



Ambientes lúdicos 2

Materiais da indústria têxtil

Usos de carretéis, cones, tubos, tubetes e fios de malha para criar novos brinquedos e ambientes para brincar

PDF Completo no site:
www.caleido.com.br



A **Caleidoscópio**, 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 Caleidoscópio 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, relembrando 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 sequência, fazem parte da celebração de 15 anos da Caleidoscópio. Usufrua e compartilhe da nossa história. Crie suas próprias brincadeiras!

Adriana Kllisys
Setembro/2017



Ambientes Lúdicos 2

Materiais da indústria têxtil

Usos de carretéis e outros materiais da indústria têxtil (cones, tubos, tubetes, bobinas, fios de malha..) para criar novos brinquedos e ambientes para brincar

O quarto módulo **15 anos Caleidoscópio Brincadeira e Arte** convida a ampliar o acervo lúdico das escolas aproveitando a abundância de materiais com alto potencial lúdico que são descartados diariamente nas indústrias têxteis e nas lojas de tecidos



Abundâncias Lúdicas estão aí por toda parte!



Materials não estruturados: possibilidade de muitas brincadeiras e construções

Brinquedos de largo alcance (Leontiev)

O psicólogo russo Alexis N. Leontiev cunhou o termo “Brinquedos de largo alcance” para falar de materiais potentes para a imaginação de largo alcance. São materiais que permitem diferentes utilizações por oferecerem a possibilidade de mobilizar as mais variadas ações, durante as quais as crianças podem atribuir diversos significados.



Todos estes “brinquedos de longo alcance” são descartados na indústria têxtil.
Que tal visitar uma “indústria de brinquedos de longo alcance” ?





Construções lúdicas usando tubos de linha industrial

Brinquedo de largo alcance: o foco está na potência da criança em sua interação com o material. Quanto mais puder gerar abundância de criações, maior a qualidade do brinquedo.



Principal qualidade dos materiais não estruturados: possibilidade de muitas construções, desconstruções e sucessivas re-construções



Quantidade do mesmo material amplia as possibilidades de construção



Versatilidade do material = imaginação a todo vapor



Brinquedos de largo alcance: brinquedos polivalentes



Inventando jogos com tubos de papelão



Equipes guiam uma pessoa vendada para encontrar o caminho sem derrubar as “paredes” do labirinto. No jogo de encontrar a saída, só vale dicas verbais.



Inventando jogos com tubos de papelão

Uma bola de boliche tubular!



Inventando jogos com tubos de papelão

Bola presa ao taco feito com tubo de papelão para nunca perdê-la de vista!

Interação tubos + tiras de malha = novas possibilidades de criação





caleidoscópio
brincadeira e arte

Um colar de gigante?
Uma jiboia? Um caracol?
Ou um brinquedo de
desenhar no chão?
São inúmeras as
criações de um
brinquedo de largo
alcance.



Interação tubos + tiras de malha



Interação tubos + tiras de malha



tubos para escalar e escorregar!



Inventando bonecos com tubos e fios de malha



Interação tubos de papelão + tampinhas



Jogo de brincar com a estética:
Composições com materiais de largo alcance





Interação tubos + tampinhas



Quantos brinquedos em potencial temos dentro desta caixa?
Cabe à potência infantil a capacidade de decidir o rumo de sua brincadeira.



