

Juegos didácticos para aprender cooperativismo

Programa de Cooperativismo y Economía Social en la Universidad
4ta. Convocatoria de Proyectos de Investigación y Constituciones de Redes
Proyecto Productos Comunicacionales para la Educación Cooperativa de
Nivel Medio del Sistema Educativo





Coordinador:
José Luis Taricco

Juegos didácticos para aprender cooperativismo

Participan:
Manuel Silva
Félix Lovera
Nidia Abatedaga
María José Bustos
Lucrecia Taricco
Carla Alcaraz

Producción audiovisual:
Alejandro Saya
Juan Trosero
María Paula Gaido

Locución:
Iván Lomsacov

Diseño gráfico e ilustraciones:
Carla Alcaraz

“Juegos didácticos para aprender cooperativismo” está destinado a estudiantes y a docentes de nivel medio para que, en el aula y de forma lúdica, desarrollen actividades de tipo colaborativas poniendo en juego valores colectivos y de cooperación.

Este proyecto consta de seis (6) juegos para trabajar en clase, junto a cuatro (4) cortos audiovisuales que complementan las actividades propuestas.

Estos materiales están disponibles libremente en Internet, para ser descargados y utilizados por quien los requiera.

2019

Córdoba, República Argentina.

**PRODUCTOS COMUNICACIONALES PARA LA EDUCACION COOPERATIVA
DEL NIVEL MEDIO DEL SISTEMA EDUCATIVO**



Programa de Cooperativismo y Economía Social en la Universidad

Cuarta Convocatoria de Proyectos de Investigación y Constituciones de Redes

Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología





juegos didácticos para aprender cooperativismo

Programa de Cooperativismo y Universidad

Este proyecto fue realizado en el marco de la Cuarta Convocatoria del Programa de Cooperativismo y Economía Social en la Universidad, de la Secretaría de Políticas Universitarias del Ministerio de Educación de la Nación. Fue ejecutado por la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Córdoba y el Departamento de Comunicación de la Universidad Blas Pascal, con el apoyo de FEDESCOR (Federación de Cooperativas Eléctricas y de Obras y Servicios Públicos de la Provincia de Córdoba), la Secretaría de Cooperativismo y Mutuales de la Provincia de Córdoba y el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

El material es el resultado de un proceso que comenzó con una investigación diagnóstica sobre el rol de la comunicación social en el desarrollo de la gestión cooperativa con los jóvenes de la provincia de Córdoba. Entre los resultados obtenidos (ver el libro "Cooperativismo, Jóvenes y Comunicación" en la sección sobre materiales recomendados) se puso en evidencia la escasa cantidad de materiales didácticos para abordar la temática del cooperativismo, lo que dificulta la actividad de los docentes que deben desarrollar estas prácticas enmarcadas en las leyes del ministerio de educación de la Nación.

Nuestra propuesta se enmarca en el cumplimiento de la Ley Nacional N° 26.206 y la Ley Provincial N° 8.569. La Ley Nacional de Educación, en su artículo 90, reedita la declaración de interés de la enseñanza del cooperativismo y del mutualismo en el sistema educativo formal. Dicho artículo versa textualmente: "El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología promoverá, a través del Consejo Federal de Educación, la incorporación de los principios y valores del cooperativismo y del mutualismo en los procesos de enseñanza aprendizaje y la capacitación docente correspondiente, en concordancia con los principios y valores establecidos en la Ley 16.583 y sus reglamentaciones. Asimismo, se promoverá el cooperativismo y mutualismo escolar". Por su parte, la Ley Provincial, que en sus artículos 1ro y 2do, establece la obligatoriedad de la enseñanza del cooperativismo y el mutualismo y la organización de las cooperativas escolares.

Materiales Educativos para la enseñanza del Cooperativismo

El proyecto provee de materiales educativos a los docentes de nivel medio, con el objetivo de generar un espacio pedagógico de formación en cooperativismo. Es un kit de materiales que complementan el abordaje de la educación en Cooperativismo de manera pedagógica y lúdica. Si bien está destinado a docentes del nivel medio, podrá ser utilizado en diversos espacios pedagógicos para la divulgación y educación en la economía social y solidaria.

Comunicación educativa participante

El conjunto de materiales que aquí se presenta, cuatro cortos audiovisuales y seis juegos didácticos para aplicar en el aula (con su instructivo correspondiente), tienen sentido en tanto se conciba un proceso educativo participativo, donde los docentes deberán asumir el rol de facilitadores de la tarea según el tema a elección. Los alumnos deben participar activamente,



juegos didácticos para aprender cooperativismo

tanto de la interpretación que realicen de los videos (disparadores) como de la actividad áulica con los juegos propuestos.

