



Ambientes Lúdicos 1

Intervenções no espaço com bambolês

Usos não convencionais do bambolê
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 1

Intervenções no espaço com bambolês

Usos não convencionais do bambolê para criar novos brinquedos e ambientes para brincar

O terceiro módulo **15 anos Caleidoscópio Brincadeira e Arte** convida a descobrir brinquedos em potencial contidos dentro de um mesmo objeto.

Conduítes e juntas : matéria prima para construção de bambolês resistentes e outras criações lúdicas



Bambolês são amarrados um no outro
com barbante



Brinquedos para rolar





Brinquedo para vestir



Brinquedo para entrar e sair



Brinquedo para se perder em labirintos



Brinquedo para interagir



Brinquedo para estar a vontade consigo mesmo



Brinquedo para criar os enredos de sua própria brincadeira





Estrutura para brincar feita com bambolê, fio de malha, pandeiro, rede de proteção e rolos de carretéis

Arquitetura e Bambolê

Que tal se inspirar em Buckminster Fuller, o pai do domo geodésico, para arquitetar novos espaços com bambolês?



“Os domos geodésicos, também chamados de cúpulas ou abóbadas, podem ser definidos, de forma resumida, como estruturas compostas por uma rede de polígonos, geralmente triângulos, que formam uma esfera, ou parte dela.”



<http://sustentarqui.com.br/dicas/domos-geodesicos-vantagens/>



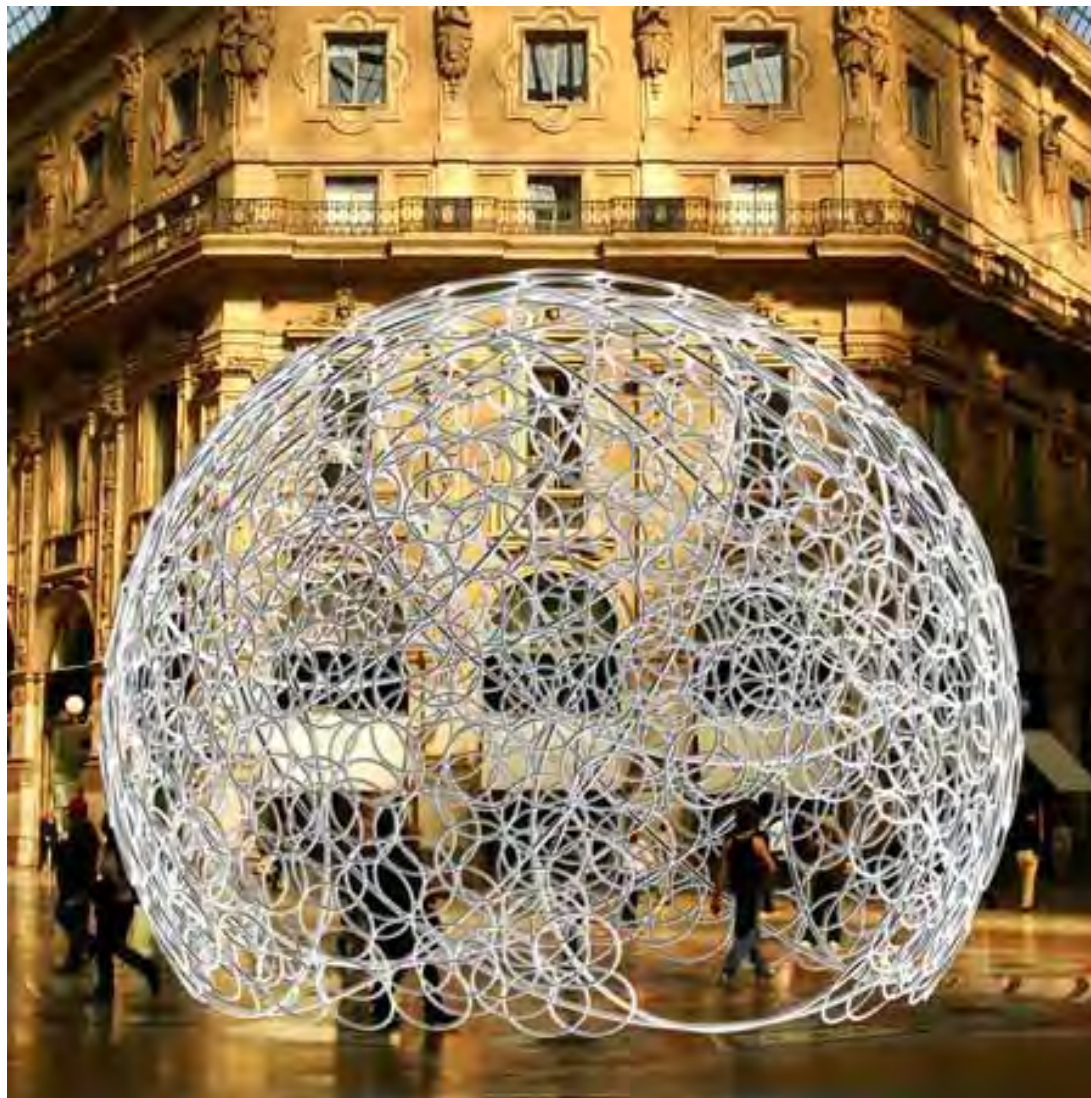
Bambolês geodésicos!