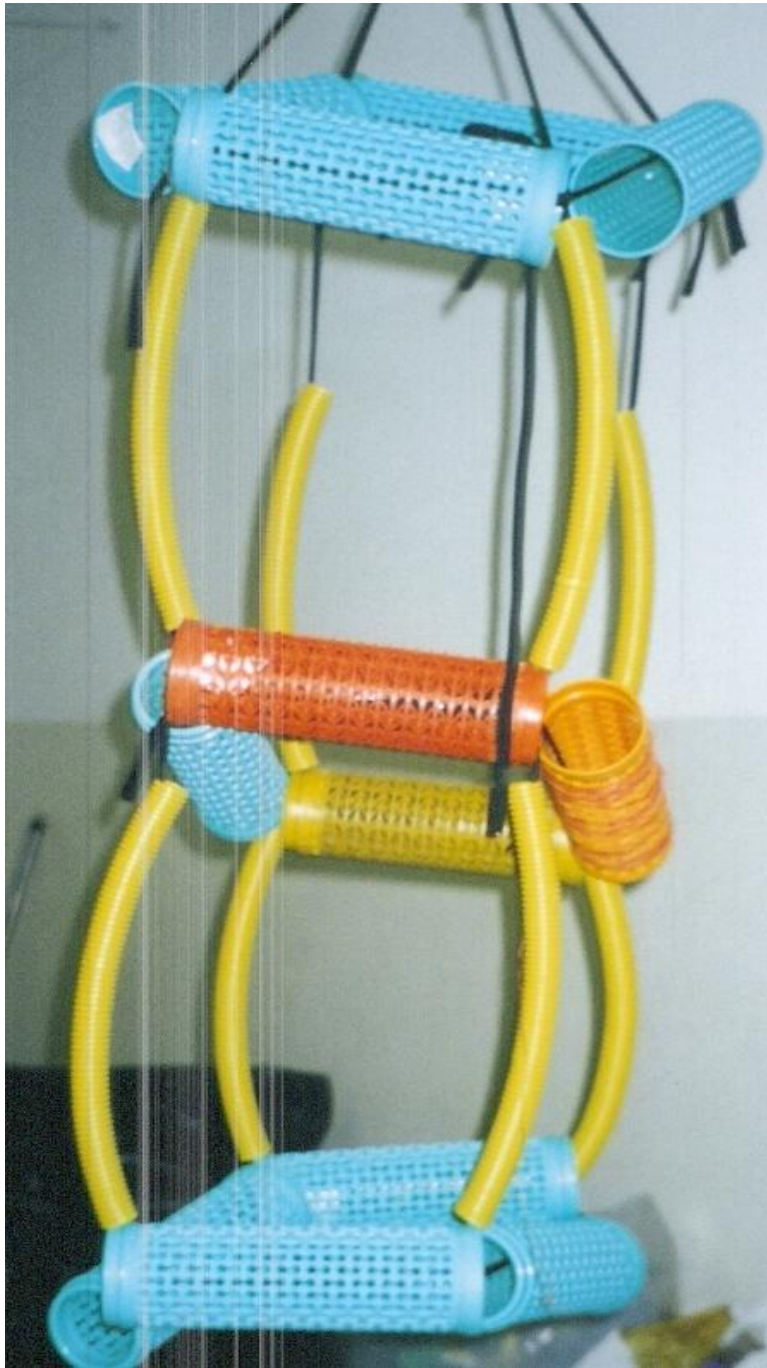


Possibilidades à vista!





Bilboquê



Móviles tridimensionais com tubos plásticos
de linha industrial + fio de malha +
conduítes



Possibilidades de criação de brinquedos com tubos, cones de linha e galão de água



