

Manual de la Ludoteca Tejo

Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y Capacitación

Consejo General

Consejera presidenta
Marina Martha López Santiago

Consejerías electorales
Teresa de Jesús Alfonso Medina
Helena Margarita Jiménez Martínez
Gloria Esther Mendoza Ledesma

Secretario ejecutivo
Guillermo Arturo Rojo Martínez

Representaciones de los partidos
políticos

Partido Acción Nacional
Ruperto Hernández Pereyra
Carlos Alberto Hernández Monzón

Partido Revolucionario Institucional
José Alberto Gordillo Flecha

Partido Verde Ecologista de México
Claudia Iveth Gómez Moreno
Enoc Mandujano Mundo

Partido del Trabajo
Mario Cruz Velázquez
Hitzel Guadalupe Martínez Ruiz

Movimiento Ciudadano
Hiber Gordillo Náñez
Carlos Enrique Avendaño Nagaya

Morena
Martín de Jesús Zuart García
Ana Monserrat Escobar Zenteno

Redes Sociales Progresistas Chiapas
Carlos Alfredo Rojas Orantes
Héctor Alfonso Pérez Nango

Movimiento de Esperanza de Chiapas
Eliseo Licona García
Rocío del Carmen Farrera Ruiz

Partido Conciencia Humana
Sergio Armando Gayosso Guillén
Mauricio Núñez Martínez

Fuerza Chiapaneca
Mauricio Morales Valdez
David Alegría Zambrano

Comisión Permanente de Educación Cívica y Capacitación

Presidenta
Teresa de Jesús Alfonso Medina

Integrantes
Helena Margarita Jiménez Martínez
Gloria Esther Mendoza Ledesma

Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y Capacitación

Karina Culebro Mandujano

María Fernanda Cabrera Culebro

Valeria Elizabeth Moisés Fonseca

Héctor Rodríguez Oscura

Juan Ángel Esteban Cruz
Juan Antonio Hernández Beltrán
Martín Ramiro Gamboa Calvo

Ana María Siu Domínguez
Gabriela Gómez Domínguez
Francisco Fabián Jiménez Ramos

Teresa Álvares Sánchez
Gabriela Reyes Figueroa
Carmen Eugenia Mejía Hernández
Daniel Rubén Ortiz Cordero
Fernando Solís Ruiz

Hecho en México. Julio 2026. Ejemplar de distribución gratuita, prohibida su venta.

El Manual de la Ludoteca Tejo de la DEECyC es editado por el Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana. Periférico Sur Poniente #2185, colonia Penipak, Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, C.P. 29060.

Conmutador 961 26 400 65, extensión 1271. www.iepc-chiapas.org.mx | capacitacion@iepc-chiapas.org.mx

Manual de la Ludoteca Tejo



Contenido

Presentación	5
Introducción.....	7
Objetivo general.....	8
Objetivos particulares.....	8
Modalidades de la Ludoteca Tejo.....	10
Ludoteca Tejo fija.....	10
Ludoteca Tejo itinerante.....	14
Ludoteca Tejo virtual.....	15
Descripción de las actividades.....	16
Aplicación de encuestas de satisfacción	36

Presentación

El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje es una de las mejores herramientas para el desarrollo integral de las infancias y juventudes; ya que, a través de él se activan una serie de aspectos cognitivos, afectivos, sociales, motrices y biológicos. En este sentido, a partir de diversos estudios sobre el desarrollo infantil y la importancia del juego, se crean las ludotecas, que son espacios equipados con artículos y materiales novedosos destinados a que las infancias y juventudes exploren, toquen, vivan y jueguen, a la vez que aprendan y compartan sus conocimientos con sus pares.

Desde esta visión y con la convicción de que la cultura cívica debe promoverse desde temprana edad y de forma novedosa, el Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana, creó la Ludoteca “Taller y Espacio de Juego para la Democracia (Tejo)” en la que se llevan a cabo recorridos lúdicos para explorar temas relativos a la educación cívica en sus distintas vertientes.

La Ludoteca Tejo, por su naturaleza orientada a promover la educación cívica en la población de 6 a 15 años de edad, se enmarca en las acciones propuestas por la Estrategia Nacional de Educación Cívica (ENCÍVICA) 2024-2026, la cual fue aprobada el 27 de febrero de 2024, por el Consejo General del Instituto Nacional Electoral (INE).

La ENCÍVICA concentra un conjunto de acciones diseñadas con el propósito de revertir el déficit de educación cívica que se ha detectado en la población mexicana, a partir de un diagnóstico realizado con indicadores que dan cuenta de la cultura cívica, con lo que se elaboró el plan que contiene estrategias de promoción de la educación cívica, diversificadas por rango etario.

El diagnóstico señalado se resume en el siguiente enunciado:

Existe un bajo nivel de conocimientos, habilidades y actitudes que limitan la participación ciudadana y obstaculizan el desarrollo de una ciudadanía integral.

En tal virtud, la Ludoteca Tejo se enmarca en el eje estratégico “Formación” de la ENCÍVICA 2024-2026, que se centra en la educación y formación de la ciudadanía para que pueda participar de manera efectiva en la sociedad.

Además, contribuye con las líneas de acción:



En congruencia con estas directrices de la ENCÍVICA 2024-2026, la Ludoteca Tejo ofrece educación cívica a las infancias y juventudes, brinda información para la toma de conciencia de las ventajas que tiene el ejercicio de la ciudadanía en sociedades democráticas, así como la promoción de la participación electoral y no electoral.

Introducción

Este manual se diseñó con el propósito de guiar a las personas facilitadoras hacia los conocimientos y las habilidades que deberán poner en práctica para el adecuado desarrollo de las actividades de la Ludoteca Tejo. Asimismo, es una herramienta destinada a fomentar propuestas dirigidas a madres, padres de familia, personas tutoras, docentes y demás personas interesadas en promover la educación cívica en las infancias y juventudes chiapanecas, al presentar de forma detallada las actividades, materiales y recursos didácticos que se pueden realizar y adecuar con base en las características y requerimientos propios de su contexto.