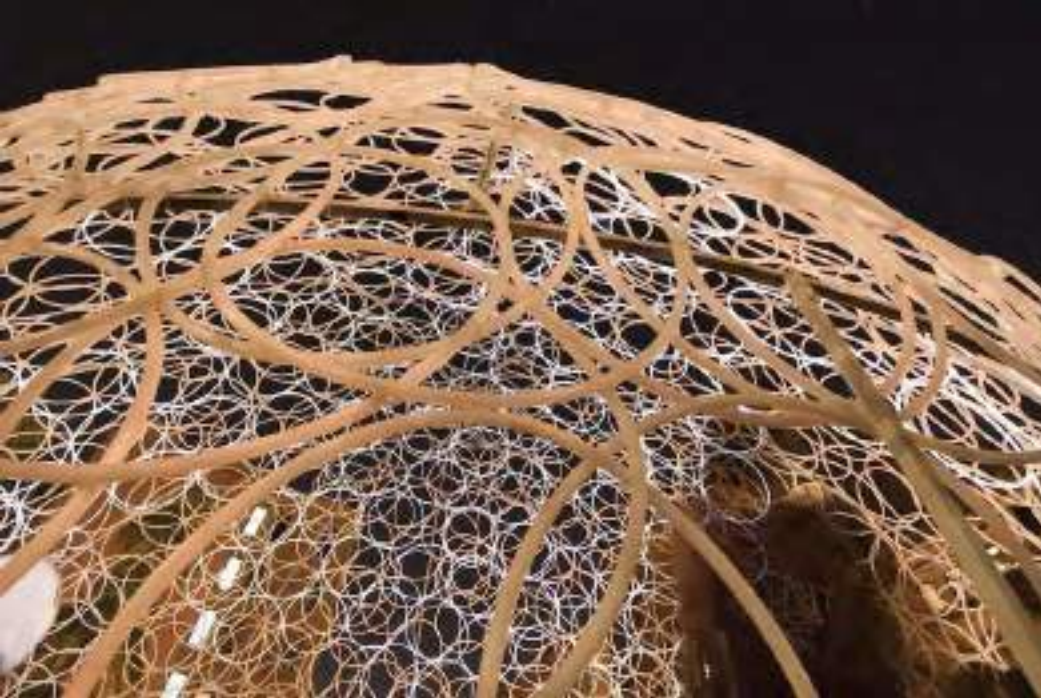
Imagem para inspirar outras construções geodésicas



