

ITINERARIOS COOPERATIVOS

APRENDER A COOPERAR -
COOPERAR PARA APRENDER



PROGRAMA PROVINCIAL DE EDUCACIÓN COOPERATIVA Y
MUTUALISTA

ITINERARIO COOPERATIVO

Un itinerario es un recorrido teórico metodológico que puede orientar la elaboración de las propuestas didácticas aportando ideas, actividades, sugerencias que redundan en aprendizajes significativos.



LOS APORTES QUE AQUÍ ENCONTRARÁN TIENEN QUE VER CON:

- 1- Trabajo en equipo o trabajo cooperativo
- 2- Técnicas cooperativas
- 3- Secuencias didácticas cooperativas
- 4- Evaluación y metacognición
- 5- Educación en valores
- 6- Proyección comunitaria
- 7- Escenarios posibles.

TRABAJO EN EQUIPO O TRABAJO COOPERATIVO

Cuando se habla de trabajo en equipo o trabajo cooperativo, se hace referencia al planteamiento de actividades en las que los estudiantes tienen que interactuar entre ellos para conseguir un objetivo o meta común. Favoreciendo de este modo, la construcción colectiva de nuevos significados y el enriquecimiento de los conocimientos a partir del aprendizaje cooperativo.



En este sentido, se hace imprescindible considerar el trabajo en equipo como recurso para concretar, estrategia para aprender y contenido para enseñar.

PARA TENER EN CUENTA:

- Si bien el trabajo en equipo se produce en un entorno colectivo, el aprendizaje es individual. Por tanto, no puede ser aplicado siempre, sino que es un recurso que debe ser sostenido y combinado con trabajo individual y con otras formas de enseñanza.
- Favorecer la participación de todos y evitar que se generen alianzas rígidas o que se produzcan exclusiones entre estudiantes.
- Incorporar juegos y dinámicas cooperativas que permitan crear un espíritu de equipo.
- Ofrecer consignas claras y metas a lograr.
- Realizar un monitoreo que ofrezca apoyo logístico para que el grupo funcione y puedan aprender a autorregularse, con el fin de que tienda a desaparecer cuando se incrementa la autonomía del equipo.
- Desafiar a los estudiantes con multivariedad de estrategias de enseñanza y de aprendizaje y con propuestas de trabajo innovadoras o no reiterativas. Algunos ejemplos: trabajo por proyectos, la flipped classroom o el aprendizaje basado en la resolución de problemas; actividades didácticas variadas: debates, experimentos de laboratorio, resolución de problemas de manera colaborativa, presentaciones en equipo etc.
- Creer que los estudiantes aprenden y aprenderán.
- Luego del trabajo en equipo debe haber un resultado, un producto, conclusiones o puesta en común que permita la síntesis, socialización o conclusión sobre lo trabajado. (Coronado, M.; p.138).

- El rol del docente se transforma en guía, mediador, orientador y facilitador de la tarea interactuando con los diferentes grupos a fin de responder dudas, motivar, alentar, ayudarlos a evaluar su avance, ofrecer retroalimentación e intervenir con los estudiantes que necesiten. (Coronado, M.; p.138).
- Facilitar a los estudiantes herramientas de autoevaluación y coevaluación, sobre el trabajo en equipo que vienen desarrollando.
- Contar con normas claras sobre el respeto y acuerdos de convivencia, prácticas de buen trato, formas de participación y estrategias de resolución de conflictos (Coronado, M.; p.166). Una estrategia interesante es armar en conjunto con los estudiantes rúbricas que muestren cuáles son los comportamientos y habilidades deseables para trabajar en equipo.
- Promover el desarrollo de vínculos de solidaridad entre estudiantes y de cuidado mutuo. (Coronado, M.; p.166).
- Otorgar roles y funciones dentro del grupo.
- Incorporar una educación en valores, ya que potencia el trabajo en equipo y fortalece los vínculos entre los estudiantes y docentes.
- Romper con los esquemas de aprendizaje de naturaleza competitiva (yo gano si tú pierdes) e individualista (yo gano o pierdo independientemente de lo que te pase a ti). Se trata de defender las metas comunes y personales para garantizar la percepción de logro individual y grupal. (González, V.; Traver, J.; García, R.; núm. 21, pp. 181-197).

