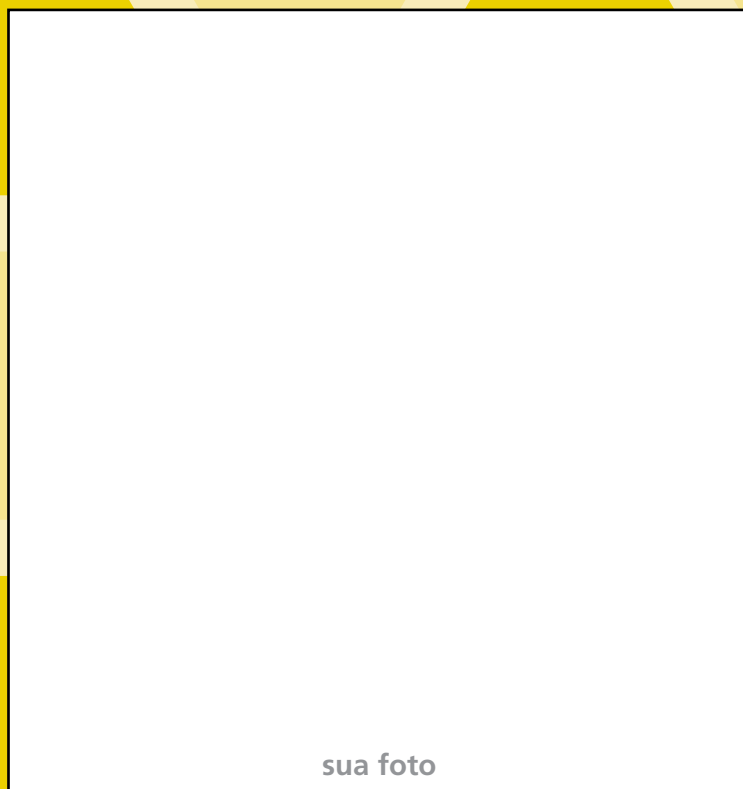


# Álbum Trajetórias Cooperativas



6 a 12 anos



# Nossos Nomes

Escreva aqui o seu nome, o nome da sua escola, do seu professor ou professora e de cada um de seus amigos. Vale escrever o apelido do colega também, se assim ele preferir. Depois, à medida que você for conhecendo melhor os seus colegas de grupo, escreva, ao lado do nome, as características mais marcantes de cada um deles – só que essa característica tem que começar com a letra que inicia o nome dele.

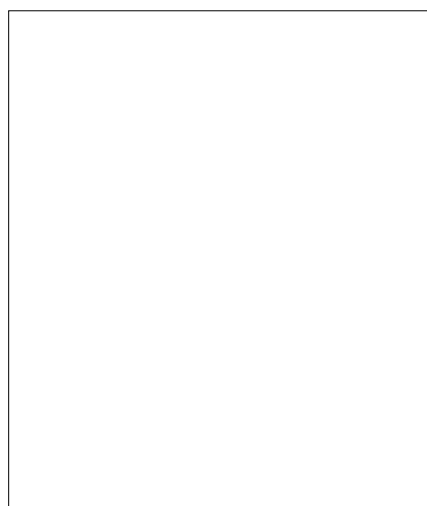
Por exemplo: Fabiana – falante, Alice – alegre, Carlos – curioso etc.

**Escola:**

The form consists of six yellow hexagons arranged in a honeycomb pattern. Each hexagon contains a label and three horizontal lines for writing. The labels are: 'amigo 1' (top), 'professor (a)' (middle-left), 'amigo 3' (middle-right), 'amigo 2' (bottom-middle), 'professor (a)' (bottom-left), and 'meu nome' (bottom-right).

# RGC - Registro Geral Coletivo

E, agora, que tal criarmos uma identidade coletiva? Comece você inventando um jeito de se representar, isto é, de mostrar como você acha que é. Utilize o primeiro quadradinho para fazer o seu desenho. Depois, passe o fichário para o colega que senta ao seu lado direito e para o que senta ao seu lado esquerdo, para que eles também possam se representar. Um quadradinho para cada um. Vai ficar bem divertido!



# Composições

Imagine só se todos as pessoas do seu grupo se unissem formando uma pessoa só? Que maluco! Como será que essa pessoa seria?

Orelha de um, cabelo de outro, perna de sicrano e olhos de fulano! E a personalidade, então? Não podemos esquecer que o jeitão dessa pessoa tem que ter os jeitos do grupo. Será que ela seria mal-humorada e forte como Helena, e sensível e inteligente como Pedro? Bom, esse foi só um exemplo, pra esquentar. E agora é a sua vez!

Vale fazer um desenho ou inventar uma história. Vamos lá e deixe a imaginação e a criatividade levarem você! E não esqueça de dar um nome para sua obra!



# Todos podem viajar neste balão

Imagine que você e seu grupo estão num balão sobrevoando a cidade onde vivem. Para aquecer, feche os olhos, deixe o vento da imaginação levar você e veja: como é a paisagem da cidade lá de cima? Há pessoas nela? Como elas são? E os objetos? Que sentimentos aparecem em você durante a “viagem”: alegria, felicidade, vontade, medo etc?

