



juegos didácticos para aprender cooperativismo

Actividad 1 - Refranes

Síntesis de la dinámica: se busca generar la interacción entre los alumnos en torno a la construcción de frases referentes a la temática individual/colectiva, donde es necesaria la colaboración de los participantes para unir los fragmentos en los que se han dividido las frases en cuestión; esta actividad culmina con una instancia de reflexión grupal.

Objetivos:

- Que los participantes deban buscarse unos con otros para generar un resultado.
- El resultado son frases de dos tipos: tendencia al beneficio individual y tendencia al beneficio colectivo.
- Puesta en común de las frases y reflexión en base a las mismas.

Desarrollo: se entrega a cada alumno una tarjeta con la mitad de un refrán impreso en ella (cada refrán se completa uniendo dos tarjetas). El objetivo a lograr en primera instancia será que cada refrán se complete mediante la combinación de las distintas partes. Acto seguido, al encontrarse, los jugadores se sientan en grupo, conversando sobre la interpretación del refrán y su aplicación en la vida cotidiana. Seguidamente se ponen en común los resultados de la reflexión.

Pasos:

- Se colocan las tarjetas en una mesa, dadas vuelta. Cada participante saca al azar una tarjeta (la distribución de partes debe ser equitativa entre los participantes).
- Los alumnos interactúan buscando armar frases con sentido mediante la unión de los distintos fragmentos.
- Una vez armada las frases, se leen en grupo, se reflexiona sobre su significado y se las clasifica según sean de tendencia individualista o colectiva.

Tiempo: 45-60 minutos.

Materiales: las frases de la actividad 1, que son provistas en un formato que facilita la impresión y el recorte.



juegos didácticos para aprender cooperativismo

Actividad 2 – Los Grupos

Síntesis de la dinámica: se busca que los alumnos realicen valoraciones de aspectos positivos y negativos de los trabajos en grupo que han experimentado a lo largo de su historia escolar. Esta valoración va acompañada de su correspondiente justificación. Finalmente, se debe poder hacer evidente que se busca potenciar los aspectos positivos de las dinámicas grupales mediante el trabajo en equipo, y como éste se puede mejorar mediante estrategias cooperativas.

Objetivos:

- Que los participantes evalúen sus experiencias previas de trabajo en equipo.
- La construcción de justificaciones y consensos grupales en base a las diferentes valoraciones resultantes del objetivo anterior.
- La ponderación de la importancia del trabajo cooperativo.

Desarrollo: cada alumno destacará los aspectos positivos y negativos de dinámicas de trabajo grupales que hayan experimentado con anterioridad. Estas experiencias se anotarán como valoraciones en el tablero del juego de “LOS GRUPOS” (la denominación puede variar, por ejemplo, “experiencia más agradable” y “experiencia menos agradable”, según entienda el facilitador). Las valoraciones pueden agruparse por cercanía, para evitar la repetición. En grupos grandes, puede haber una instancia de preparación previa individual, trabajando el cuadro en una hoja, para acelerar el proceso. Finalmente, se discuten en grupo los aspectos positivos y negativos de cada valoración (considerando si “suman” o “restan” en las dinámicas del aula, en el resultado de los trabajos, en los vínculos con los compañeros y profesores), teniendo en cuenta el facilitador que debe orientar la discusión desde una perspectiva cooperativa.

Pasos:

- Cada grupo trabaja con un tablero del juego “LOS GRUPOS”, anotando en el espacio correspondiente los aspectos positivos y negativos que los integrantes exponen.
- Durante la puesta en común, se agrupan los elementos parecidos o repetidos.
- Finalmente se reflexiona sobre cada aspecto expuesto por los alumnos.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: ninguno.



juegos didácticos para aprender cooperativismo

Actividad 3 – Conduce en equipo

Síntesis de la dinámica: La totalidad de los alumnos es dividida en dos grupos de muchos integrantes, los cuales se organizan para realizar las distintas actividades que propone el tablero. La resolución de estas actividades se puede lograr siguiendo el circuito que los integrantes del grupo crean más conveniente. La libertad que poseen los grupos para encarar la resolución de las actividades debe llevar a los alumnos a integrarse y lograr intercambios y consensos.