Los temas que se abordan son “valores cooperativos”, “liderazgos” y “el trabajo cooperativo”. De este modo, docentes y alumnos podrán transitar la experiencia completa del aprendizaje y la práctica cooperativa. Esto no impide que, a criterio del coordinador, los materiales puedan utilizarse de manera aleatoria y parcial. De todas formas, recomendamos seguir el siguiente orden:

- **VIDEO 1:** “Romparamos el molde” – Juegos 1 y 2 (“Los Refranes”, “Los Grupos”).
Objetivo: cómo pasar de espectadores a actores modificando paradigmas.
- **VIDEO 2:** “Estilos de liderazgo” – Juegos 3 y 4 (“Conduce en Equipo”, “Cabezas Sobresalientes”).
Objetivo: reflexionar y practicar las dinámicas de trabajo en equipo.
- **VIDEO 3:** “Manos a la obra” – Juego 5 (“Organización de una Cooperativa”).
Objetivo: conocer las metodologías de organización cooperativa.
- **VIDEO 4:** “Abre tus Ojos” – Juego 6 (“¡Organicemos una Cooperativa Escolar!”).
Objetivo: vivenciar la experiencia del cooperativismo escolar.

Los materiales están pensados para ser flexibles a la hora de imprimirlos para su utilización. Están provistos en extensión PDF, con textos de soporte en formato A4, mientras que los tableros de juegos y actividades son provistos en tamaño A3, que puede ser reducido al formato A4 al momento de su impresión. Asimismo, el contraste de colores permite que los textos que acompañan los gráficos sean legibles en escala de grises.

Materiales complementarios recomendados

- Libro sobre “Cooperativismo, Jóvenes y Comunicación”, disponible para descargar libremente en la siguiente dirección web:
<http://www.ruess.com.ar/unc-libro-cooperativismo-jovenes-y-comunicacion>
- Los invitamos a conocer y descargar los diferentes materiales de la campaña “Ponele un 10 a la Economía Social y Solidaria”: <http://poneleun10.com.ar/>
10 fichas metodológicas / spot radiales / afiches / separadores / audiovisuales.

Con la convicción de que las prácticas de la economía social y solidaria son profundamente transformadoras de los vínculos comunitarios, invitamos a todos los docentes a hacer un uso creativo de estos materiales y a enriquecer este proceso haciéndonos llegar sus experiencias, comentarios y sugerencias.

juego
1 **refranes**

juego de 30 cartas para unir frases separadas en dos

juego
2 **LOS GRUPOS**

tablero e actividades para reflexionar y proponer en grupos

juego
3 **CONDUCE EN EQUIPO**

tablero de actividades para practicar la cooperación

juego
4 **CABEZAS SOBRESALIENTES**

tablero de juego para asumir formas de liderazgos

juego
5 **ORGANIZACIÓN DE UNA COOPERATIVA**

tablero de juego para conocer la organización cooperativa

juego
6 **organicemos una cooperativa escolar!**

tablero de juego para aprender cooperativismo y lograr metas



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 grupo 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 sus dos partes.

Al encontrarse el refrán completo, 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 entrega a cada alumno una tarjeta en una mesa, con la mitad de un refrán impreso en ella: cada refrán se completa uniendo dos tarjetas.

+Los alumnos interactúan buscando armar frases con sentido mediante la combinación de las distintas partes.

+Una vez armadas 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 del juego 1 son provistas en un formato que facilita la impresión y el recorte.



DINÁMICA

La actividad busca que los alumnos realicen valoraciones de aspectos positivos y negativos del trabajo en equipos que experimentaron a lo largo de su historia escolar.

Esta valoración aparece en el juego como “buenas” y “malas” experiencias para enumerar por los estudiantes.

Se debe hacer evidente que se busca potenciar los aspectos positivos de las dinámicas grupales mediante el trabajo en equipo, y como este se puede mejorar mediante estrategias cooperativas.

OBJETIVOS

Que los participantes evalúen sus experiencias previas.

La construcción de justificaciones y consensos grupales en base a las diferentes valoraciones.

La ponderación de la importancia del trabajo cooperativo.

Desarrollo:

Cada alumno destacará los aspectos positivos y negativos de las distintas dinámicas de trabajos grupales experimentadas con anterioridad en la escuela. Las 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” anotan 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.