Para el trabajo en equipo, es imprescindible que se concreten los siguientes puntos:

La Interdependencia Positiva: tiene que ver con que dentro de un equipo, los miembros sean conscientes que se encuentran vinculados entre sí de modo que ninguno puede tener éxito, si no tienen éxitos todos. El éxito está dado por llegar a una meta u objetivo común.

Igualdad de oportunidades: que posibilite que cada estudiante tenga su rol, que los turnos de participación esten claros y consensuados y que haya un momento establecido para el aprendizaje grupal e individual.

Responsabilidad individual y grupal: el éxito de un grupo depende del trabajo de cada uno en la consecución del objetivo, y es el grupo quien responde ante los resultados.

**Yo hago lo que usted no puede
y usted hace lo que yo no puedo.
Juntos, podemos hacer grandes cosas!**

Madre Teresa de Calcuta.



TÉCNICAS DE TRABAJO COOPERATIVO

Existen diferentes técnicas de trabajo cooperativo que pueden emplearse en un aula, de acuerdo a los objetivos que se pretendan alcanzar, aprovechando las posibilidades que nos ofrece la interacción social:

- Activar conocimientos previos;
- Orientar hacia los contenidos;
- Promover la comprensión de las explicaciones;
- Resolver situaciones o problema;
- Realizar proyectos de investigación;
- Organizar debates y controversias;
- Promover la transferencia y aplicación de lo aprendido;
- Entre muchos objetivos más.

ALGUNAS TÉCNICAS:

● EQUIPOS DE OYENTES: (Mel Silberman)

Dividir a los alumnos en cuatro equipos, y asignar las siguientes tareas de:

1- Interrogar - Después de la exposición, formular al menos dos preguntas sobre el material tratado.

2- Aprobar - Después de la exposición, indicar con qué puntos estuvieron de acuerdo o encontraron útiles y por qué.

3- Desaprobar - Después de la exposición, comentar con qué discreparon y explicar por qué.

4- Dar ejemplos - Después de la conferencia, brindar aplicaciones o ejemplos específicos del material.

5- Presentar la exposición. - Cuando haya terminado, esperar unos momentos para que los equipos puedan completar sus tareas.

6- Pedir a cada grupo que cuestione, apruebe, desapruebe y de ejemplos

- **GEMELOS LECTORES:** (Sonia Vega, Ruth Rodríguez, Beatriz Rojas, Cándida Gómez, M^a Mar Ruiz, Teresa López-Ocón, Marta Rodríguez y Juan Manuel Núñez, miembros del equipo del área competencial de comunicación lingüística del Colegio Ártica. Cooperativa de Enseñanza José Ramón Otero.)

El profesor asigna una lectura y forma “parejas de gemelos”.

FASE 1: Prelectura.

Los alumnos, de forma individual, “echan un vistazo” a los elementos más destacados del texto (título, subtítulos, textos en negrita, imágenes, tablas, pies de foto, recuadros...), de cara a construir una primera idea sobre el mismo.

FASE 2: Hipótesis.

Cada miembro de la pareja comparte su hipótesis sobre el contenido del texto. Discuten brevemente sobre ello.

FASE 3: Lectura general.

Los alumnos leen de forma individual y silenciosa todo el texto. Al finalizar, comparten la idea general que han construido sobre el material y la contrastan con su hipótesis anterior.

FASE 4: Lectura detallada.