Ring Dome, New York

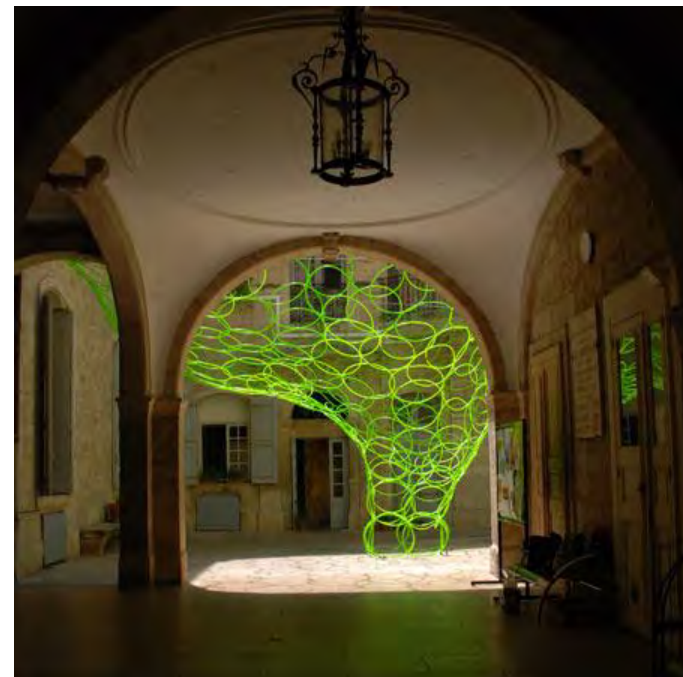
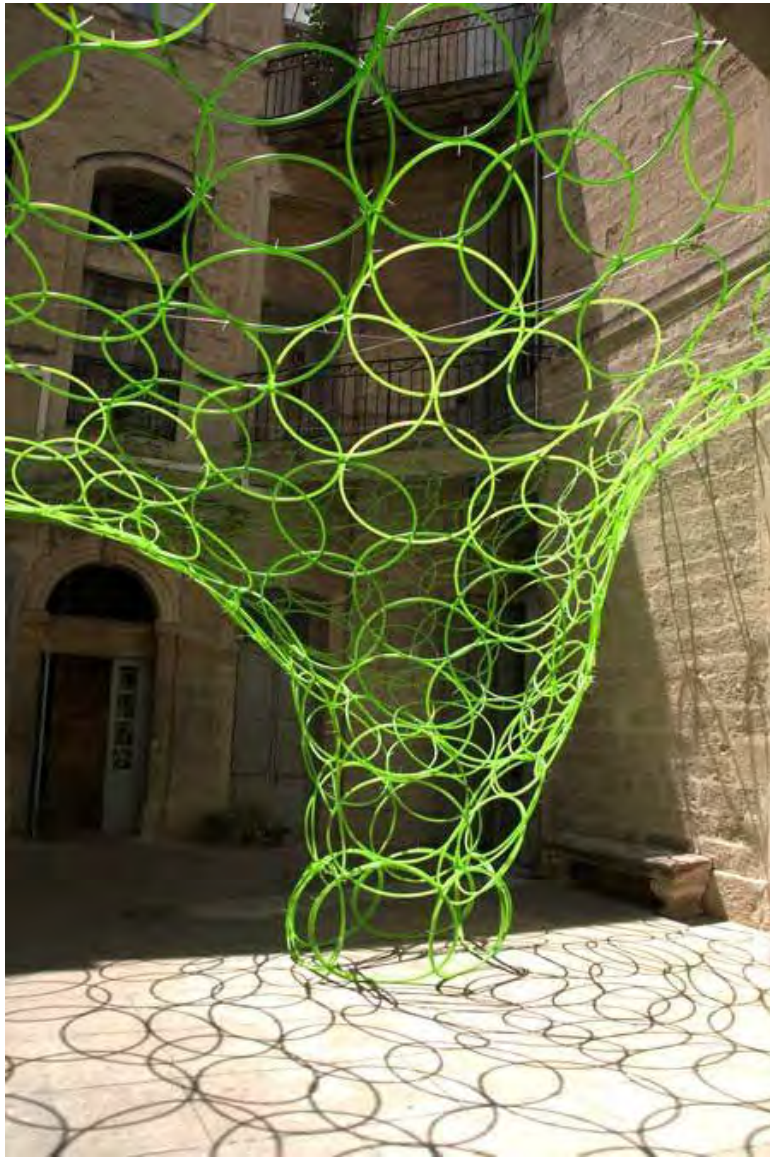
Design: Minsuk Cho with
Storefront for Art &
Architecture (Pernilla
Ohrstedt, Producer)
Location: Petrosino Park,
Soho, New York





Ring Dome, New York





Christelle Bewig



Brincar com construção em miniatura



Vamos projetar estruturas geodésicas usando argolas de cortina ou aros pequenos?