Materiales: tablero de juego.



CONDUCE EN EQUIPO

tablero de actividades para practicar la cooperación

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.

OBJETIVO

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 originales formas de encarar los desafíos y, por tanto, arribar a soluciones creativas y diferentes.

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 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.



CABEZAS SOBRESALIENTES

tablero de juego para asumir formas de liderazgos

DI NÁMICA

Se busca que los alumnos se repartan en 3 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.

OBJETIVO

Trabajar en grupo para resolver la consigna planteada.

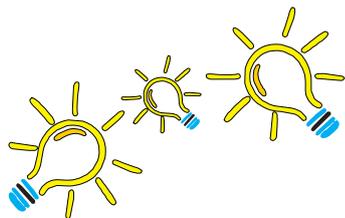
Que los participantes experimenten distintos tipos de liderazgo.

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 trabajar sobre la tarea que se les indicó”.



Pasos:

+ Tarea a designar: armar afiche que comunique solidaridad, equidad, democracia e igualdad, por ejemplo.

+ Se divide 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, dando 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.



ORGANIZACIÓN DE UNA COOPERATIVA

tablero de juego para conocer la organización cooperativa

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:

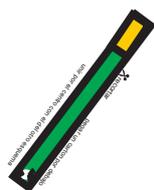
La dinámica puede ser presentada para ejecutarse en dos partes. Una primera, donde se trabaje el tema-objeto de la cooperativa, la resolución de una identidad y los estatutos. Una segunda parte donde se presente un plan de trabajo y se constituya una asamblea. Se socializa toda la actividad en una tercera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



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 qué 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: conceptos básicos provistos por los docentes/facilitadores de la actividad.





refranes

juego de 30 cartas para unir frases separadas en dos

Se entrega a cada jugador 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.



**El talento gana partidos,
equipo y la inteligencia**

refranes

**pero el trabajo en
ganan campeonatos.**

Michael Jordan

juego
1

**Los logros de una organización
esfuerzo combinado**

refranes

**son el resultado del
de cada individuo.**

juego
1

**La fuerza reside
en las**

refranes

**en las diferencias, no
similitudes.**

juego
1



Ninguno de nosotros es tan

**bueno como todos nosotros
juntos.**

Ray Kroc

juego
1

refranes

**Lo más hermoso del trabajo en
tienes a otros**

**equipo es que siempre
de tu lado.**

Margaret Carty

juego
1

refranes

**Trabajar en equipo
multiplica los**

**divide el trabajo y
resultados.**

Anónimo

juego
1

refranes



**Los individuos marcan
equipos ganan**

refranes

**goles pero, los
partidos.**

Zig Ziglar

juego
1

**El trabajo en equipo es el
el vehículo del**

refranes

**combustible para
logro.**

Anónimo

juego
1

**Yo hago lo que ud no
no puedo. Juntos**

refranes

**puede, y ud hace lo que yo
haremos grandes cosas.**

Madre Teresa de Calcuta

juego
1



**Los valores cooperativos son:
responsabilidad,
igualdad,
y**

refranes

**ayuda mutua,
democracia,
equidad
solidaridad.**

juego
1

**Las cooperativas son entidades
la ayuda mutua para organizar**

refranes

**fundadas en el esfuerzo propio y
y prestar servicios.**

Art. 2 Ley 20337

juego
1

**Es importante tener
cuando el equipo tenga**

refranes

**metas comunes aún
opiniones diferentes.**

juego
1



**Una cooperativa es una
de personas unidas
satisfacer necesidades a
de propiedad**

refranes

**asociación autónoma
voluntariamente para
través de una empresa
conjunta.**

ACI

juego
1

**En la Asamblea todos los
intercambiar ideas en
cada uno tiene**

refranes

**asociados pueden debatir e
condiciones de igualdad,
un voto.**

juego
1

**Nunca recibí distinciones
el nosotros siempre estuvo**

refranes

**a título personal. Para mí
por encima del yo.**

René Favalaro

juego
1



juego **2** LOS GRUPOS

tablero e actividades para reflexionar y proponer en grupos

Cada grupo trabaja con un tablero, donde los miembros destacarán los aspectos positivos y negativos de dinámicas de trabajos grupales que experimentaron en sus trayectorias escolares.

Estas experiencias se anotarán como valoraciones positivas o negativas en el tablero y podrán agruparse si son similares, para evitar la repetición.

Finalmente, los grupos discuten en clase los aspectos positivos y negativos de cada valoración considerando si "suman" o "restan" al trabajo en el aula.