La pareja vuelve a leer el texto, párrafo a párrafo, identificando la idea principal de cada uno. Para ello, utilizan el siguiente procedimiento:

- El alumno A lee el primer párrafo, mientras el alumno B sigue la lectura.
- A señala la idea principal del párrafo, mientras B corrige posibles errores, agregando o quitando información.
- A continuación se intercambian los roles.
- A y B continúan de esta manera hasta completar la lectura.
- Al finalizar el texto realizan un resumen del mismo.

● **MAPA CONCEPTUAL MUDO:** (Ferreiro Gravié)

Al terminar el desarrollo del tema, el docente presenta a los alumnos un mapa conceptual mudo.

- Los alumnos se reúnen en pequeños grupos.
- Los grupos discuten sobre la forma de completar el mapa conceptual.
- Una vez que todos tienen claro cómo hacerlo, los alumnos completan el mapa de forma individual.
- Cuando todos han terminado, los alumnos ponen en común sus respuestas y hacen las correcciones pertinentes.

● CABEZAS JUNTAS NUMERADAS (Spencer Kagan)

1- Los estudiantes forman grupos de cuatro miembros y se enumeran.

2- El profesor hace una pregunta.

3- Los estudiantes piensan la respuesta individualmente.

4- Realizan una puesta en común dentro de su grupo "juntando las cabezas".

5- Pasados unos minutos el profesor elige uno de los números y los estudiantes de cada grupo que lo tienen, dan la respuesta de su equipo.

- Consejos: Esta técnica es especialmente adecuada para la realización de preguntas orales por parte del docente, por ejemplo, en el medio de una exposición. Con ella, aseguramos que todos los alumnos tengan oportunidad de construir su respuesta y contrastarla con la de sus compañeros. Procurar que las preguntas se adecúen a las necesidades del alumno.

● GRUPO DE EXPERTOS

- El profesor crea grupos diferentes y divide el tema en partes, otorgándole a cada grupo una de ellas.
- Cada grupo trabaja sobre el tema asignado.
- Luego cada estudiante elabora un documento (mapa mental, resumen, esquema, etc.) en el que se refleje lo que aprendió sobre esa parte del tema; convirtiéndose así en un experto.
- Posteriormente cada estudiante vuelve a su equipo base, en el cual cada miembro es experto en un apartado del tema. Cada uno explica al resto su parte del tema.
- Entre todo el equipo construyen el tema entero.

"NINGUNO DE NOSOTROS VALE MAS
QUE LA SUMA DE TODOS"



SECUENCIAS DIDÁCTICAS COOPERATIVAS

Estas secuencias deben ser practibles, con guías que ayuden a los estudiantes y que incluyan: actividades de repetición y consolidación; lecturas diarias para no perder el hábito de la lectura; rutinas de síntesis semanal de aprendizajes; un diario de lo aprendido o reflexiones; proponer actividades optativas, es decir, desplegar invitaciones a, como lo sugieren los

TA-TE-TI:



REDACTAR UNA
ENTREVISTA

ESCRIBIR UN FINAL
ALTERNATIVO

ESCRIBIR UNA CARTA
A:
• 1 DE LOS
PERSONAJES
• 1 ORGANIZACIÓN
• 1 PUBLICISTA

INVENTAR UNA
CANCIÓN

CREAR UN CÓMIC

TRADUCIR EN UN
IDIOMA
EXTRANJERO UNA
FRASE ALUSIVA

SACAR FOTOS A
FENÓMENOS,
PROCESOS,
PAISAJES, ETC.

CREAR UN VIDEO /
PELÍCULA O
PODSCAT

CONSTRUIR UNA
MAQUETA
REPRESENTATIVA

MENÚ A LA CARTA

- **Entrada** - Actividad de inicio: con una actividad que los introduzca en el tema a desarrollar, que los desestabilice y que ponga en juego los conocimientos previos de los estudiantes.
- **Plato principal** - Actividad principal: con propuestas para consolidar y ejercitar lo que se pretende que aprendan.
- **Postre** - Actividad de cierre: con una producción por parte del alumno (podcast, tik tok, conclusión, rúbricas; un “producto” final)

TE REGALO

- En pareja los estudiantes deben encontrar una manera propia de explicar lo aprendido y regalarles ese conocimiento a sus compañeros, utilizando diferentes modos, recursos y estrategias.

