

Imprenta escolar cooperativa

Category: Comunidad Productiva

4 de diciembre de 2024



Proyecto: Cooperativas Escolares

INDAGACIÓN

Tema/Subtemas:

Cooperativas Escolares / Identidad, valores y principios cooperativos.
Emprendedurismo, trabajo en equipo.

Pregunta impulsora:

- ¿Cuántas manos hay detrás de la elaboración de un producto?
- ¿Cómo se integran los esfuerzos individuales para crear un producto que beneficie a la comunidad?

Contexto:

En un mundo en constante evolución, donde los cambios se suceden de manera permanente, la educación se constituye en la clave para lograr el crecimiento y desarrollo de las potencialidades de los estudiantes. Por ello, planteamos un proyecto que se desarrolla en etapas, involucrando a todos los años, basado en el microemprendimiento y alineado con nuestra orientación educativa: la gestión de una cooperativa escolar.

El proyecto inicia con la organización y puesta en marcha de un kiosco escolar. En una segunda etapa, se establecerá el «Rincón Libresco», un espacio que ofrecerá servicios como impresiones, fotocopias, folletos y anillados. Finalmente, se

incorporará la impresión 3D, inicialmente enfocada en la producción de elementos necesarios para la institución y luego expandiéndose hacia la comunidad.

El objetivo principal es que los estudiantes aprendan a brindar un servicio a la sociedad, gestionar actividades económicas, participar en procesos de decisión y fomentar la cooperación. Este espacio busca potenciar la conciencia sobre la importancia del trabajo en común, el esfuerzo propio y la ayuda mutua, valores fundamentales del cooperativismo. A través de este enfoque, los estudiantes adquirirán competencias relacionadas con el emprendedurismo, la gestión y los valores democráticos.

DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivo general del proyecto:

Crear una cooperativa escolar para que los estudiantes aprendan a brindar un servicio a la sociedad, gestionarlo y participar activamente, fomentando el valor de la cooperación.

Objetivos específicos:

- Promover habilidades que permitan desarrollar conductas cooperativas.
- Fortalecer el trabajo en equipo y la autonomía.
- Favorecer los vínculos interpersonales.
- Relacionar el aprendizaje académico con la vida cotidiana.
- Fomentar la creatividad, la iniciativa y el compromiso.
- Lograr confianza en sí mismos como protagonistas de su aprendizaje.

Áreas y contenidos curriculares involucrados:

- **Taller de Economía y Administración:** Conceptos básicos de empresa, comercialización, gestión y mercados.
- **Derecho:** Contratos, régimen laboral, personería jurídica y derechos del consumidor.
- **Sistemas de Información Contable:** Manejo de documentación y registro de operaciones.
- **Lengua y Literatura:** Desarrollo de competencias comunicativas orales y escritas.
- **Educación Artística:** Producción creativa y uso de técnicas artísticas aplicadas.

Producto final esperable:

Creación de espacios de servicios como el kiosco, la imprenta y un área de impresión 3D.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

Año 2025.

Acciones principales:

- Organización, diseño y puesta en marcha del kiosco escolar.
- Creación del espacio de librería escolar.
- Capacitación en el uso de la impresora 3D y diseño de elementos para la institución.

Recursos disponibles:

- Carros tecnológicos, proyectores, televisores.
- Impresoras, anilladora, armarios.
- Impresora 3D.

Recursos necesarios:

- Materiales para la venta en el kiosco y librería.
- Capacitación docente en impresión 3D.

Organizaciones aliadas:

- Fundación Acindar.
 - ISPEL N°3, Municipalidad de Villa Constitución, EESO 381.
-

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación:

- Participación activa en las actividades.
- Uso adecuado del vocabulario técnico.
- Trabajo en equipo e individual.
- Control del funcionamiento y cumplimiento de propuestas.
- Reflexión grupal y autoevaluación del proceso.
- Justificación de los resultados en un balance general.

Instrumentos de evaluación:

- Encuestas a estudiantes y docentes sobre la experiencia.
- Fichas de autoevaluación del proyecto.
- Presentación del 75% del proyecto como requisito mínimo.

Producto de cierre:

Cada alumno creará una agenda personal 2025 y un diseño personalizado en impresión 3D.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

- Capacitación docente en metodologías de ABP.
- Reuniones plenarias en noviembre y febrero.
- Divulgación a la comunidad educativa y familias en reuniones institucionales.

De los resultados:

- Publicación en redes sociales de los productos elaborados.
 - Participación en ferias de emprendedores y eventos escolares.
-

IDENTIFICACIÓN

Integrantes del proyecto:

- Viviana Cenzone (Directora).
- Benítez D. Lucía, Gobbi Néstor, Pasquini María del Carmen, Mariela Melcón, Callegari Florencia (Docentes).

Participantes:

- Docentes y directivos: 6.
- Estudiantes: 92.

Referencia de contacto:

- **Viviana Cenzone**
- Correo electrónico : vivianacenzon@yahoo.com.ar