El manual consta de cuatro apartados centrales, en los que se presenta la caracterización de la Ludoteca Tejo, sus modalidades fija, itinerante y virtual, así como cada una de las salas o estaciones que la conforman, especificando las instalaciones, materiales y recursos didácticos que se emplearán para desarrollar las actividades correspondientes.

Confiamos en que este documento será de gran utilidad para implementar las actividades lúdicas, de manera que fortalezcan la educación cívica en la entidad.

Objetivo general

Promover la cultura cívica democrática, así como la participación ciudadana en la población infantil y juvenil, con un enfoque de género e inclusión, a fin de contribuir al desarrollo de la vida democrática de la entidad.

Objetivos particulares

Brindar atención educativa en materia cívica a las instituciones, organizaciones e instancias que lo soliciten, a través de una modalidad fija, con instalaciones novedosas.

Acercar actividades lúdicas de educación cívica a instituciones, organizaciones e instancias que lo soliciten, en los municipios del estado de Chiapas.



Manual de la Ludoteca Tejo



Modalidades de la Ludoteca Tejo

Existen tres modalidades de atención: Ludoteca fija, en la que se brinda atención dentro de las instalaciones del Instituto; Ludoteca itinerante, en la que las actividades se realizan en las instituciones, organizaciones e instancias que lo requieren; Ludoteca virtual, en el programa informático que determine la DEECyC.

Ludoteca Tejo fija

Es la modalidad de atención que se lleva a cabo en las instalaciones dispuestas en el edificio “C” del IEPC. El espacio consta de tres salas y una sala de usos múltiples, con capacidad de aforo de hasta 30 personas.

La Ludoteca fija está diseñada para atender a infancias de 6 a 11 años y juventudes de 12 a 15 años.

Por cuestiones de operatividad, se pueden programar hasta dos sesiones al día, cada una con una duración de 90 a 120 minutos. En los recorridos deben participar al menos cuatro personas facilitadoras de la Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y Capacitación (DEECyC); asimismo, es necesario que el personal docente o la persona responsable de la instancia solicitante, permanezca durante el desarrollo del recorrido, con la finalidad de mantener el orden y la seguridad.

Para efectuar el recorrido en la modalidad fija, es indispensable tomar en cuenta las siguientes consideraciones:



- ➔ Contar con la solicitud de la instancia solicitante.
- ➔ De considerarse procedente la solicitud, se envía a la instancia solicitante la documentación siguiente:
 - Solicitud de información
 - Carta compromiso
 - Formato de autorización de uso de imagen, video y audio, firmados por madres, padres o personas tutoras de cada una de las infancias o juventudes.
- ➔ Recibir de manera previa a la actividad, los nombres y fotografías de las infancias y/o juventudes que participarán en el recorrido.
- ➔ Elaborar las credenciales simuladas de las infancias que asistirán a la ludoteca.
- ➔ Verificar los materiales e insumos necesarios para el óptimo desarrollo del recorrido, incluidos en la lista de cotejo.
- ➔ Elaborar el reconocimiento para la instancia solicitante.
- ➔ Contar con artículos promocionales para obsequiar a las personas participantes y con el recibo de entrega correspondiente.
- ➔ Garantizar que el espacio se encuentre limpio.
- ➔ Verificar que el extintor y el botiquín de primeros auxilios, así como el mobiliario y los recursos informáticos y digitales funcionen adecuadamente.
- ➔ Definir al equipo institucional que participará en el recorrido y asignar las responsabilidades correspondientes.
- ➔ Disponer de las encuestas de satisfacción que responderán las personas participantes.

Para el desarrollo de las actividades, el espacio cuenta con un área de bienvenida, tres salas y un aula de usos múltiples.



Área de bienvenida

Es el espacio en el que se da la bienvenida a las personas participantes. A través de una técnica rompehielo se organiza una presentación grupal y se explica brevemente de qué se trata la experiencia que vivirán; también, se comparten las reglas que deberán observar durante el recorrido.

A continuación, se les invita a jugar el *tejo*¹ emblemático de la Ludoteca, que se encuentra adherido al piso de este espacio.



Sala de Educación Cívica

Consta de distintas actividades que tienen como propósito acercar a la población infantil y adolescente hacia las nociones fundamentales de democracia, derechos humanos, toma de decisiones, la participación ciudadana y el ejercicio electivo, entre otros.

Las actividades principales son²:

- La isla
- Memorama de Educación Cívica
- Lotería
- Serpientes y escaleras
- Pirinola



Sala de Participación Ciudadana

Espacio destinado a que las infancias y juventudes reflexionen sobre su papel e importancia en la construcción de ciudadanía.

Las actividades son:

- Video de etapas de formación ciudadana
- Ruleta de la participación ciudadana
- Crucigrama
- Sopa de letras
- Memorama de Participación Ciudadana
- Lotería



¹ Es un juego tradicional que consiste en saltar sobre una serie de casillas dibujadas en el suelo. También, es conocido en algunas regiones como rayuela, avioncito, bebeleche, entre otros.

² Las actividades se seleccionarán, tomando en consideración las características del grupo de personas que se atenderá y el tiempo que disponga la instancia solicitante.

Sala Electiva

Es el sitio en el que participan infancias y juventudes en actividades relacionadas con la organización de una elección.