Criação de fantoches
com tubos, carretéis,
conduite e fio de malha



Brinquedo de rolar com fio de varal e tubos de linha têxtil

Vai-e-vem com cones e tubetes de linha industrial



vai-e-vem de berçário





Interação Tubos + Caixas



Terça Lúdica: Sonhos Tridimensionais de papelão



Interação cones + fitas adesivas



Dos cones de linha macho e fêmea nascem infinitas possibilidades de criação





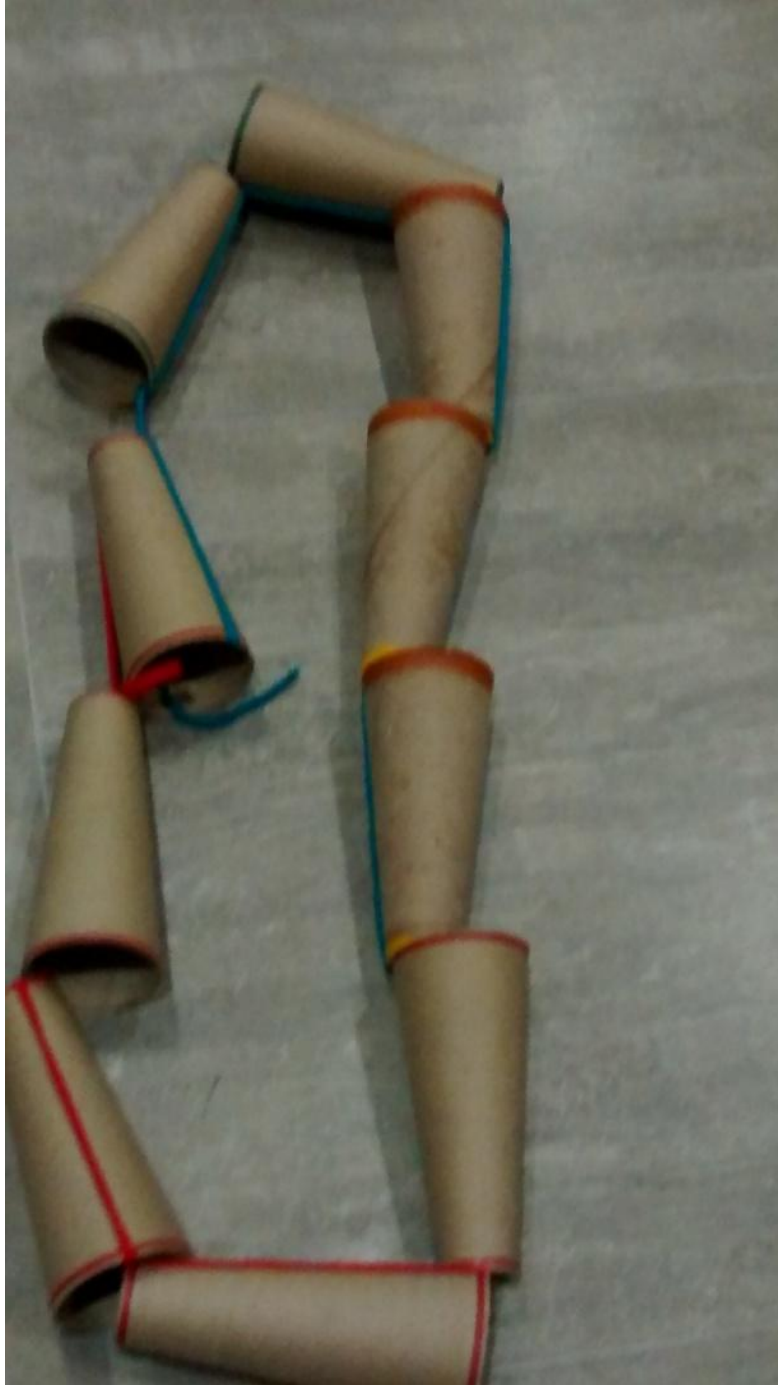
Terça Lúdica: Sonhos tridimensionais de papelão



