em cruz.

Para completar o tabuleiro, faça um triângulo na linha que sai do quadrado maior (veja foto). Acrescente uma linha horizontal para formar uma cruz em seu interior. Decore, pintando com as cores que quiser.



Como jogar



1 Arrume o tabuleiro, tal como mostra a figura:

2 O jogador com a onça começa a partida. Ele pode escolher qualquer direção para movimentar a peça, andando uma só casa por vez.

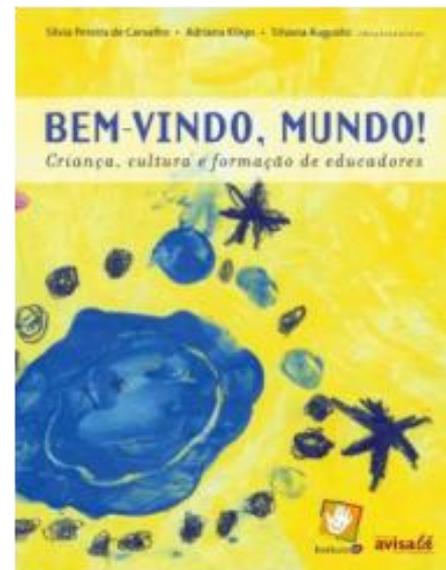
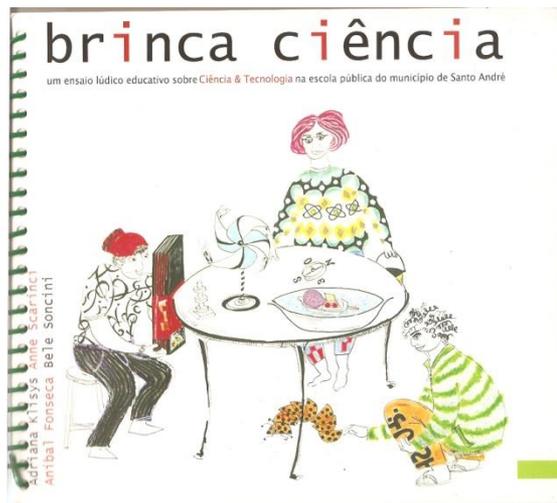
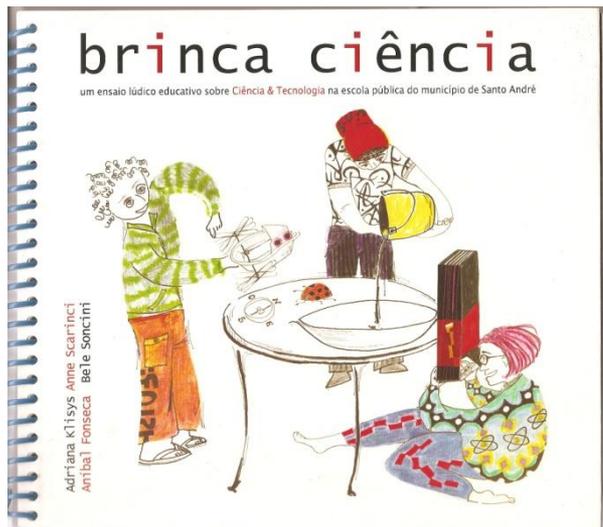
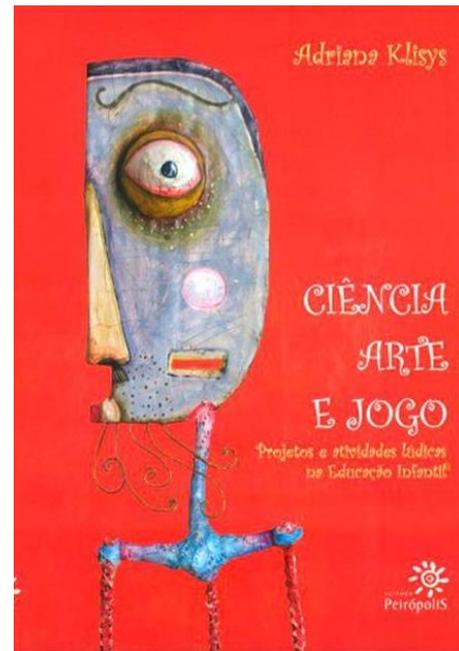
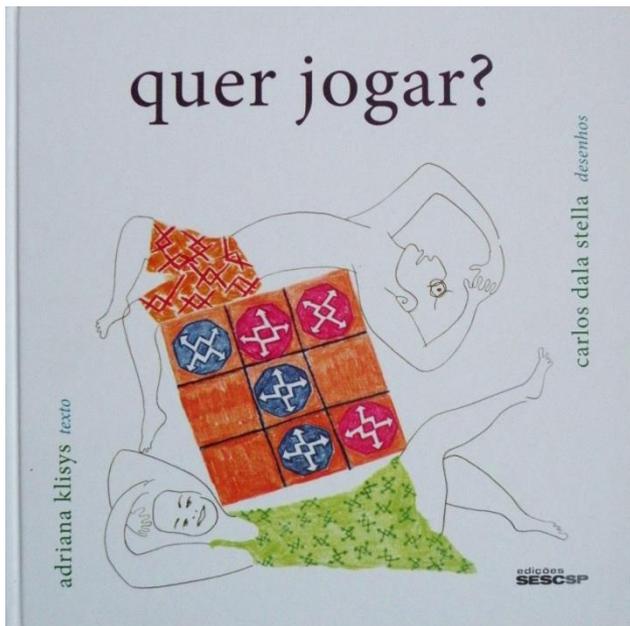
3 A onça pode capturar o cachorro saltando por cima dele em direção a uma casa vazia. Neste caso, retira-se a peça saltada do tabuleiro.