Continue a aventura. Lembre, pense, imagine. Devagar, com paciência e atenção e depois conte pra gente o que você e seus colegas viram. Vale escrever uma história com começo, meio e fim; uma poesia; desenhar ou fazer uma colagem com papel picado.

**A cidade vista de cima**

# Histórias que as famílias contam

Este é um desafio compartilhado entre você, um colega do grupo e as famílias de vocês. A idéia é o seguinte: você e um colega trocam de álbum por um dia. Em casa, você irá conversar com seus familiares: pais, tios, avós irmãos etc. Com eles você irá pesquisar uma história interessante sobre o lugar onde vocês moram e escrever a história no álbum de seu colega. Depois, cada um lê para o outro a história que descobriu!



# Enquete

Responda a enquete e depois, peça para que dois colegas do seu grupo respondam também:

|   |   |
|---|---|
| <b>Um sonho.....</b>                    | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>Um medo....</b>                      | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>Uma música...</b>                    | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>Um desenho animado...</b>            | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>Uma frase bonita...</b>              | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>Um dia especial...</b>               | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>Um presente que doou...</b>          | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>Um presente que recebeu....</b>      | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>O que eu mudaria em mim...</b>       | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>O que mudaria na escola...</b>       | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>O que mudaria no meu bairro...</b>   | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>O que mudaria na minha cidade...</b> | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |
| <b>O que mudaria no meu país...</b>     | VOÇÊ<br>.....<br>AMIGO 1<br>.....<br>AMIGO 2<br>..... |

# Diário de bordo

Desenhe ou faça colagens de suas impressões sobre as trajetórias que você vivenciou esta semana.



# No mundo dos livros

Quando a gente lê uma história, nem sempre repara, mas até os heróis de contos de fadas têm de seguir regras. A Cinderela, por exemplo, sabia muito bem que precisava sair do baile antes da meia-noite porque depois disso o encantamento passaria. Já a Chapeuzinho Vermelho foi avisada pela mãe de que não deveria atravessar a floresta quando fosse visitar a vovó, caso contrário poderia encontrar com o lobo.

Em grupo, com seus colegas, lembrem de outras histórias que conhecem. Conversem sobre os personagens dessas histórias. Dentre eles, escolham um que tem de seguir alguma regra para que algo aconteça.

Agora, a brincadeira é reescrever essa história de um outro jeito: imaginem como ela ficaria se os personagens não seguissem as tais regras. Por exemplo: e se a Cinderela não tivesse saído do baile à meia-noite, o que aconteceria?



# Trabalho coletivo

Lembre-se de uma trajetória (jogo) na qual você e seu grupo tiveram que responder a um desafio e alcançar um objetivo comum. Registre:

- Quais foram os sentimentos experimentados durante o jogo?

- Foi possível atingir o objetivo? Como?

# Vivendo e aprendendo a jogar

Aposto que você, aí na escola, já experimentou jogos diferentes. Esconde-esconde imaginário, futebol com traves invertidas, batata quente e dança das cadeiras onde ninguém sai, só entra!

Esses jogos a gente chama de cooperativos.

Escolha um jogo cooperativo que você já tenha experimentado. Pense nas diferenças entre um jogo competitivo e um jogo cooperativo. Faça uma lista das diferenças entre um modo de jogar e outro.



# Vivendo e aprendendo a jogar - *parte 2*

Crie um jogo de futebol diferente em que os mais experientes ajudam os que estão começando, para que todos saiam alegres e aprendam alguma coisa.

Na sua opinião:

- O que os mais experientes podem aprender?

- E os que estão começando?

- E você?

# Aviso aos navegantes

Agora, o desafio é escrever uma carta para um grupo desconhecido imaginando que eles viverão e passarão pelas mesmas trajetórias pelas quais você passou. O que foi marcante pra você? O que é importante que eles saibam?

Enfim, o que você diria a eles?

Retome, na memória, tudo o que você viveu durante esse tempo.



**COLEÇÃO DE EDUCAÇÃO COOPERATIVA**  
Programa A União Faz a Vida

A presente obra foi desenvolvida pelas seguintes organizações: **Fundação SICREDI** (em representação às Cooperativas de Crédito Singulares, Centrais, Confederação e Banco Cooperativo, integrantes ao SICREDI), **Assessorias Pedagógicas** – Instituições de Ensino Superior, **CENPEC** e dos **Parceiros do Programa** (Secretaria de Educação e demais Instituições de Ensino).

**Realização**

Fundação de Desenvolvimento Educacional e Cultural  
do Sistema de Crédito Cooperativo

Fundação SICREDI

**Coordenação Técnica e Edição**

Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura  
e Ação Comunitária - CENPEC

**Ilustrações**

Animake Imagem Virtual

**Diagramação**

Estúdio Cachola

JubaDesign

*Copyright © by Fundação SICREDI*  
[www.sicredi.com.br/auniaofazavida](http://www.sicredi.com.br/auniaofazavida)  
Porto Alegre, 2009





Coordenação  
Técnica



Apoio



Gestão