LOS GRUPOS

VALORANDO LAS EXPERIENCIAS DE TRABAJAR EN GRUPOS EN LA ESCUELA

LO BUENO
LO MALO

VALORACIÓN

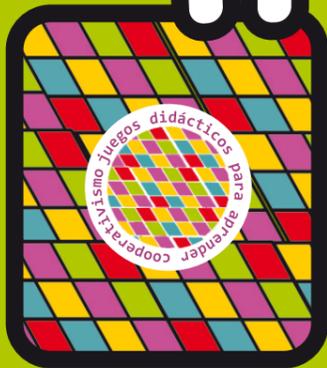
EXPERIENCIAS DE TRABAJO GRUPAL EN LA ESCUELA

enumerar las buenas y las malas experiencias de trabajar en grupo en actividades escolares.

¿obra de teatro?
¿pieza musical?
¿rap?



pregunta:
EN QUÉ SUMA ...
EN QUÉ RESTA ...



armar un listado

¿Se juntan los grupos fuera de la escuela a trabajar?

¿usan tecnología?
¿para qué?



¿qué podrían hacer juntos a futuro?

un equipo deportivo,
un coro, por ejemplo.



CONDUCE EN EQUIPO

tablero de actividades para practicar la cooperación

Se arman dos equipos de muchos integrantes. Cada equipo puede evaluar y elegir el trayecto que va a realizar por el tablero, trabajando en forma organizada para cumplir las metas.

El tablero se recorre ejecutando las acciones que están indicadas en cada casillero, correspondiente a cada una de las letras A, B, C, D y E.

En el tablero aparecen también las "tarjetas" 1, 2 y 3 que indican otras actividades que los grupos deben cumplir.

+ La actividad de la tarjeta 1 se realiza al momento de conformar el grupo: "dar nombre al equipo y un lema".

+ La tarjeta 2, al momento de planificar la resolución de las actividades principales: "organizar en comisiones distintas tareas".

+ La tarjeta 3, una vez finalizada la actividad: "reflexionar en grupo y escribir una síntesis de la experiencia".

Finalizadas las acciones y actividades, el grupo en conjunto reflexiona acerca del resultado de las dinámicas y comparte la síntesis de sus experiencias.



CONDUCE EN EQUIPO



TARJETA 1

construir un espacio para que entren todos los miembros del equipo.

A
armar un laberinto que tenga 2 obstáculos

C
armar una frase de 8 palabras, 2 de ellas tienen que tener sólo la letra A como vocal.

TARJETA 2

E
armar una frase que contenga la palabra **asamblea**.

B
construir una torre de 3 pisos

TARJETA 3



CABEZAS SOBRESALIENTES

tablero de juego para asumir formas de liderazgos

Para jugar hay que formar 3 equipos y prepararse para realizar las tareas indicadas en el tablero.

Las TAREAS son:

+ Identidad del grupo (completar los puntos).

+ Armar un archivo que comunique... (los conceptos que indica el tablero).