Com os bambolês é possível criar diferentes estruturas para brincar: casinha, nave espacial, túnel, móveis gigantes, pular amarelinhas desenhadas nos ares...



Brinquedos móveis:
Estruturas triangulares feitas com bambolês para criar
diversas configurações no espaço









Uma “ raquete peneira”
construída com bambolê e tira
de malha para jogos de
habilidade com bolas

Instalação para brincar com bolas





Cabana com bambolês, tule e fio
de malha:

Um refúgio para leitura em pleno
parque

Bambolês-ninho: Ambiente propício para momentos de contemplação



Bambolê túnel





Um túnel que começa no brinquedão do parque e se estende pelo espaço a fora







O cubo feito com bambolês vira um esconderijo com
teto de bexigas







Reaproveitando bambolês quebrados

Um móbile feito com estrutura de bambolê cortado. Até mesmo os enfeites do móbile são feitos aproveitando pedaços pequenos de bambolês



Estrutura de bambolê para pendurar móveis.





Bambolês encapados com tiras de malha



Estruturas de bambolês e tules para pendurar ou compor novos brinquedos







Brinquedo de luz colorida (celofanes colados em plástico cristal, preso à bambolês)





Com o mesmo conduíte usado para fazer bambolês é possível criar outras estruturas para fazer intervenções lúdicas nos espaços.





A flexibilidade do material dá origem a
diferentes construções



Cabanas para brincar



Estrutura de plástico das cabanas podem ficar no tempo





Cabana com estrutura de conduite e tecidos



Preparando uma cabana móvel ou... Carro móvel...





Cabana-móvel pronta com teto retrátil



caleidoscópio
brincadeira e arte







Cabana de bambolê: esconderijo de super herói

História do Bambolê



“ Crianças do antigo Egito, no ano mil a.C. e mais tarde crianças da Grécia e de Roma faziam o bambolê de fios secos de parreira. Lançavam no ar com um bastão e pegavam-no com o corpo, mantendo-o em movimento, como faziam os dançarinos com os aros. Na América do Sul ele era feito de cana-de-açúcar e, na Inglaterra, de madeira ou metal...

... O brinquedo bambolê, como o conhecemos feito de plástico colorido, foi fabricado nos Estados Unidos em 1958 e virou mania nos anos 60. Foram os americanos Arthur Melin e Richard Knerr que trouxeram a ideia da Austrália, onde viram estudantes de ginástica se divertindo com aros de bambu na cintura. Em apenas seis meses eles venderam 20 milhões de bambolês de a 1, 98 dólar. “

Trecho do livro *A História do Brinquedo*, Cristina Von Atzingen – São Paulo – Ed. Alegro, 2001



Nós somos a Caleidoscópio

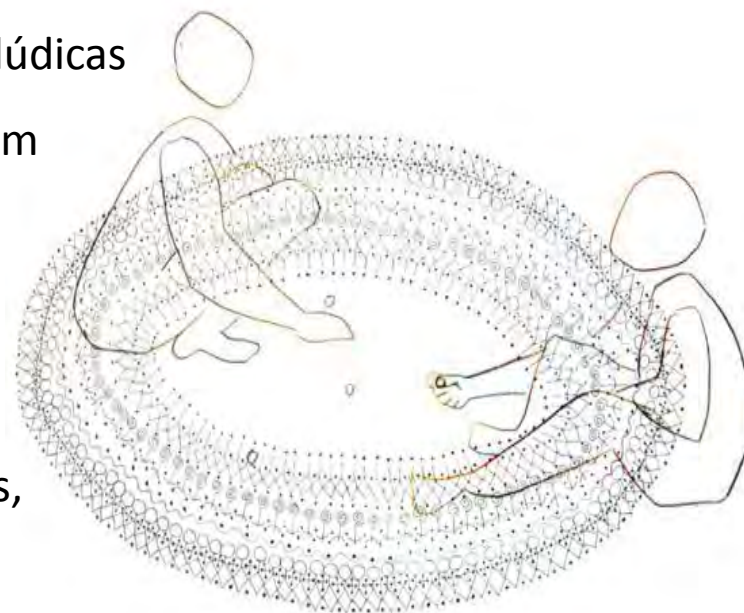
Criamos projetos de educação e cultura
para adultos que buscam experiências
criativas e lúdicas.