Interação cones + meias de seda



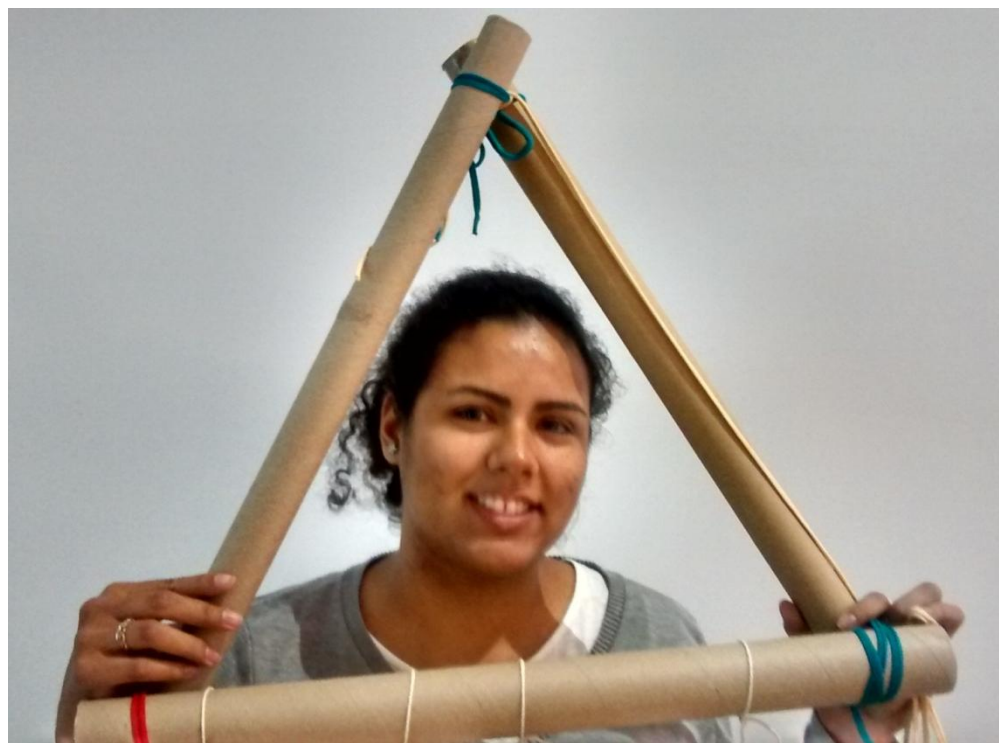




Cones de linha unidos
por tira de malha

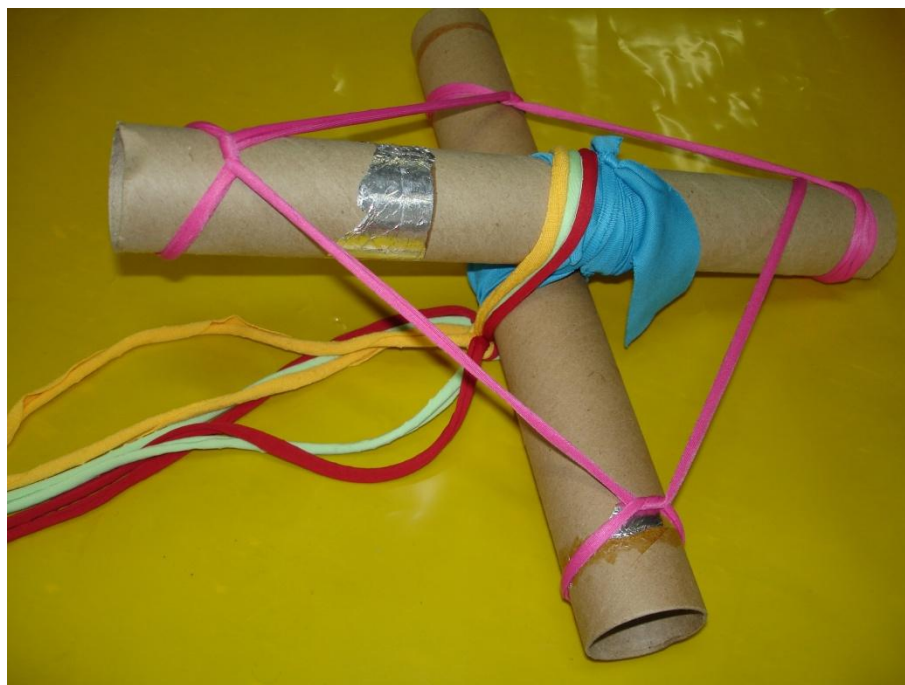
Uma cortina de cones







caleidoscópio
brincadeira e arte



Cabanas feitas com estruturas tubulares, sobras de lojas de tecido





O mobiliário pode virar brinquedo para servir de apoio para construções de cabanas, casas, castelos, etc.



caleidoscópico
brincadeira e arte



Cones de linha que viram personagens





Quais brinquedos de largo alcance podemos ter nos espaços educativos?



Procure por novas lojas de brinquedo de largo alcance!

Usufrua de uma ótima imaginação de largo alcance!



Bobes de cabelo para construções lúdicas encontrados somente em lojas de brinquedos não convencionais!



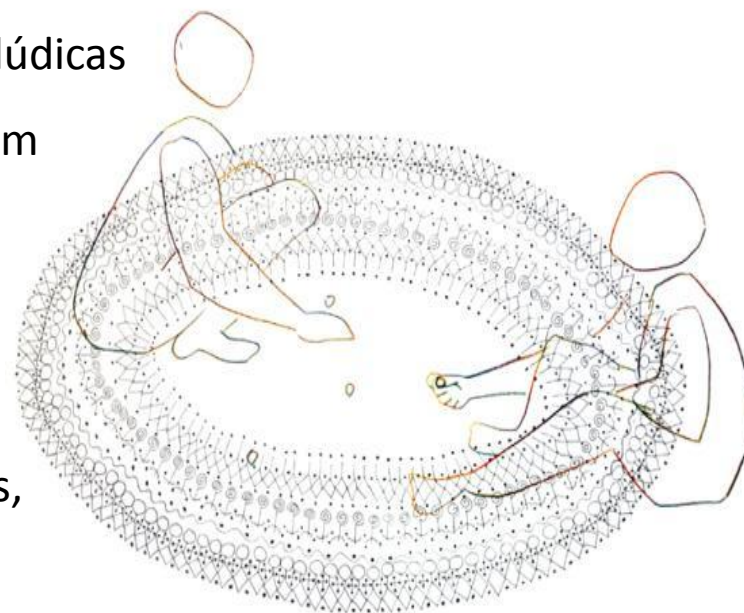
Nós somos a Caleidoscópio

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



Ministério
da Educação



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

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 letreirinhas 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)



Paço da Liberdade

Curitiba, outubro de 2016, Ano 9 - nº 64



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.