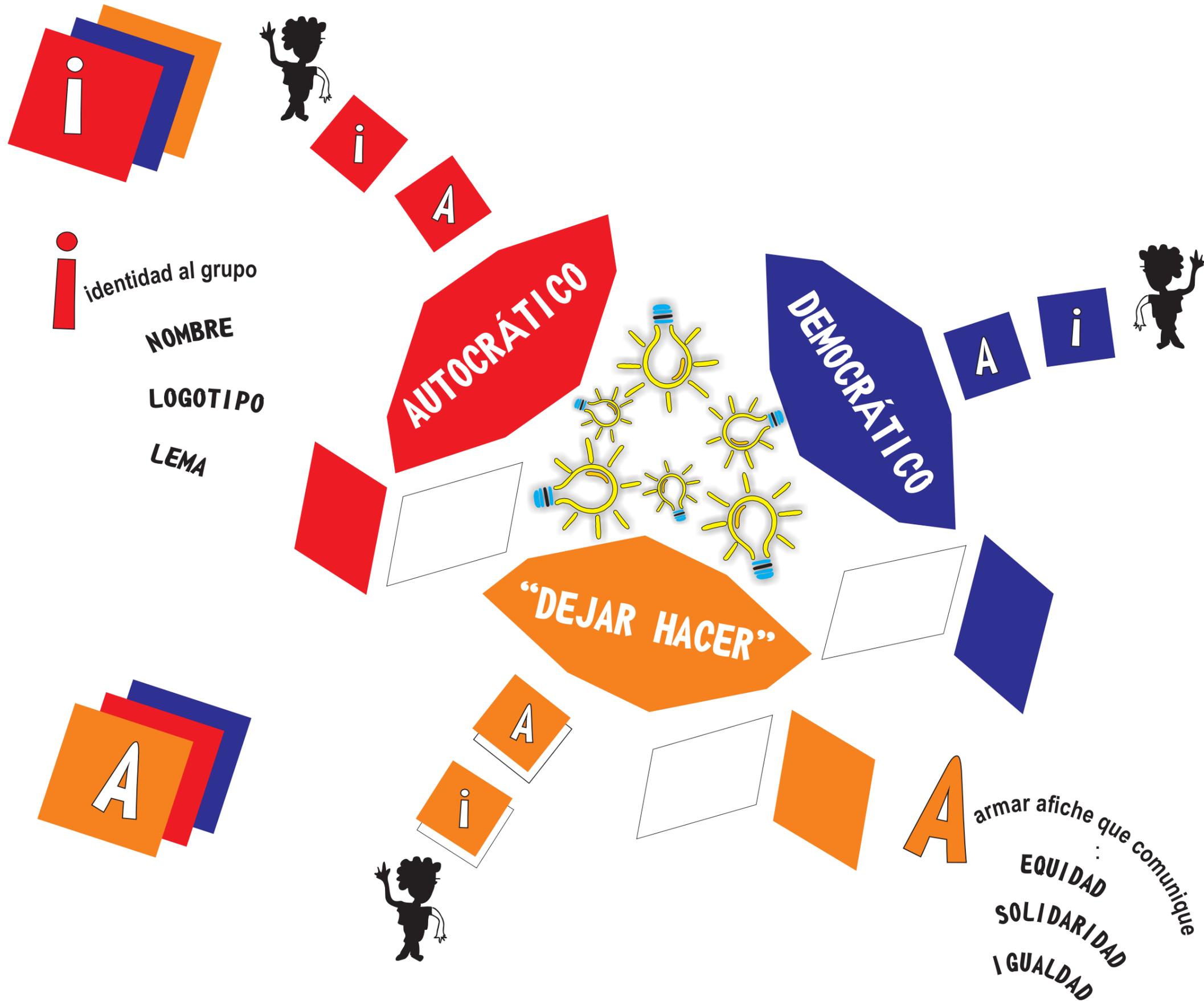
Cada equipo asume un estilo de liderazgo, indicados y explicados en el tablero como:

AUTOCRÁTICO
DEMOCRÁTICO
"DEJAR HACER"

El orden de las actividades será decidido en los grupos. También la presentación del afiche conseguido.

Al finalizar cada grupo su recorrido, se exponen los afiches y se reflexiona sobre los resultados obtenidos y la experiencia de construcción colectiva y liderazgos.





AUTOCRÁTICO

el grupo discute
el coordinador decide.

DEMOCRÁTICO

las decisiones se toman
en conjunto.
el coordinador da
la palabra
equilibradamente.
todos los integrantes
participan por
igual.

“DEJAR HACER”

el coordinador ve
sobre la marcha lo
que todos tienen para
aportar.