Las actividades son:

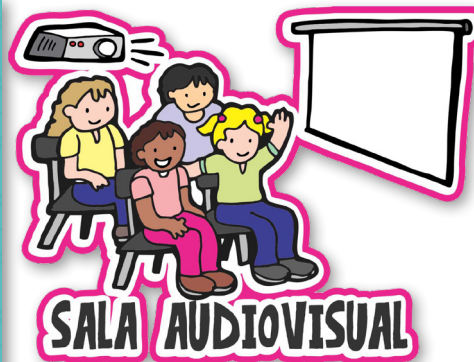
- Credencialización
- Postulación paritaria de candidaturas
- Integración de la mesa directiva de casilla
- Campañas electorales
- Votación
- Cómputo de votos
- Resultados de la elección



Sala Audiovisual

La Ludoteca fija cuenta con una sala audiovisual de usos múltiples, en la que se realizan actividades como:

- Cine
- Círculos de lectura
- Teatro
- Cuentacuentos
- Manualidades
- Charlas



Ludoteca Tejo itinerante

Es la modalidad que traslada las actividades a los municipios o localidades del estado, donde se encuentran las instituciones, organizaciones o instancias que la soliciten.



Los recorridos inician con la bienvenida del personal facilitador de la DEECyC a las infancias y juventudes, mediante una técnica rompehielo. Posteriormente, se les invita a jugar en el tejo y se forman equipos de hasta 10 personas para su participación en las actividades de las estaciones de educación cívica y participación ciudadana.

Los recorridos de la Ludoteca Tejo itinerante incluyen las siguientes estaciones y actividades⁴:

Estación de Educación Cívica

- Audio La isla
- Memorama de Educación Cívica
- Lotería
- Serpientes y escaleras
- Pirinola

Estación de Participación Ciudadana

- Crucigrama
- Sopa de letras
- Memorama de Participación Ciudadana
- Lotería

Estación Electiva

- Credencialización
- Postulación paritaria de candidaturas
- Integración de la mesa directiva de casilla
- Campañas electorales
- Votación
- Cómputo de votos
- Resultados de la elección



⁴ Las actividades se seleccionarán, tomando en consideración las características del grupo de personas que se atenderá y el tiempo que disponga la instancia solicitante.

Ludoteca Tejo virtual

Se desarrolla a través de una sala virtual y de un programa informático en el que se cargan juegos de educación cívica y de participación ciudadana.



La duración del recorrido virtual es de hasta 60 minutos y con un máximo de 40 personas. La persona facilitadora guía el recorrido al tiempo que las personas participantes realizan las actividades en el programa informático determinado por la DEECyC³.

Para esta versión, es necesario que las personas participantes cuenten con el equipo tecnológico adecuado, conexión estable a internet y la supervisión de al menos una persona adulta que se encuentre en el mismo espacio.

³ El programa informático se determina de acuerdo con el número de personas participantes, su rango etario y la capacidad técnica de la instancia solicitante.

Descripción de las actividades

Sala o estación de Educación Cívica

La Isla (exclusiva para la versión fija)



Tiempo sugerido: 10 minutos



Propósito: Que las infancias y juventudes participantes reflexionen sobre la importancia de organizarse y participar, para contribuir con sus talentos en la mejora de la comunidad.

Después de dar la bienvenida y jugar el tejo, se pide a las infancias y juventudes participantes que se sienten en círculo, para escuchar el audio que contiene la narración de “La Isla”, con el objetivo de que reflexionen en torno a una situación hipotética en la que se encuentran en una isla desierta enfrentando distintos retos para garantizar la supervivencia, por lo que deberán establecer acuerdos de convivencia que les permitan alcanzar las metas que la situación requiera.

Al finalizar la narración, la persona facilitadora preguntará a las infancias y juventudes: ¿Qué harías si tú y tus compañeros de equipo se encontraran en esa isla?

A partir de esa pregunta detonadora se promoverá el diálogo y la reflexión sobre la importancia de que, igual que en la isla, en la familia, la escuela y la sociedad, se requieren acuerdos para una convivencia armoniosa, el respeto a las reglas de convivencia y principios de igualdad que permiten colaborar y participar en las decisiones que beneficien a las personas y a la comunidad en general.

El cierre de la actividad se realizará mencionando que, en las sociedades democráticas, la ciudadanía elige a sus autoridades y representantes, por lo que, en la Ludoteca Tejo, se irán explorando conocimientos para comprender de forma divertida cómo se construye la cultura cívica, así como la importancia de la participación de todas y todos.

Después de la narración, se conformarán dos equipos, el rosa y el gris; se proporcionarán chalecos distintivos y se considerará el criterio de paridad de género en ambos equipos.

Para el desarrollo de los temas de democracia participativa, valores cívicos y dilemas de la vida democrática, la persona facilitadora podrá elegir entre los juegos de Memorama de educación cívica y pirinola de dilemas, mismos que se describen a continuación:

Memorama de Educación Cívica



Tiempo sugerido: 10 minutos

Propósito: Que las infancias y juventudes participantes comprendan los conceptos generales de los valores y antivalores, cultura cívica, elecciones, derechos humanos y democracia, además de fortalecer las habilidades de concentración, memoria a corto plazo y organización.



La Ludoteca Tejo dispone de juegos de Memorama de educación cívica, diseñados en función de la franja etaria en la que se encuentran las personas participantes:

- 6 a 11 años
- 12 a 15 años

La persona facilitadora inicia con una introducción sobre la importancia de los valores cívicos y la construcción de ciudadanía para la vida en comunidad; posteriormente, explica las reglas del juego, consistentes en encontrar los pares iguales; para ello, se colocan las tarjetas de forma aleatoria con la cara hacia abajo.

A continuación, las personas participantes se turnan para voltear dos cartas al mismo tiempo, si las cartas son iguales, quien esté en el turno se queda con ellas y vuelve a jugar, si son diferentes se vuelven a colocar hacia abajo en el mismo lugar y el turno pasa a la siguiente persona, el juego termina cuando todos los pares han sido encontrados.



Por último, la persona facilitadora promueve una breve retroalimentación de los conceptos vistos.