4 A onça pode fazer saltos duplos ou triplos, capturando mais de um cachorro numa mesma jogada, tal como acontece no jogo de damas.

5 O cachorro anda pelo tabuleiro da mesma forma que a onça, só não pode saltar sobre ela.

6 Ganha quem conseguir atingir seu objetivo primeiro: a onça capturar 5 cachorros ou os cachorros imobilizarem a onça.

Principais publicações



O LIVRO
DOS



Angels
Navarro

10 MELHORES
JOGOS
DE TODOS
TEMPOS



Inclusão
Adriana Klirys



Contato

Adriana Klisys

Diretora da Caleidoscópio

www.caleido.com.br

caleido@caleido.com.br

55 41 3344 9519

55 41 98508 0810 (whatsapp)

R. Pedro Mossoline Gasparin, 350

Santa Felicidade

Curitiba/PR



caleidoscópio
brincadeira e arte





Elencamos a seguir as instituições que confiaram no trabalho da Caleidoscópico e agradecemos a construção conjunta de uma vida mais lúdica:

Instituto Avisa Lá, Instituto Hedging-Griffo, Ação Comunitária, Fundação Gol de Letra, Instituto Sou da Paz, Instituto Camargo Corrêa, SESC Departamento Nacional, SESC Regional (Mato Grosso, Tocantins, Macapá , Pernambuco, Goiás, Porto Alegre, Ijuí, Santo Ângelo, Caxias do Sul, Foz do Iguaçu, Paraná), SESC São Paulo, Edições SESC SP, Editora Peirópolis, Editora Abril, Editora Moderna, Editora Panda Books, Moving Imagem e Editora, Folha de S. Paulo, Jornal O Estado de S. Paulo, Guten News, Pátio Revista Pedagógica, Revista Carta na Escola, Carta Fundamental, CEDAC (Centro de Documentação para a Ação Comunitária), PUC (Pontifícia Universidade Católica- Faculdade de Psicologia/SP), FAFE-USP (Fundação de Apoio à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo), Creche Central da USP, PNUD- Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento, Sesi (Serviço Social da Indústria- SP / Divisão de Educação Básica), Fundação Vanzolini, Escola Candanga: Fundação Educacional do Distrito Federal/Seção de Educação Infantil, OGPTB (Organização Geral dos Professores Ticunas Bilíngues - Amazonas), Universidade Federal de Ouro preto, UNIFESP (Universidade Federal de São Paulo) , Programa Crer para Ver/ Abring, Centro de Educação Infantil do CTA-SJC (Centro de Tecnologia Aéreo Espacial),



Prisma-Centro de Estudos do Colégio Santa Maria, Rede Marista, Centro de Defesa à Infância (CEDIN), Associação Brasileira de Educação e Cultura (ABEC) , Centro de Estudos do Colégio Vera Cruz (CEVEC), Escola Vera Cruz, Centro de Estudos da Escola Projeto Vida, Centro de Pesquisa Atelier Carambola, Centro de Estudos da Escola da Vila, Atelier Arte Expressão Escola Viva, Berçário e Pré escola Criarte, Casa do Brincar, Espaço Cadê Bebê, Espaço Bebê Hebraica, Malubambu Casa de Brincadeiras, Escola Experimental de Salvador, Grupo Batuqueiros, Colégio Ítaca, Rede Salesiana de Escolas, Nossa Escola (SJC), AME (Associação da Mulheres pela Educação - Osasco), AMUNO (Associação das Mulheres Unidas de Novo Osasco), Associação Quintal Mágico, Colégio SEEP Jundiaí, Colégio Santo Américo, Obra Social do Mosteiro São Geraldo, Centro de Promoção Social Cônego Luiz Biasi, Escola Comunidade Interativa – Mogi Guaçu, Cirandar, Pró Saúde CEI Lageado, Estrela Nova Movimento Comunitário, Centro de Promoção Humana Igualdade, Creche Casa da Criança, CEI Persio Guimarães Azevedo, Colégio Rainha da Paz, Colégio , Escola Pueri Múndi, Instituto Rubens Meneghetti,



Brinquedoteca do GRAAC Grupo de Apoio à Criança e Adolescente com Câncer, CAMPO - Centro de Assessoria ao Movimento Popular, Clube do Menor/MG, Núcleo de Interação Educativa-Jaú, Amencar (Associação de Amparo ao Menor -Bauru), Associação Comunitária Monte Azul, Instituto Criança Cidadã, PUPA, Instituto Alana, Akatu, Intercement, IBM, Museu da Pessoa, Livraria Bisbilhoteca, Livraria Ubaldo, Navegamundo, Promofilm do Brasil, Zenza Mídia Digital, Natura, Entusiasmo Cultural, Sabina Parque Lúdico do Conhecimento, Fórum Cultura Idoso Curitiba, Fundação de Ação Social – Curitiba (FAS) , SINPRO SP, Secretaria Municipal de Educação de Curitiba, São Paulo, Rio de Janeiro, Distrito Federal, Belo Horizonte, Uberlândia, Sergipe, Recife, Acre, Pará, Rondônia, Hortolândia, Cajamar, Caieiras, Franco da Rocha, São José dos Campos, Santo André, São Bernardo, São Caetano, Mauá, Jundiaí, Jacareí, Votorantin, Moji Mirim, São Sebastião, Itanhaem e Santos, Porto Iracema das Artes/ Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura. No exterior: Simetrías Fundación Internacional/ Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), Instituto de la Juventude de CLM, Ayuntamiento, Obra Social la Caixa – Toledo/ España, Universidad Nacional de Bogota, FUNLIBRE - Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – Colombia, Universidad de Calli -Colombia.