A armar afiche que comunique
EQUIDAD
SOLIDARIDAD
IGUALDAD

i identidad al grupo
NOMBRE
LOGOTIPO
LEMA

juego
5

ORGANIZACIÓN DE UNA COOPERATIVA

tablero de juego para conocer la organización cooperativa

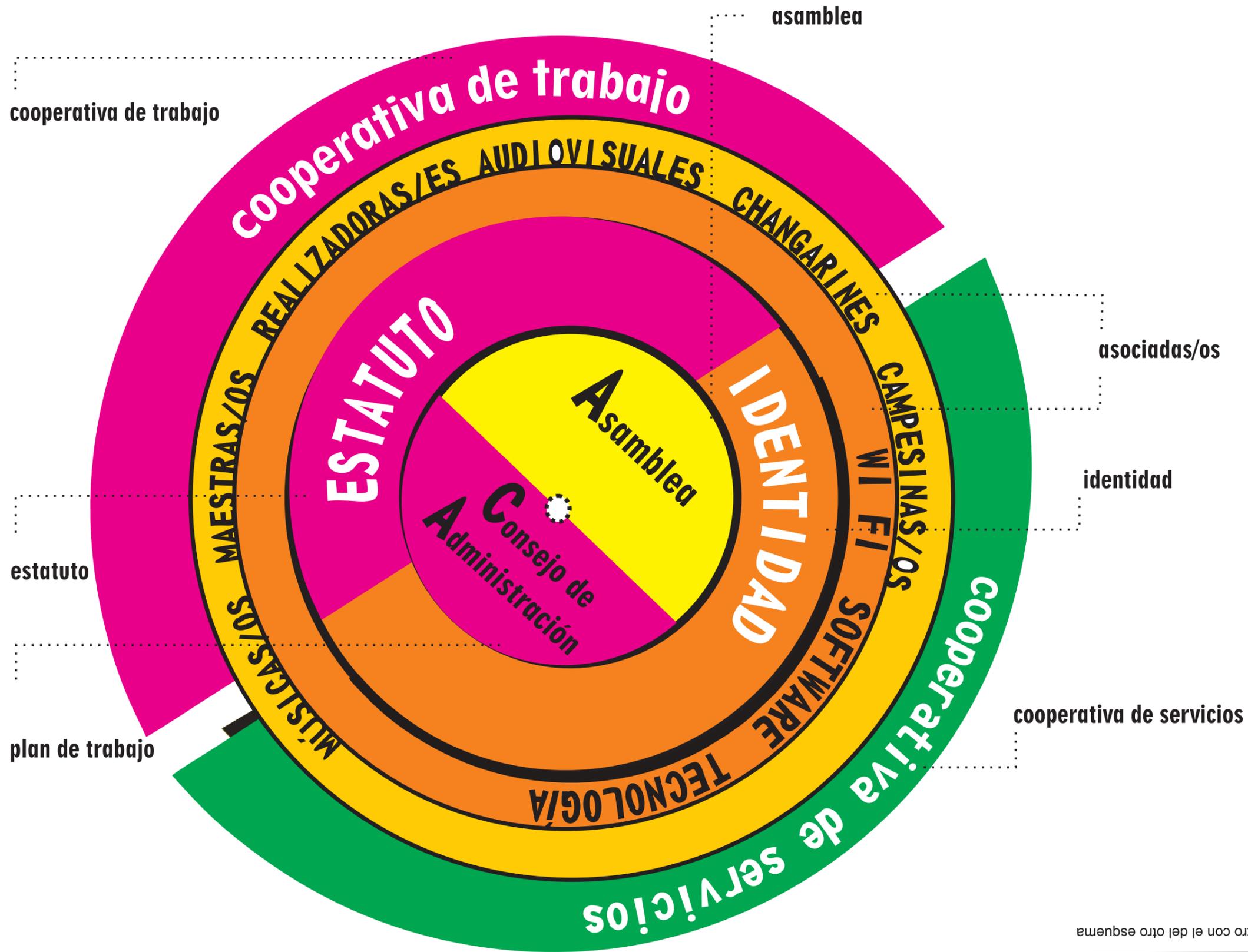
Se forman dos grandes equipos que tendrán que girar el bastón verde en el sentido de las agujas del reloj, y así tomar y trabajar las opciones que se encuentran en el tablero circular.

Desde afuera hacia adentro del círculo los equipos irán avanzando por las distintas capas con el objetivo de experimentar y comprender las distintas etapas que permiten crear una cooperativa de TRABAJO o una cooperativa de SERVICIOS.

También deberán completar los ESTATUTOS, trabajar la IDENTIDAD COOPERATIVA, elegir un CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN y convocar a una ASAMBLEA.



ORGANIZACIÓN DE UNA COOPERATIVA



unir por el centro con el otro esquema



recortar
pegar un carton por debajo



6 organicemos una cooperativa escolar!

tablero de juego para aprender cooperativismo y lograr metas

Para jugar se forman varios equipos. Cada equipo sigue los pasos del tablero, empezando por la necesidad que da origen a la organización.

Una vez definida la necesidad se eligen dos delegados por curso y se convoca a una ASAMBLEA en la cual participan TODOS.

Se crea una IDENTIDAD y se establece un ESTATUTO para la COOPERATIVA ESCOLAR.

Entonces, los equipos deciden qué actividades realizarán para lograr cubrir la necesidad que dio origen a la organización.

Se elige el CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN, motor de las actividades organizadas y realizadas por TODOS.

Finalmente, se da DIFUSIÓN a lo acordado usando las diferentes vías de comunicación accesibles.



organicemos una cooperativa escolar!



NECESIDAD QUE DA ORIGEN a la organización

*un viaje de estudios,
equipar la biblioteca,
equipar el laboratorio,
completar la sala de música,
construir un playón deportivo,
por ejemplo...*