Objetivos:

- Que los alumnos puedan resolver las actividades propuestas en el tablero de manera creativa.
- El reconocimiento de la importancia de la participación y los acuerdos para lograr metas comunes.

Desarrollo: Se crean dos grupos del total de alumnos. Ambos grupos deben realizar una serie de tareas indicadas en el tablero de juego “CONDUCE EN EQUIPO”, resolviéndolas con la participación del conjunto de los miembros en el orden y de la manera que crean más eficiente. Esta libertad debe permitir a los grupos encontrar diferentes formas de encarar los desafíos y, por tanto, arribar a soluciones creativas y originales. La instancia de reflexión final debe poner énfasis en las dinámicas que se generaron entre los integrantes durante el proceso de trabajo conjunto, valorando la participación como un camino para la resolución de problemas comunes.

Pasos:

- Dividir a la clase en dos grupos.
- Cada grupo deberá recorrer el tablero ejecutando las acciones que están indicadas en el mismo como A, B, C, D y E.
- En el tablero aparecen las “tarjetas” 1, 2 y 3, que indican otras actividades que los grupos debe cumplir. La actividad de la tarjeta 1 se realiza al momento de conformar el grupo. La tarjeta 2, al momento de planificar la resolución de las actividades principales. La tarjeta 3, una vez finalizada la actividad.
- Cada equipo puede evaluar y elegir el trayecto que va a realizar por el tablero trabajando en forma organizada para cumplir las metas.
- Finalizadas las acciones y actividades, el grupo en conjunto reflexiona acerca del resultado de las dinámicas.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: los objetos que estén disponibles en el aula para crear las propuestas del juego.



juegos didácticos para aprender cooperativismo

Actividad 4 - Cabezas sobresalientes

Síntesis de la dinámica: se busca que los alumnos se repartan en tres grupos, cada uno de ellos diagramado para que trabaje con un estilo de liderazgo particular, con el objetivo de resolver las actividades que propone el juego en su tablero. Luego de la presentación de un afiche, se reflexiona sobre el proceso de trabajo y como éste se ve influenciado por cada estilo de liderazgo.

Objetivos:

- Trabajar en grupo para resolver la consigna planteada.
- Que los participantes experimenten distintos tipos de liderazgo.
- Que reflexionen sobre las características de cada uno.

Desarrollo: formar tres equipos de alumnos elegidos al azar (o los necesarios para acomodar a todos, preferentemente grupos de no más de 10 integrantes); indicar la tarea a realizar y establecer el tiempo dentro del cual se desarrollará la actividad. Una vez dada la consigna, los alumnos de cada equipo “juntan sus cabezas” para trabajar dentro de los límites del estilo de liderazgo asignado, mientras buscan completar la tarea que se les indicó.

Pasos:

- Tarea a designar (armar afiche que comunique solidaridad, equidad, democracia e igualdad, por ejemplo).
- Se dividen a los participantes en 3 grupos, cada uno con un coordinador de los siguientes tipos:
 - **Autocrático:** las discusiones y decisiones finales las tiene el coordinador. El grupo discute, el coordinador decide.
 - **Democrático:** las decisiones se toman en conjunto. El coordinador otorga la palabra de modo proporcional. Todos los integrantes participan por igual.
 - **“Dejar hacer”:** el coordinador ve sobre la marcha y deja que todos hagan los que les parezca.
- Cada grupo presenta el resultado de su actividad al resto, mientras se pone en común el proceso de trabajo, poniendo énfasis en la discusión acerca de las ventajas y desventajas de cada estilo de liderazgo.

Tiempo: 1 hora.