LAS PÁGINAS AMARILLAS

Entre todos deben elaborar una guía de ayuda y servicios para la clase.

- ❖ Cada estudiante debe escribir un anuncio sobre algo que puede enseñar a sus compañeros en una hoja: canciones, juegos, idiomas, cálculo, deportes, dibujo, libros o moda.
- ❖ El anuncio debe tener:
 - > Título del servicio que se ofrece.
 - > Una descripción de dicho servicio.
 - > Un pequeño dibujo.
 - > El nombre del estudiante.
- ❖ Luego cada anuncio se ordena como una guía por orden alfabético y queda disponible para que cualquier estudiante la pueda consultar y pedir un servicio a alguien.



EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Incorporar en las propuestas educativas estrategias de evaluación y metacognición posibilita que los estudiantes puedan aprender a aprender, generando en ellos una mayor autonomía en la regulación de los propios procesos de aprendizajes.

Entonces, es relevante, brindar la posibilidad que los estudiantes puedan reconocer las estrategias que ponen en juego a la hora de resolver una situación o de incorporar un conocimiento y cómo poder ajustar cuando se le presenta una dificultad, los ayuda a avanzar en sus procesos cognitivos.

SUGERENCIAS:

● BOLETO/TICKET DE ENTRADA

- ¿Qué sé sobre el tema?
- ¿Qué interrogantes me surgen sobre el tema?
- ¿Qué me gustaría aprender o investigar?



● VEO, PIENSO, ME PREGUNTÓ

- ¿Qué es lo que ves / observas?
- ¿Qué piensas que significa?
- ¿Qué te preguntas?

● RUTAS O GPS PARA MONITOREAR EL RECORRIDO EN RELACIÓN A LAS METAS Y OBJETIVOS QUE SE ESPERAN ALCANZAR

- ¿Qué fue lo que entendí?
- ¿Qué tengo que repasar?
- ¿Qué necesito que me expliquen?
- ¿Cómo me sentí con el docente?



RÚBRICAS METACOGNITIVAS:

CONTENIDOS	LO SÉ	CREO QUE LO SÉ	NO LO SÉ
A	X		
B		X	
C			X

	NO LO ENTENDÍ	PUEDO RELACIONARLO CON LA VIDA COTIDIANA	LO SE EXPLICAR	LO ENTENDÍ PERO NO SE EXPLICARLO	LO ENTENDÍ POCO
CONTENIDO A					
CONTENIDO B					
CONTENIDO C					

FRASES INCOMPLETAS

- Lo que me llevo de la clase de hoy
- A un compañero que faltó a clases le contaría que
- Esta actividad/ejercicio/o examen tuvo para mi como dificultad
- Creo que podría superar/ solucionar la dificultad haciendo