Imagem: A. S. Silva, artista plástica (Adriana Klays)



Foto: G. Moura

Foi pensando nisso, que a psicóloga e empresária Adriana Klays 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 Klays em parceria com o artista Carlos Dalto Stoffa, finalista em duas categorias do prêmio Jabuti, 2011 reúne arte, jogos e brincadeiras em uma homenagem ao lúdico da vida. Publicado pela Ediglies - SESC - SP, teve seu lançamento em Curitiba, no Paço da Liberdade.

Foto: Carlos Dalto Stoffa



Serviço
Endereço: Caleidoscópio Brincadeira e Arte
Rua Pedro Manoel da Cunha, 118 - Santa Felicidade
Fone: (41) 3344-9519 / 3358-0833 - Site: www.caleidoscopio.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

VARETAS COLORIDAS

Adriana Klisys, autora do livro *Quer Jogar?*, ensina a transformar simples palitos de dentes em um jogo tradicional e muito divertido

Como fazer o jogo

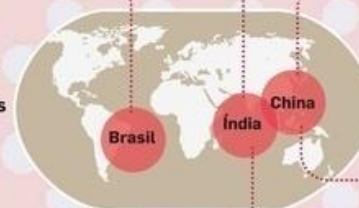
Você vai precisar de:

DIVULGAÇÃO



Com o giz de cera, pinte:
10 palitos de amarelo,
10 palitos de vermelho,
6 palitos de verde,
6 palitos de azul e
1 palito de preto.
O elástico serve para guardar o jogo depois de brincar.

O jogo pega-varetas existe no Brasil há mais de 50 anos.



Na Índia e na China, o jonchets e o mikado têm regras bem parecidas e são jogados há mais de 2.500 anos.

Os chineses usavam varetas feitas de marfim ou bambu com listras coloridas, para indicar a pontuação.

Os indianos colocavam plumas nas pontas das varetas para denunciar mínimos movimentos.

Como jogar

1 Por sorteio, decida quem começa a partida, seguindo as jogadas no sentido horário.

2 Pegue todos os palitos com uma mão. Apoie essa mão na mesa e abra seus dedos. Eles vão cair uns sobre os outros. O primeiro jogador deve retirar um palito por vez, sem movimentar os demais. Caso outro se mexa, a vez passa para o próximo jogador.

3 Quando todos os palitos forem retirados, conta-se a pontuação. Vence quem tiver o maior número de pontos.

Tabela de pontos

Amarelo	5
Vermelho	10
Verde	15
Azul	20
Preto	50



www.caleido.com.br

CARLOS DALA STELLA/DIVULGAÇÃO



ASSIM
ASSADO

PIÃO DE REVISTA

Adriana Klisys ensina a fazer um brinquedo usando folhas de papel e palito de churrasco

Como fazer

Você vai precisar de: 1 palito de churrasco, cola branca e folhas de revista.

1



Pegue uma folha inteira de revista e faça dobras sobrepostas, de aproximadamente 1 cm no sentido horizontal. A próxima dobra deve sempre envolver a anterior.

2



Antes de fazer a última dobra, passe cola no lado interno do papel e prenda.

3



Agora, passe cola numa das pontas dessa tira de papel e a enrole em torno do palito de churrasco, deixando uma distância de 1 a 2 cm da ponta do palito.

4



Repita o procedimento com outras folhas. Enrole e cole por cima da tira que já está no palito. Faça de 4 a 6 camadas.

5



Passe cola nas extremidades de cima e de baixo das tiras, caprichando na região entre o papel enrolado e o palito, para que ele fique bem colado às tiras e não gire em falso. Para balancear o pião, corte um pouco do palito com as mãos.