Nota: dependiendo del número de personas participantes y de su rango etario, la persona facilitadora podrá realizar este juego de manera individual, en binas o por equipos.



Pirinola de dilemas

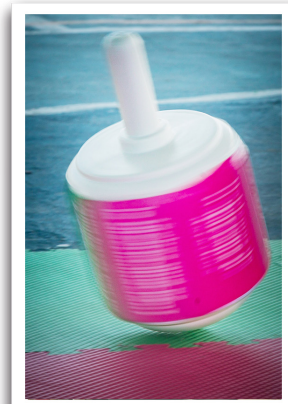


Tiempo sugerido: 10 minutos

Propósito: Que las infancias y juventudes reflexionen sobre la importancia de tomar decisiones individuales o colectivas para la convivencia en democracia.

En esta actividad la persona facilitadora incentiva el intercambio de opiniones con base en dilemas éticos y morales, respecto a la forma de participar y elegir en la vida familiar, escolar y comunitaria.

La persona facilitadora organiza a las infancias y juventudes en un círculo, en medio del cual hay una pirinola con seis caras, cada una con una pregunta; una vez decidido el orden de participación, cada persona hace girar la pirinola, lee la pregunta que le toque en voz alta y opina al respecto.



¿Cuál es tu color favorito?

Hablemos de derechos

¿Sabes qué es la discriminación?

¿Qué haces por tu familia, escuela o comunidad?

¿Tienes mascotas?

¿Qué haces cuando algo no sale como te gustaría?

Para el desarrollo de los temas de participación electoral y no electoral, construcción de ciudadanía, democracia participativa y sistema político mexicano, la persona facilitadora podrá elegir entre los juegos de serpientes y escaleras y lotería de educación cívica, mismos que se describen a continuación:



Serpientes y escaleras



Tiempo sugerido: 10 minutos

Propósito: Que las infancias y juventudes fortalezcan sus conocimientos de manera divertida, dinámica y lúdica, sobre temas de sistema político mexicano, derechos de las infancias, valores y principios de la democracia.

La persona facilitadora indica las reglas del juego, que consiste en que cada persona participante lance el dado y avance en las casillas de acuerdo al número que obtenga al tirar el dado. Las escaleras dan oportunidad de subir en las casillas y las serpientes descienden. El juego termina cuando una persona participante llega a la meta.



Lotería de educación cívica



Tiempo sugerido: 10 minutos

Propósito: Que las infancias y juventudes fortalezcan sus conocimientos ejercitando la memoria y agudeza visual, a través de ejemplos contextualizados, sobre temas de democracia, sistema político mexicano, derechos de la infancia, valores y los mecanismos de participación ciudadana vigentes en el estado de Chiapas.



La persona facilitadora proporciona una tabla o tarjetón, además de fichas para colocar en las imágenes. Previo al inicio, da un tiempo breve para que las personas participantes identifiquen las imágenes de su tabla o tarjetón; luego, mezcla las cartas y comienza el juego "cantando" las imágenes que van saliendo al azar, en tanto las personas participantes van colocando las fichas en las imágenes que anuncia. El juego termina cuando un equipo o persona participante complete todas las fichas o imágenes de su tabla, gritando: ¡Lotería!



Nota: dependiendo del número de personas participantes y de su rango etario, la persona facilitadora podrá realizar este juego de manera individual, en binas o por equipos.



Sala o estación de Participación Ciudadana

Este espacio tiene como propósito acercar a las y los participantes al conocimiento de los mecanismos de participación ciudadana que vigentes en el estado de Chiapas: plebiscito, referéndum, iniciativa popular, audiencia pública y consulta popular⁵, mismos que constituyen herramientas de democracia directa, fortalecen el diálogo entre la sociedad y las instituciones, favorecen la expresión de opiniones y promueven una cultura de participación responsable.

Plebiscito



Sirve para consultar a la ciudadanía la aprobación o rechazo de las decisiones o actos del Ejecutivo del Estado o de los Ayuntamientos. Lo puede solicitar la ciudadanía o las autoridades municipales o estatales. La ciudadanía necesita el 3% de las personas inscritas a la lista nominal del estado de Chiapas para solicitarlo.

Referéndum



A través de este mecanismo tú puedes participar en la aprobación o rechazo sobre la creación, modificación, derogación o abrogación de leyes que emita el Congreso del Estado. Lo puede solicitar la Gubernatura del Estado, el 3% de la ciudadanía inscrita en la lista nominal del estado de Chiapas, la mitad más uno de los 124 municipios que conforman el estado de Chiapas, La mayoría simple del Congreso del Estado.

Iniciativa Popular



Mecanismo mediante el cual la ciudadanía del Estado de Chiapas presenta al Poder Legislativo del Estado proyectos de creación, modificación, reforma, derogación o abrogación de leyes o decretos o de carácter general y que pueden ser promovidos por la ciudadanía mediante el 3% inscritos en la lista nominal.

Audiencia Pública



Es un derecho que la ciudadanía tiene, para ser escuchada y recibida por las autoridades competentes del gobierno estatal o municipal, para tratar asuntos de interés público. Lo puede solicitar los representantes populares electos en el estado de Chiapas, habitantes, ciudadanía, consejos de participación y colaboración vecinal, representantes de diferentes sectores. Se puede solicitar en cualquier momento.

⁵ La Constitución del Estado Libre y Soberano de Chiapas establece el presupuesto participativo como instrumento de participación ciudadana; no obstante, la Ley de Participación Ciudadana del Estado de Chiapas y el Reglamento para la preparación, organización y desarrollo de los Mecanismos de Participación Ciudadana del Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana, únicamente establecen los cinco mecanismos señalados en este apartado.

Consulta Popular



Es un mecanismo a través del que puedes expresar tu opinión a través del voto, sobre temas de importancia estatal. Lo puede solicitar la persona titular del Poder Ejecutivo del estado, el 50 % más uno de las y los diputados del Congreso del Estado o al menos el 3 % de la ciudadanía inscrita en la Lista Nominal del Electorado de Chiapas.