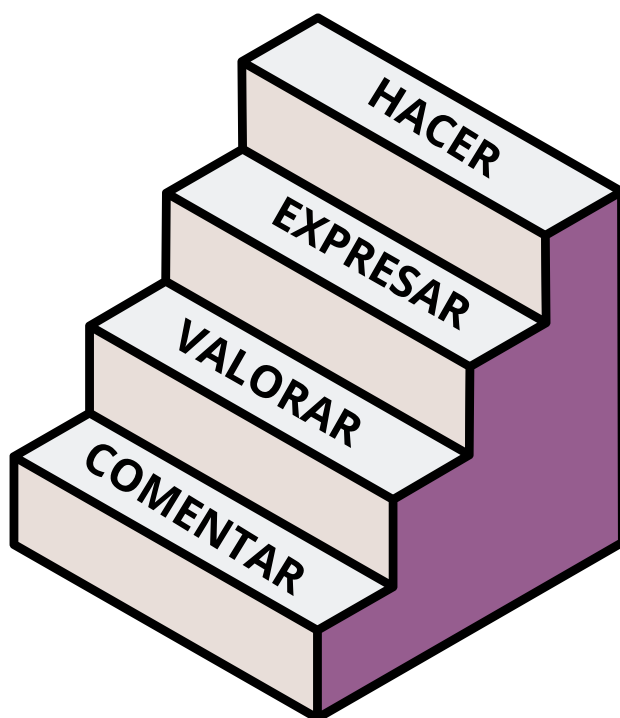
● 3- 2- 1 CUALQUIER VARIANTE

3 ideas - 2 preguntas - 1 metáfora

- 3 cosas que aprendí
- 2 preguntas que aún tengo
- 1 ejemplo o reflexión o algo que aún no sé muy bien

● ESCALERA DE RETROALIMENTACIÓN

Consta de 4 peldaños que pueden ser aplicados de manera escrita u oral para generar la retroalimentación, intercambio y debate entre los estudiantes; o desde el docente al estudiante.



1- COMENTAR: realizar un comentario sobre la producción realizada, ampliando la información o dando a conocer ideas que no se han expresado. Ofrecer aclaraciones que se consideren pertinentes y que permitan entender o mejorar la explicación realizada; entre otras opciones.

2- VALORAR: realizar una valoración, rescatando fortalezas y aspectos interesantes. Esto contribuye a una retroalimentación constructiva que apoya a la comprensión, ejemplo: “ Valoro que hayas incorporado ejemplos en tu producción”, “me parece de suma importancia que hayas utilizado varias fuentes bibliográficas”...

3- EXPRESAR INQUIETUDES: se pueden incluir inquietudes, como dificultades o desacuerdos con algunas de las ideas desarrolladas, (no en forma de acusaciones ni críticas agresivas), sino como preguntas tendientes al mutuo enriquecimiento. Por ejemplo: “¿Has considerado....?”, “¿Me pregunto si lo que quieres decir es...?”. “¿Tal vez ya pensaste acerca de esto, pero....?”. Siempre debemos presentar nuestras inquietudes de manera que no se perciban como una amenaza.

4- HACER SUGERENCIAS: incorporar sugerencias (preguntas, inquietudes) que puedan ser utilizadas

para enriquecer la producción, tales como preguntas, inquietudes, aportes de citas, videos, imágenes, etc. (Adaptado de: Daniel Wilson. "La Retroalimentación a través de la Pirámide", disponible en: <http://www.udes.edu.ar>)

● EJERCICIOS PARA DESARROLLAR LA TRANSFERENCIA

Forma pareja con tu compañero/a

1. El profesor te propone unas preguntas y las contestas de forma individual.
2. Esas preguntas son del tipo:
 - ¿Para qué te ha servido lo trabajado en clase?
 - En tu vida.
 - Para los demás.
 - En la sociedad.
 - ¿Cómo puedes hacer uso de lo que has aprendido?
 - En este momento.
 - En el futuro.
 - En el pasado, si lo hubieras sabido.
 - ¿Qué fue lo importante y lo no importante de lo que se ha hablado o trabajado?
 - ¿Puedes añadir algo a lo aprendido?
3. Socializa y acuerda con tu compañero/a las respuestas a dichas preguntas.

● INVENTARIAR LO APRENDIDO EN CLASE: (Mel Silberman)

Al finalizar la clase, el profesor pide a los alumnos que realicen un inventario de lo aprendido, utilizando un formato similar al siguiente:

Hoy, día del año....., en clase de He aprendido.....
..... y también

Una vez realizado de forma individual, se pone en común dentro del grupo, de cara a obtener un inventario más exhaustivo.