6



Friccione com os dedos os papéis sobrepostos, de modo que as camadas de papel possam se deslocar ligeiramente, como mostra a figura.

7



Espere secar para girar. Segure o palito com as duas mãos e deslize uma palma sobre a outra. Pronto! Seu pião está girando.



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

www.caleido.com.br

ASSIM
ASSADO

JOGO DA ONÇA

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

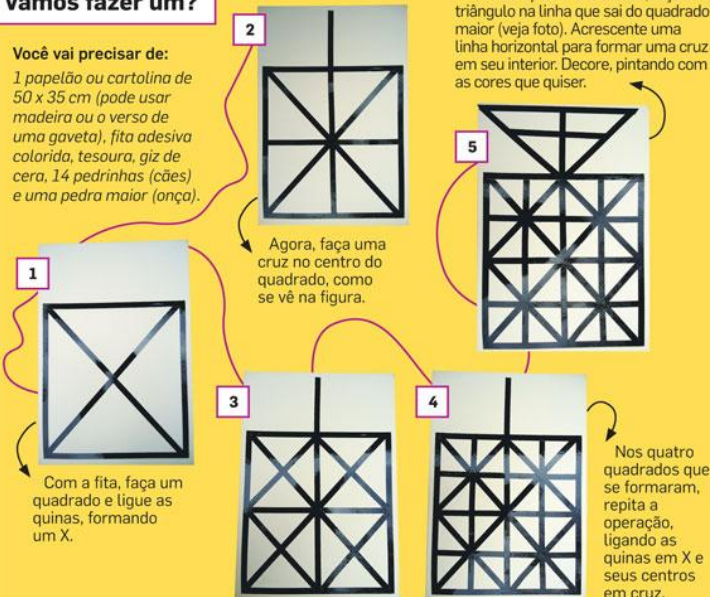


A Índia tem
jogos muito
semelhantes,
como Tigres e
Cabras.

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.

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).



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 tripos, 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.

ASSIM
ASSADO

CONCHA PARAÍSO

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



www.caleido.com.br

É um jogo popular na **África**, apropriado para brincar na areia, no qual se usam búzios como dados. Assim como o Concha Paraíso, vários jogos africanos usam a terra ou a areia como tabuleiro.

Na região do Deserto do Saara, no norte da África, por exemplo, há inúmeros jogos que são riscados na própria areia. As peças são feitas com elementos da natureza: gravetos, sementes, pedras e até mesmo fezes endurecidas de alguns animais!



Como fazer

Você vai precisar de: Um graveto por jogador, 2 búzios ou conchas, areia, pincel e tinta.

- 1 Usando um graveto, desenhe na areia dez ou mais círculos concêntricos (que usam o mesmo centro e têm tamanhos diferentes, um dentro do outro). Seu tabuleiro está pronto!

Em casa, você pode despejar areia comprada em casa de construção ou loja de aquário numa bacia que tenha cerca de 50 cm de diâmetro.



- 2 Decore com tinta 4 ou 5 gravetos de modo diferente para usá-los como peões para o jogo.

Como jogar

- 1 Junte de 2 a 5 pessoas. O objetivo é chegar primeiro ao paraíso (círculo central).

- 2 Inicie o jogo com os gravetos cravados na areia, fora dos círculos. O primeiro jogador lança os búzios ou conchas, como se fossem dados, e observa a pontuação para andar com seus peões:



A) As 2 conchas caem com a face redonda para cima: avance 2 círculos com seu graveto.