Acesse:
www.caleido.com.br



Ações

- 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



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 Bogotá - Colombia

Universidad de Cali –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 NOMEU



Adriana Klisy,
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 traquinanças 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 Klisy, 41, coordenadora do projeto. A truca de duas letreiradas 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 inocência do jogo, assim como se faz naturalmente

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

ADRIANA KLISY, coordenadora do projeto

na infância. São momentos para despetar 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 justados 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 Tipos", criação de bonecos de papel maluco com Juliana Bollini, ou "Sinhos Tridi mensais de Papellô", com o grupo de arquitetos espanhóis Basutiana.

Na primeira hora lúdica deste ano, no dia 15/3, a cantora e percussionista Thayana Barbosa, do grupo curitibano Mundaréu, abre a roda com "Brincar, Compor e Contar", 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 tikuna: "Brincar é um jeito de não entristecer".

TERÇAS LÚDICAS

Temas: Brincar, Compor e Contar, com Thayana Barbosa; **quando:** terça-feira, 15/3, das 19h às 22h; **onde:** Dr. Cícero de Alencar, 66, Butantã, tel. 3726-8992; **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 46



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: Aline Arino Jalcia (Linha Kallit)



Foto: G. Nogueira

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 Caleidoscópico 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 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: Caleidoscópico Brincadeira e Arte
Rua Pedro Immanuel Garipio, 118 - Santa Felicidade
Fone: (41) 3344-0579 / 3008-0833 - 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: una 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

JOGO DA ONÇA

Adriana Klays é diretora do Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quem Joga?* (Belo-Siti) e *Clássico, Arte e Jogo* (Peirópolis).

Esta brincadeira faz parte da família de jogos Tigres e Cabras, vindos da Índia e do Ceilão (atual Sri Lanka). Nesses, a dupla de jogadores tem números diferentes de peças, com formas 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:
2 papéis ou cartolina de 30 x 20 cm (pode usar madeira ou o verso de uma gaveta), fita adesiva, caneta, tesoura, giz de cera, 14 pedrinhas (cões) e uma pedra maior (onça).



Com a fita, faça um quadrado e ligue asquinas, formando um X.



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



Nos quatro quadrados que se formaram, repita a operação, ligando asquinas 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 o peço saltado 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 Jitoma.

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
Caleidoscópio
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.

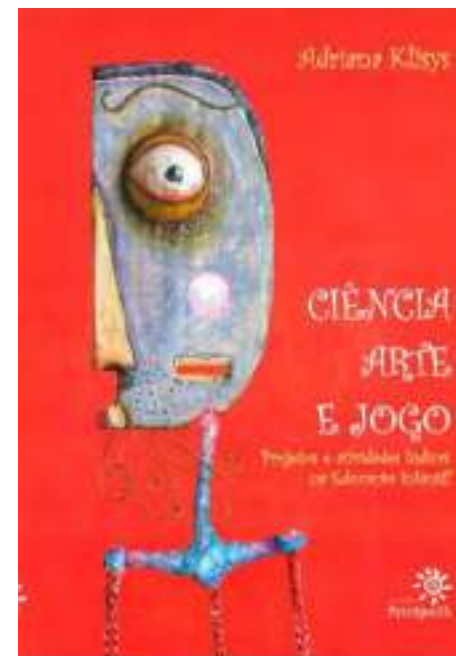


B) Apenas 1 concha cai com a face redonda para cima: avance 1 círculo.



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



Angela
Navarro

10 MELHORES JOGOS DE TODOS TEMPOS



Tradução
Adriana Klitzka



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





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.