Materiales: revistas con imágenes múltiples, tijera, pegamento y cartulina (para el armado del afiche sugerido).



juegos didácticos para aprender cooperativismo

Actividad 5 - Organizando una Cooperativa

Síntesis de la dinámica: se propone a los alumnos que se dividan en dos grandes grupos, cada uno abocado a un tipo de cooperativa (trabajo o servicios), siendo el ejercicio la conformación de la estructura cooperativa que va a permitir realizar la actividad particular que los alumnos decidan (hay que tener en cuenta que no se realiza la cooperativa específica, solo se ejercita el proceso de creación).

Objetivos:

- Realizar una experiencia vivencial de comprensión de la organización cooperativa.
- Experimentar entre cooperativas de trabajos o de servicios vinculadas con las expresiones artísticas-culturales y de nuevas tecnologías.
- Conocer los pasos de la constitución legal y estructural de una cooperativa.

Desarrollo: la dinámica puede ser presentada para ejecutarse en dos partes. Una primera donde se trabaje el tema-objeto de la cooperativa, la resolución de una identidad y los estatutos. Una segunda parte donde se presente un plan de trabajo y se constituya una asamblea. Se socializa toda la actividad en una tercera parte.

Pasos:

El juego propone un tablero con una aguja que, al girar, va señalando al azar el camino que cada grupo tomará para ejercitar la conformación de una cooperativa.

- La primera vuelta de la aguja señala cooperativa de trabajo o cooperativa de servicios.
- La segunda y tercera vueltas indican con qué tipo específico de organización se trabajará, dando algunos ejemplos.
- A continuación, se plantean los objetivos de la misma.
- La cuarta vuelta señala si el grupo elaborará su estatuto y plan de trabajo o trabajará su identidad.
- En la última vuelta se opta por organizar la Asamblea o conformar el Consejo de Administración.
- Reflexión final: los grupos presentan su cooperativa, y explican todo el proceso dando los detalles más importantes. Finalmente se socializa la experiencia.

Tiempo: varias clases.

Materiales: tablero de actividades con los conceptos básicos de apoyo provistos por el facilitador en clase.



juegos didácticos para aprender cooperativismo

Actividad 6 - Organizando una Cooperativa Escolar

Síntesis de la dinámica: la organización de una Cooperativa Escolar es un proyecto de curso. Al igual que en el caso de la actividad anterior, se busca que los alumnos conformen una estructura cooperativa, con la diferencia que la cooperativa escolar será el marco dentro del cual se organizarán diversas actividades concretas, afines a sus necesidades e intereses.

Objetivos:

- Identificar necesidades y/o problemas que sean factibles de resolver mediante la constitución de una organización cooperativa escolar.
- Aplicar los pasos de la constitución legal y estructural de una cooperativa escolar.

Desarrollo: el desarrollo de la actividad es, en líneas generales, idéntico a la actividad previa; sin embargo, en este caso particular la constitución de la cooperativa escolar se hace efectivo en la realidad, para dar respuesta a necesidades concretas.

Pasos:

- En primer lugar se debe identificar una necesidad, que da origen a una comisión promotora con dos delegados por curso.
- Esta comisión comienza a diagramar que forma va a tomar la cooperativa escolar (nombre, estatuto, actividades de las comisiones que formen parte, etc.), y comienza a difundir el proyecto.
- Luego se realiza la asamblea constitutiva, dentro de la cual se elige un consejo de administración integrado por un presidente, un vicepresidente, un secretario, un pro secretario, un tesorero y un pro tesorero, tres vocales titulares y tres suplentes, un síndico titular y uno suplente, y docentes guías de distintos cursos cuya tarea es coordinar las diferentes comisiones.
- La cooperativa se declara operativa y comienza a realizar sus funciones.
- Luego de un año, se realiza la primera asamblea ordinaria donde se presenta la memoria y el balance. Esto se repite todos los años.

Tiempo: varias clases.

Materiales: tablero de actividades con los conceptos básicos de apoyo provistos por el facilitador en clase.