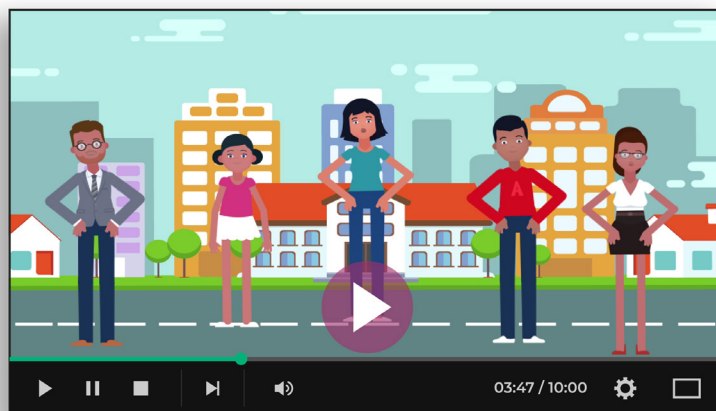
Nota: Para el desarrollo de los temas de participación electoral y no electoral, la persona facilitadora podrá elegir uno de los juegos de Memorama de participación ciudadana, Lotería de participación ciudadana, Crucigrama y Sopa de letras.

Video Etapas de la formación ciudadana (exclusivo para la versión fija)



Tiempo sugerido: 15 minutos.

Propósito: Que las infancias y juventudes participantes identifiquen las etapas de la formación ciudadana⁶, a partir de ejemplos cotidianos, para que reconozcan la importancia de aprender a convivir y contribuir con su comunidad.



La persona facilitadora reproduce un video sobre la importancia de la participación y la sana convivencia en la comunidad desde la infancia, posteriormente, explica las dos etapas de formación ciudadana, que se identifican como: la socialización primaria, que se genera en la infancia y la socialización secundaria, que se da en la edad adulta.

⁶ Para conocer más sobre el tema de la formación ciudadana, es recomendable visitar el sitio "Faro democrático" disponible en la siguiente liga: <https://farodemocratico.juridicas.unam.mx/como-se-forma-un-ciudadano-o-una-ciudadana/>

Después, la persona facilitadora promueve el diálogo con las infancias y juventudes respecto a lo que observaron y comprendieron, para retroalimentar sus participaciones aclarando que, si bien la ciudadanía se adquiere al cumplir la mayoría de edad, para lograr una ciudadanía integral, es necesario que, desde la infancia, instituciones como la familia, la escuela y los grupos sociales, aporten herramientas y habilidades que permitan formar parte activa de la comunidad.

Ruleta de la participación ciudadana (exclusiva para la versión fija)



Tiempo sugerido: 10 minutos.

Propósito: Que las infancias y juventudes participantes conozcan las nociones básicas de los mecanismos de participación ciudadana, a partir de identificar la relación entre las situaciones individuales y las que impactan a la comunidad, con la finalidad de promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas.



Para iniciar, la persona facilitadora introduce el tema de los mecanismos de participación ciudadana que se encuentran vigentes en el estado de Chiapas. Posteriormente, solicita a las infancias y juventudes que giren la ruleta digital y revisen con atención las situaciones y problemáticas que se presentan en cada opción. A partir de ello, se exponen las reflexiones que pueden motivar a las personas a tomar acciones de forma individual o comunitaria.

En atención a las características de las infancias que se atiendan, la persona facilitadora podrá incorporar actividades diversas, tales como dibujo, dramatizaciones, exposición por equipo, entre otras.

Nota: dependiendo del número de personas participantes y de su rango etario, la persona facilitadora podrá realizar este juego de manera individual, en binas o por equipos.

La Ludoteca Tejo cuenta con dos versiones de la ruleta de la participación ciudadana divididas por franjas etarias

- 6 a 11 años
- 12 a 15 años



Memorama de participación ciudadana



Tiempo: 15 minutos.

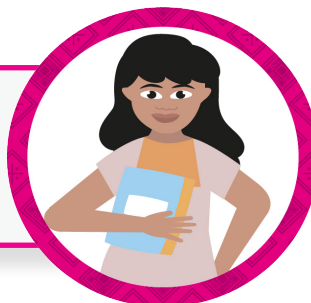
Propósito: Que las infancias y juventudes adquieran las nociones básicas de los mecanismos de participación ciudadana, identificando sus características, elementos e instancias involucradas necesarias para su realización.

La persona facilitadora inicia con una introducción sobre los mecanismos de participación ciudadana vigentes en el estado de Chiapas; posteriormente, explica las reglas del juego, que consisten en encontrar los pares iguales; para ello, se colocan las tarjetas de forma aleatoria con la cara hacia abajo. A continuación, las personas participantes se turnan para voltear dos cartas al mismo tiempo, si las cartas son iguales, quien esté en el turno se queda con ellas y vuelve a jugar, si son diferentes se vuelven a colocar hacia abajo en el mismo lugar y el turno pasa a la siguiente persona, el juego termina cuando todos los pares han sido encontrados.

Por último, la persona facilitadora promueve una breve retroalimentación de los conceptos vistos.



Nota: dependiendo del número de personas participantes y de su rango etario, la persona facilitadora podrá realizar este juego de manera individual, en binas o por equipos.



- 25 -

Sopa de letras

Tiempo: 15 minutos.



Propósito: Que las infancias y juventudes adquieran las nociones básicas de los mecanismos de participación ciudadana, identificando sus características, elementos e instancias involucradas necesarias para su realización.

La persona facilitadora introduce el tema de los mecanismos de participación ciudadana que se encuentran vigentes en el estado de Chiapas. A continuación, proporciona a las infancias y juventudes participantes un tarjetón e indica las reglas del juego, que consisten en encontrar las palabras de la lista escondidas en la sopa de letras.