● COLLAGE DE EVALUACIÓN: (Mel Silberman)

- Formar equipos de cuatro miembros.
- Reunir y distribuir revistas entre los grupos. Distribuir tijeras, marcadores y pegamento entre los alumnos.
- Pedir a los grupos que hagan un collage representando lo que han aprendido.
- Hacer algunas sugerencias.
 - De los avisos en las revistas, recorten palabras que describan sus opiniones, habilidades o conocimientos actuales.
 - Peguen imágenes visuales que describan gráficamente sus logros.
 - Utilicen los marcadores para titular el collage y agregar sus propias palabras o imágenes.
- Organizar una galería con los collages de evaluación. Invitar a los alumnos a observarlos y comentarlos.

EDUCACIÓN EN VALORES

A partir del trabajo en equipo los estudiantes establecen roles y acuerdos que potencian no sólo el aprendizaje individual sino que fortalecen también la convivencia escolar y se estrechan lazos de respeto y de solidaridad con el otro.



En este sentido, la educación en valores involucra la forma de ser y de comportarse, basadas en el respeto, la inclusión y las ideas democráticas y solidarias convirtiéndose en un instrumento que favorece la formación de ciudadanos críticos y responsables, capaces de asumir los nuevos retos y comprometerse activamente. De este modo la educación en valores como una construcción social, contribuye a crear una sociedad más justa, igualitaria y solidaria.

TIPS A TENER EN CUENTA:

- Promover pautas de convivencia, de respeto por el cuidado del ambiente, por el desarrollo sostenible, por la adquisición de conductas saludables, el consumo responsable y el respeto a las normas y señales de tránsito.
- Rechazar actitudes discriminatorias.
- Pensar un aula donde se enseñen actitudes y valores; se promueva el trabajo en equipo, la reflexión, el análisis, la discusión de ideas y sobre todo con acciones sostenidas para erradicar los contravalores.
- Para fortalecer los vínculos, se sugiere el abordaje de frases sostenidas en el tiempo, tales como: "Amigos de algunos, pero compañeros de todos", " Si se rien no me burlo"
- Talleres para docentes, padres de familia y estudiantes donde se aborden temas de interés y que permitan evidenciar la efectividad del trabajo cooperativo que favorece la convivencia; permite el descubrimiento de habilidades y talentos y acrecienta los valores y actitudes.
- Estrategias cooperativas lúdicas que fortalezcan la convivencia escolar: juegos y dinámicas cooperativas:

[-https://www.intered.org/es/recursos/tiempo-entre-parentesis-el-juego-cooperativo-como-herramienta-de-transformacion](https://www.intered.org/es/recursos/tiempo-entre-parentesis-el-juego-cooperativo-como-herramienta-de-transformacion)

[-http://edufisrd.weebly.com/juegos-cooperativos.html](http://edufisrd.weebly.com/juegos-cooperativos.html)

[-https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf8](https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf8)

[-https://intered.org/pedagogiadeloscuidados/wp-content/uploads/2017/07/Juguemos-juntos.pdf](https://intered.org/pedagogiadeloscuidados/wp-content/uploads/2017/07/Juguemos-juntos.pdf)

[-https://aprender.entrieros.edu.ar/wp-content/uploads/2020/05/JUEGOS-Y-DINAMICAS-COOPERATIVAS.pdf](https://aprender.entrieros.edu.ar/wp-content/uploads/2020/05/JUEGOS-Y-DINAMICAS-COOPERATIVAS.pdf)

- Promover la interacción permanente entre los estudiantes a través de las actividades cooperativas donde puedan expresar sus ideas sin transgredir al otro; escuchando opiniones diferentes ; debatiendo; consensuando y acordando democráticamente.

LA ENSEÑANZA QUE DEJA HUELLAS,
NO ES LA QUE SE HACE DE CABEZA A
CABEZA, SINO DE CORAZÓN A
CORAZÓN.