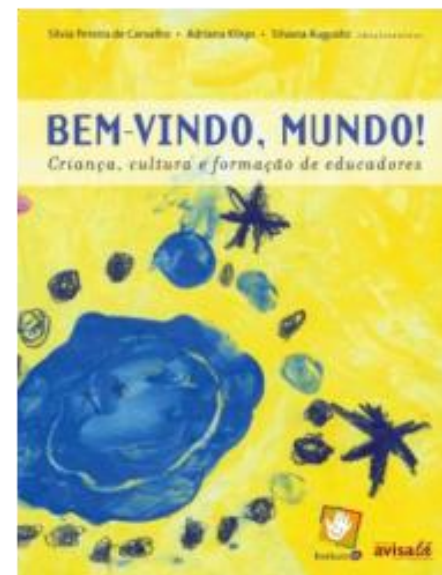
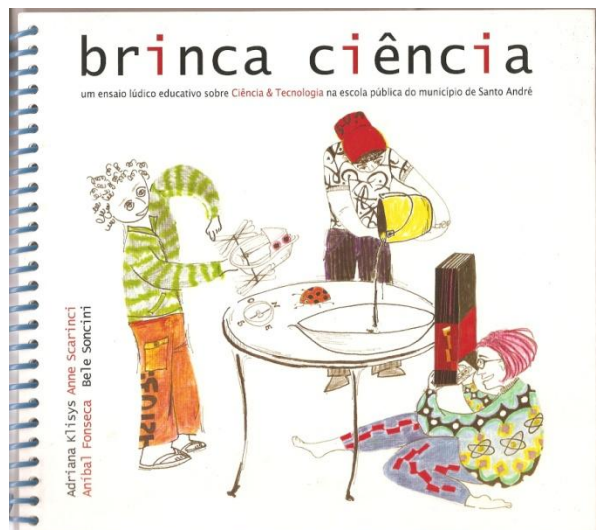
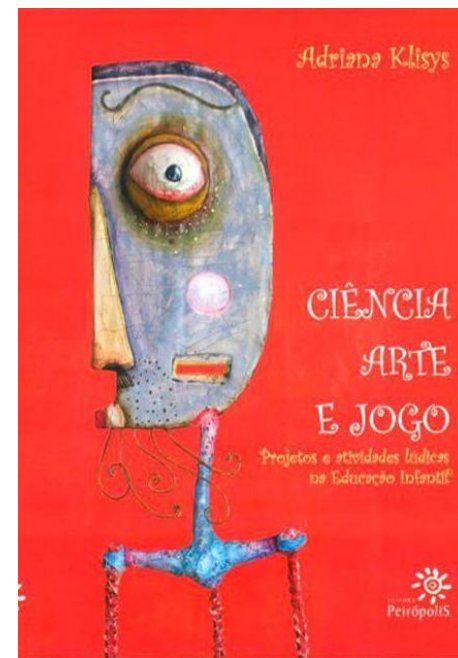
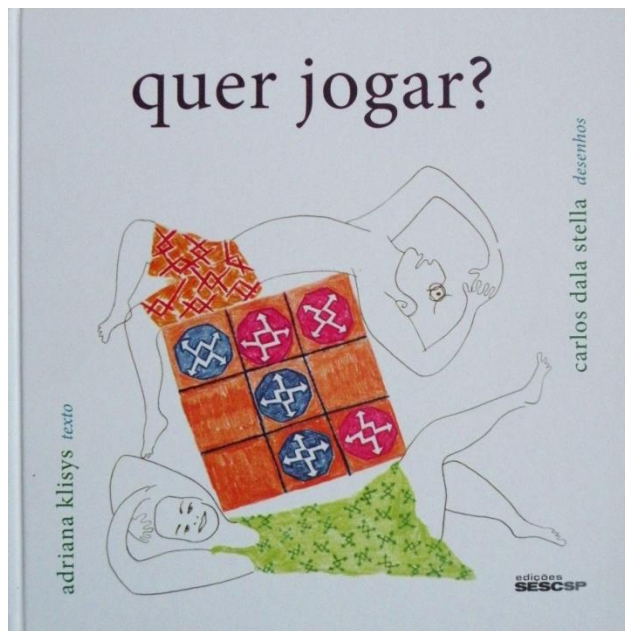


B) Apenas 1 concha cai com a face redonda para cima: avance 1 círculo.



C) As 2 conchas caem com a parte aberta para cima: o jogador não se move e passa a vez a outro.

Principais publicações



O LIVRO
DOS



Angels
Navarro

10 MELHORES JOGOS DE TODOS TEMPOS



Tradução
Adriana Klirya



Contato

Adriana Klisys

Diretora da Caleidoscópio

www.caleido.com.br
caleido@caleido.com.br

55 41 3344 9519

55 41 98508 0810

55 11 99659 6382 whatsapp

R. Pedro Mossoline Gasparin, 350
Santa Felicidade
Curitiba/PR



caleidoscópio
brincadeira e arte





Elencamos a seguir as instituições que confiaram no trabalho da Caleidoscópio 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/ Abrinq, 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,



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, Brinquedoteca do GRAAC Grupo de Apoio à Criança e Adolescente com Câncer, Instituto Rubens Meneghetti, 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. 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.