Sopa de Letras

Encuentra las palabras de la lista escondidas en la sopa de letras. y que tener en cuenta que están escritas de arriba a abajo, de izquierda a derecha y viceversa, y en diagonal en ambos sentidos.

s	o	m	s	i	n	a	c	e	m	t	n	u	y	i
e	l	c	n	e	m	ó	a	a	b	i	h	v	n	u
c	p	l	e	b	i	s	c	i	t	o	t	i	p	d
i	f	r	r	a	t	l	u	s	n	ó	c	n	a	i
u	o	k	e	a	h	n	v	g	m	i	t	c	r	p
d	s	b	t	f	u	ó	r	l	a	a	o	u	t	r
a	l	n	ó	k	e	d	k	t	i	t	r	l	i	o
d	i	l	a	p	l	r	i	k	r	h	p	a	c	m
a	i	l	s	t	i	v	é	e	d	c	h	n	i	o
n	z	é	í	l	a	t	l	n	n	a	p	t	p	v
í	e	r	é	c	h	o	s	z	d	c	p	e	a	e
a	t	l	u	s	n	o	c	i	a	u	i	r	c	n
s	p	n	c	j	r	í	d	u	n	j	m	a	i	t
s	o	h	c	e	r	e	d	a	i	x	d	r	ó	e
a	i	c	a	r	c	o	m	e	d	p	s	s	n	s

audiencia
iniciativa
consulta
vinculante

plebiscito
democracia
promotores
derechos

mecanismos
ciudadanía
participación
referéndum



Nota: dependiendo del número de personas participantes y de su rango etario, la persona facilitadora podrá realizar este juego de manera individual, en binas o por equipos.

Crucigrama



Tiempo: 15 minutos.

Propósito: Que las infancias y juventudes adquieran las nociones básicas de los mecanismos de participación ciudadana, identificando sus características, elementos e instancias involucradas necesarias para su realización.

La persona facilitadora introduce el tema de los mecanismos de participación ciudadana que se encuentran vigentes en el estado de Chiapas; posteriormente, entrega a las personas participantes las fichas con las letras que conforman las palabras del crucigrama, explicando que deberán leer la descripción de los conceptos y formar la palabra correspondiente en las casillas de cada número indicado.

Crucigrama

Cómo jugar?

1. Lee las pistas: horizontales (de izquierda a derecha) y verticales (de arriba hacia abajo)
2. Busca la palabra: Cada pista te da una respuesta relacionada con los mecanismos de participación ciudadana.
3. Escribe la palabra: Si es horizontal, empieza en el primer cuadrado hacia la derecha. Si es vertical, empieza en el primer cuadrado hacia abajo.

¡Ganas cuando completes todas las palabras correctamente!

Vertical

1. Es el respaldo de la ciudadanía inscrita en la lista nominal que apoya la activación, dependiendo del mecanismo de que se trate.
3. Son aquellos instrumentos de democracia directa que establece la normatividad local.
5. Es un mecanismo mediante el cual la ciudadanía de Chiapas presenta, al Poder Legislativo del Estado proyectos de creación, modificación, reforma, derogación o abrogación de leyes o decretos emitidos por el mismo Congreso.
7. Es el mecanismo que mediante el voto, aprueba, rechaza o abroga, leyes propias de la competencia del Congreso del Estado.

Horizontal

2. Es el mecanismo mediante el cual tienen derecho las y los habitantes del Estado, tienen derecho de que las autoridades competentes de los gobiernos estatal o municipal, les reciban con el propósito de abordar y tratar asuntos de interés público.
4. Mecanismo por el cual la ciudadanía manifiesta su aprobación o rechazo sobre la creación, modificación, derogación o abrogación de leyes propias de la competencia del Congreso del Estado.
6. Es una forma de democracia, mediante la cual, el electorado decide las políticas e iniciativas que le conciernen.
8. Es el mecanismo por el cual la ciudadanía ejerce su derecho a expresar su opinión respecto de uno o varios temas de trascendencia estatal o municipal, a través del voto emitido.

Mejoremos la escuela

Mejoremos espacios públicos

IEPC
INSTITUTO EJECUTIVO DE EDUCACIÓN CÍVICA Y CAPACITACIÓN

Nota: dependiendo del número de personas participantes y de su rango etario, la persona facilitadora podrá realizar este juego de manera individual, en binas o por equipos.



Sala Electiva

Es el sitio en que se llevan a cabo actividades para que las infancias y juventudes conozcan y participen en una elección. Para ello, de forma previa se les dotará de una credencial personalizada de uso lúdico. Experimentarán algunas de las etapas y actividades del proceso electoral: desde la elección de candidaturas, campaña electoral, integración de la mesa directiva de casilla (MDC), votación y cómputo de votos, hasta la declaración de validez.



Credencialización



Tiempo sugerido: 5 minutos.

Propósito: Que las infancias y juventudes conozcan la importancia de contar con una credencial para votar en la elección de una candidatura, como garante del derecho a la identidad y del ejercicio de sus derechos político-electorales.



El procedimiento a seguir en esta actividad, consiste en formar una fila de niñas y niños y/o juventudes, explicando que se les hará entrega de una credencial similar a la que emplean las personas adultas para emitir su sufragio, cuando se llevan a cabo elecciones de representantes populares y autoridades federales, estatales y municipales. Hay que señalar que esta tarea de credencialización es atribución del Instituto Nacional Electoral. Por ello, aunque aún no tienen los 18 años que establece la ley para ser ciudadanos y recibir su credencial para votar con fotografía, la Ludoteca les obsequia una para que voten en la elección que se explicará más adelante.

Nota: con el propósito de optimizar el tiempo del recorrido, las credenciales simuladas se elaboran con anticipación.