Howard Hendricks



PROYECCIÓN COMUNITARIA

Planificar acciones pedagógicas, significativas y prácticas que involucren a los diferentes actores de la comunidad y que faciliten la reflexión y el análisis e involucren un aprender a emprender, aprender a conocer, y aprender a convivir con la realidad social inmediata. Esto favorece la formación de un estudiante crítico y con habilidades; le posibilita apropiarse de saberes y prácticas; como así también facilita el desarrollo de una actitud proactiva.

EN ESTE PROCESO, SON INTERESANTES:

- Los proyectos escolares creativos y con “identidad local”, que fomentan el aprender haciendo, basados en aprendizaje servicio, teniendo en cuenta los Objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODS) y con desafíos “epocales”.
- Los proyectos solidarios con acciones que involucren una investigación de la realidad para contribuir a su mejora.
- Las Cooperativas y Mutuales Escolares, que son asociaciones conformadas por los estudiantes, quienes deciden de manera voluntaria organizarse para emprender juntos una actividad o proyecto, con el fin de dar respuestas a problemáticas o necesidades comunes, ayudándose mutuamente y con la orientación y asesoramiento de docentes guías.

Además estas asociaciones son:

- Una entidad formativa en lo humano y en lo cívico.
- Una experiencia pedagógica extraordinaria que debe formar parte del proyecto político institucional.
- Un grupo de alumnos que trabajan en común y ayudan a la escuela, si es necesario.
- Un laboratorio práctico de múltiples actividades.
- Un conjunto de interesados en los mismos objetivos. (Unión Internacional del Cooperativismo y Mutualismo escolar, UICE).

La cooperación y la solidaridad que se viven en estas asociaciones responde a una base filosófica y a una moral que exige la práctica de una convivencia armónica, donde existe mutua confianza, libertad, responsabilidad, democracia, transparencia, humildad y justicia.

Los objetivos que persiguen las cooperativas y mutuales escolares, son pura y estrictamente educativos, mediante la experiencia concretada en un hacer y son aptas para revalorizar virtudes; trabajar en equipo, valorar a las personas, despertar aptitudes, acrecentar conocimientos, practicar la democracia y formar líderes positivos. En ningún caso debe ser concebida como un medio de subsistencia para los estudiantes, ni como una actividad netamente económica.

ESCENARIOS POSIBLES

La educación cooperativa es una estrategia metodológica que garantiza, no sólo más y mejores aprendizajes; sino también acrecienta los vínculos y el ejercicio de los valores. Por lo tanto, cada equipo docente decidirá de qué manera comienza a ponerla en práctica. Estas pueden ser las opciones:

- Una semana de actividades y juegos cooperativos
- Un día de proyectos
- Una parte del currículum
- Una franja horaria
- Espacios de libre elección
- Todo el año y todo el currículum
- Instalando la asamblea en el aula, ya que desde cada espacio curricular, se puede y debe garantizar, lo que Isabelino Siede propone: “una pedagogía de la convivencia: una vía lúcida y viva de lo que puede ocurrir en un aula de escuela donde se aprende el ejercicio democrático del poder, donde se siembran palabras como herramientas de construcción colectiva, donde las diferencias no se toleran, sino que se reconocen y enriquecen a las partes”...y de este modo, los estudiantes puedan “tomar la palabra”.





Este itinerario pretende ser un posible recorrido de cooperación, para que interrumpamos nuestras prácticas, reflexionemos juntos y decidamos acciones para fortalecer el vínculo pedagógico con los estudiantes. Son tan solo ideas, recursos e instrumentos que seguramente serán enriquecidos con los aportes de quienes los estén leyendo.

Los invitamos a contarnos los resultados obtenidos al implementar algunas de las ideas descriptas y les deseamos muchos éxitos!!!!

**RECORRER NUEVOS CAMINOS NOS LLEVA A
INNOVAR...
INNOVAR ES ABRIR ITINERARIOS DE FUTURO..**

**PROGRAMA PROVINCIAL DE EDUCACIÓN
COOPERATIVA Y MUTUALISTA**

Mail Programa: educacioncooperativaymutualista.cge@entrierios.edu.ar