Campañas electorales (oficios, profesiones y campañas)



Tiempo: 10 minutos.

Propósito: Que las infancias y juventudes conozcan y participen en una campaña, como una etapa del proceso electoral en el que las candidaturas reconocen y construyen compromisos para atender las necesidades de la población a la que representan.



La persona facilitadora invita a las infancias y/o juventudes a expresar qué oficio o profesión desean desempeñar en el futuro, su contribución a la sociedad y las necesidades individuales y colectivas que enfrentan en el ejercicio de sus actividades.



En la Ludoteca fija, se dispone de un tótem interactivo con pantalla táctil, a través del cual se exploran los oficios y profesiones más comunes en nuestra sociedad; con el uso de la tecnología interactiva, se busca que las infancias y juventudes que nos visitan, identifiquen las características y necesidades que se viven en dichas profesiones, además de reflexionar sobre el reto que representa para las autoridades municipales, estatales y federales, comprender y atender a los distintos sectores de la población.



Posteriormente, la persona facilitadora explica la importancia de contar con representantes populares que promuevan y ejecuten acciones que atiendan las necesidades de los distintos sectores de la población; introduciendo los conceptos de candidaturas con postulación a través de partidos políticos y candidaturas independientes, resaltando la importancia de participar de manera paritaria. Para esta actividad, se elegirá de forma democrática a una persona de cada género para representar a las candidaturas.

Para la postulación de las candidaturas, se consultará a las mujeres y hombres que deseen participar de forma voluntaria. En el caso de que se postule más de una mujer y más de un hombre, se elegirá a la candidatura de cada género mediante el método de mano alzada, con la participación de todo el grupo⁷.

A las personas candidatas se les da un formato para que escriban sus propuestas de campaña, basadas en las necesidades que han detectado en sus comunidades y que han sido expresadas por el grupo. Finalmente, estas propuestas son presentadas de forma previa a la votación que habrá de realizarse.

⁷ Considerando las características de las personas participantes (por ejemplo, un grupo de personas con discapacidad), además de la posibilidad de elegir entre candidaturas representadas por integrantes del grupo, esta actividad se podrá adaptar para realizar una elección de alimentos, mascotas u objetos, con la finalidad de asegurar una participación libre de barreras físicas, sensoriales, cognitivas o comunicativas. En este caso, el personal facilitador será quien represente las candidaturas que correspondan.



Nota: Para orientar el discurso de las candidaturas, se les sugiere articular un discurso que incluya una presentación, las propuestas de campaña y el agradecimiento a las personas electoras.

Integración de la mesa directiva de casilla



Tiempo: 5 minutos.

Propósito: que las personas participantes conozcan la importancia de la participación electoral de la ciudadanía en la integración de la mesa directiva de casilla (MDC), garantizando la imparcialidad en la contienda.

La persona facilitadora invita a las personas participantes que deseen formar parte de la mesa directiva de casilla, explicando la importancia de su labor y las tareas que realizan, ya que serán quienes tienen a su cargo la recepción y cómputo de los votos, dichas tareas consisten en:

- Entregar boletas al electorado (Presidencia de mesa directiva)
- Recibir y sellar las credenciales (Secretariado de mesa directiva de casilla)
- Entintar el pulgar de las personas que ya votaron. (Escrutador uno)
- Asesorar a las y los votantes para que coloquen de manera adecuada su boleta en la urna. (Escrutador dos)



Promoción del voto



Tiempo: 5 minutos.

Propósito: Que la población participante identifique la importancia del voto libre, razonado e informado para la elección de las representaciones populares.

La persona facilitadora promueve el intercambio de experiencias respecto a su acercamiento al ejercicio del voto por parte de la población adulta, con el propósito de resaltar las características del voto, la forma de ejercerlo y los materiales y documentación electoral simulada que integran las casillas, como mamparas, urnas, porta urnas, marcadora de credenciales, tinta, plumones y boletas.



A continuación, presenta las boletas que se utilizan en el desarrollo del ejercicio, la forma de ejercer el voto, indicando lo que se considera un voto válido y un voto nulo y recordando la importancia de razonar su decisión con base en las propuestas de campaña presentadas por las candidaturas.



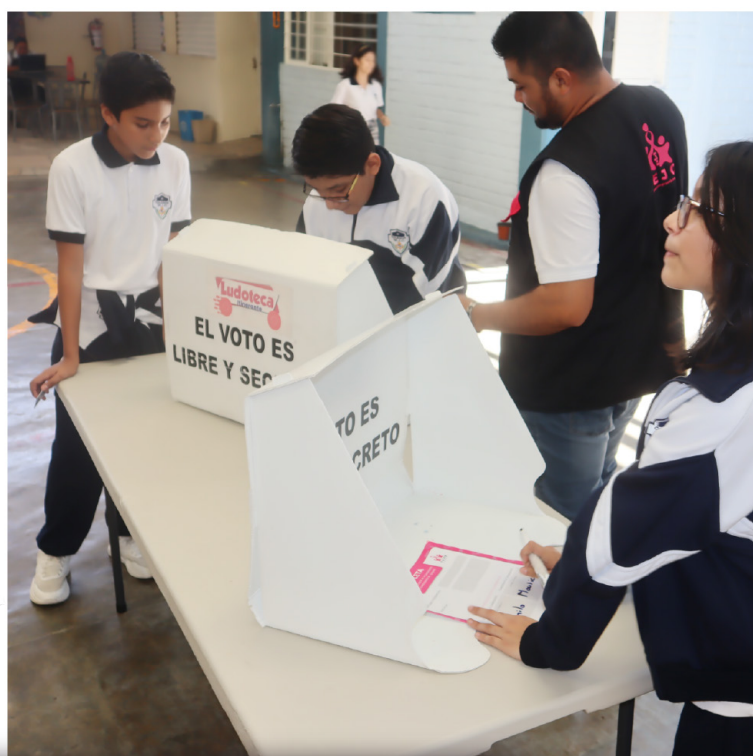
Votación



Tiempo: 15 minutos.

Propósito: Que las infancias y juventudes reconozcan la importancia del ejercicio del voto como la forma de elegir a las representaciones populares en una sociedad democrática.

La persona facilitadora organiza a las infancias y/o juventudes participantes en dos filas, indicando que deben pasar a la mesa directiva de casilla, entregar su credencial simulada y recibir una boleta para elegir a la candidatura de su preferencia.



Cómputo y resultados

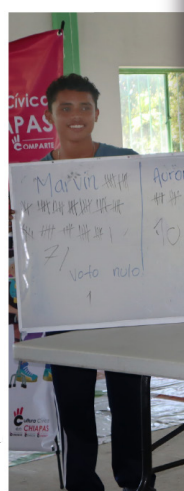


Tiempo: 10 minutos.

Propósito: Que las infancias y juventudes conozcan cómo se desarrolla el cómputo de los votos y la declaración de resultados para garantizar la certeza de las elecciones.

La persona facilitadora explica a las personas integrantes de la mesa directiva de casilla (MDC), los pasos a seguir para realizar el cómputo de la votación realizada, de la siguiente forma:

1. Se trasladan las urnas a la MDC. (Escrutador 1 y 2).
2. Se requiere un pizarrón o rotafolio y plumón, para registrar el número de votos por cada candidatura, así como los votos nulos. (Secretariado de MDC).
3. Se abre la tapa superior de cada urna, (una urna a la vez) para extraer las boletas contenidas (Escrutador 1 y 2).
4. Se sacan una a una las boletas, mostrando a las personas votantes la parte frontal de la boleta, expresando verbalmente por quién se votó o si fue voto nulo (Presidencia de MDC).
5. Se apilan los votos de acuerdo a las candidaturas votadas (una pila por candidatura) y una pila adicional para votos nulos. (Escrutador 1 y 2).
6. Al finalizar el conteo, se realiza la sumatoria de votos por candidatura y se comunican verbalmente los resultados alcanzados. (Presidencia de MDC).



Aplicación de encuestas de satisfacción

Al finalizar el recorrido se aplica un cuestionario a la persona responsable de la institución educativa y encuestas de satisfacción a las personas participantes, correspondientes a las franjas etarias de 6 a 11 y de 12 a 15 años.

Opinión de visitantes 6 a 11 años

Acerca de ti:
Niña ☐ Niño ☐ Persona no binaria ☐ Edad:

Ahora que conociste la Ludoteca TEJO, queremos saber qué te pareció. Por favor marca tu respuesta:

1. **El tiempo del recorrido te pareció:**

 Suficiente, pude conocerla  Mucho, me aburrí

2. **Las actividades en las que participaste fueron:**

 Buenas  Regulares  Malas

3. **¿Tu opinión fue escuchada con atención?**

 Sí  Más o menos  No

4. **De las actividades en las que participaste, ¿cuál te gustó más?**

a. Narración "La Isla"
b. Memorama
c. Pirinola de Dilemas
d. Serpientes y Escaleras
e. Lotería
f. Las de participación ciudadana
g. Ejercicio electivo

5. **¿Cuál actividad te gustó menos?**

a. Narración "La Isla"
b. Memorama
c. Pirinola de Dilemas
d. Serpientes y Escaleras
e. Lotería
f. Las de participación ciudadana
g. Ejercicio electivo
h. Todas me gustaron

6. **¿A quién le vas a compartir tu experiencia en la Ludoteca TEJO? Puedes marcar más de una opción.**

a. A mis familiares
b. A mis amistades
c. A mis profes
d. A nadie

7. **Las personas del IEPC que trabajaron contigo, ¿cómo lo hicieron?**

 Bien  Regular  Mal

¡Gracias!
Tu opinión nos ayuda a mejorar.

Opinión de visitantes 12 a 15 años

Acerca de ti:
Niña/Mujer ☐ Niño/Hombre ☐ Persona no binaria ☐ Edad:

Ahora que conociste la Ludoteca TEJO, queremos saber qué te pareció. Por favor marca tu respuesta:

1. **El tiempo del recorrido te pareció:**

 Suficiente, pude conocerla  Mucho, me aburrí

2. **Las actividades en las que participaste fueron:**

 Buenas, aprendí cosas nuevas  Regulares, no me llamaron la atención  Malas, no me gustaron

3. **¿Tu opinión fue escuchada con atención?**

 Sí  No

4. **De las actividades en las que participaste, ¿cuál te gustó más?**

a. Narración "La Isla"
b. Memorama
c. Pirinola de Dilemas
d. Serpientes y Escaleras
e. Lotería
f. Video "Etapas de formación ciudadana"
g. Las rutas de la participación
h. Reto sobre mecanismos de participación
i. Ejercicio electivo

5. **De las actividades en las que participaste, ¿cuál te gustó menos?**

a. Narración "La Isla"
b. Memorama
c. Pirinola de Dilemas
d. Serpientes y Escaleras
e. Lotería
f. Video "Etapas de formación ciudadana"
g. Las rutas de la participación
h. Reto sobre mecanismos de participación
i. Ejercicio electivo
j. Todas me gustaron

6. **¿Hay alguna actividad que te gustaría agregar a la Ludoteca TEJO?**

Sí. Dinos cuál
No agregaría otra.

7. **¿A quién le vas a compartir tu experiencia en la Ludoteca TEJO? Puedes marcar más de una opción.**

a. A mis familiares
b. A mis amistades
c. A mis profes
d. A nadie

8. **Las personas del IEPC que trabajaron contigo, ¿cómo lo hicieron?**

 Bien  Regular  Mal

¡Gracias! Tu opinión nos ayuda a mejorar.

