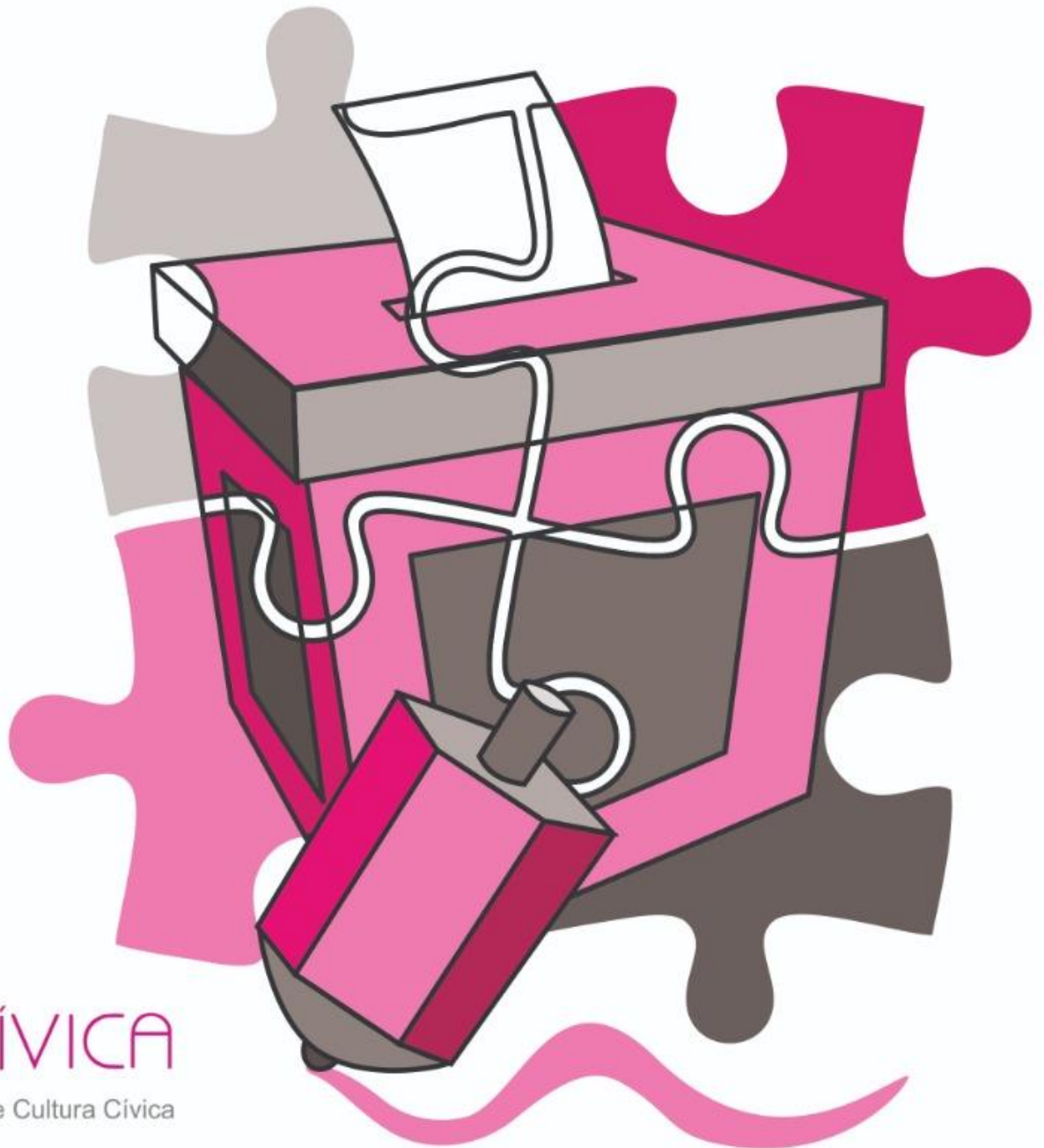




IEPC

INSTITUTO DE ELECCIONES Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA
CHIAPAS

Manual Operativo de la Ludoteca Tejo del Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana



Oswaldo Chacón Rojas

Presidente



Blanca Estela Parra Chávez

Consejera Electoral



Sofía Margarita Sánchez Domínguez

Consejera Electoral



Guillermo Arturo Rojo Martínez

Consejero Electoral



María Magdalena Vila Domínguez

Consejera Electoral



Sofía Martínez de Castro León

Consejera Electoral



Edmundo Henríquez Arellano

Consejera Electoral



Manuel Jiménez Dorantes

Secretario Ejecutivo



Comisión Permanente de Educación Cívica y Capacitación

Presidenta

Sofía Martínez de Castro León

Integrantes

Blanca Estela Parra Chávez
Guillermo Arturo Rojo Martínez

Secretaría Técnica

Teresa de Jesús Alfonso Medina
Encargada del Despacho de la Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y Capacitación

Representantes de los Partidos Políticos

Ruperto Hernández Pereyra. Propietario
Catalina Caravantes Almarás. Suplente



José Alberto Gordillo Flecha. Propietario
Viniza Carolina Matus Solar. Suplente



Juan Marín Vázquez Hernández. Propietario
Samuel Castellanos Hernández. Suplente



Mario Cruz Velázquez. Propietario
Fco. Amadeo Espinosa Trujillo. Suplente



Claudia Iveth Gómez Moreno. Propietario
Enoc Mandujano Mundo. Suplente



Hiber Gordillo Náñez. Propietario
María H. Xochil Ordaz Gordillo. Suplente



Elías Antonio Argueta Ruiz. Propietario
Mercedes N. León Hernández. Suplente



Martín Darío Cázarez Vázquez. Propietario
Marco Vinicio Barrera Moguel. Suplente



Peter Morales Robles. Propietario
Cinthia Del R. Contreras Ramírez. Suplente



Marco Polo Corvaia Gutiérrez. Propietario
Yazmín Elizabeth Nuriulú Vázquez. Suplente



Carlos Balcazar López. Propietario
Norma Balcázar López. Suplente



Patricia del Carmen Carvajal Ramos. Propietario
Elizabeth Gamboa Grajales. Suplente



Carlos Alfredo Rojas Orantes. Propietario
Héctor Alfonso Pérez Nango. Suplente



Jorge Isaac Salazar Tello. Propietario
Jannete Ovando Reazola. Suplente



ÍNDICE

Presentación	3
Introducción.....	4
Objetivos generales.....	4
Recomendaciones para facilitadores/as.....	5
Modalidades de Ludoteca TEJO	6
Breve descripción Ludoteca TEJO Fija.....	6
Contenido de la Ludoteca TEJO Fija.....	6
Operatividad de la Ludoteca Tejo.....	7
Actividades de la sala de educación cívica.....	8
Actividad 1: Memorama (descripción y gráficos).....	8
Actividad 2: ¿Y tú qué harías? Pirinola de Dilemas (descripción y gráficos).....	24
Actividad 3: Etapas de formación ciudadana-Video (descripción y gráficos).....	26
Actividad 4: Las rutas de la participación (descripción y gráficos).....	28
Actividad 5: Participa en el reto, juego de mecanismos de participación (descripción y gráficos).....	31
Actividades de la sala electiva.....	37
Actividad 1: Credencialización (descripción y gráficos)	37
Actividad 2: Campañas electorales (descripción y gráficos).....	39
Actividad 3: Votación (descripción y gráficos).....	45
Actividad 4: Conteo (descripción y gráficos).....	47
Actividad 5: Cierre (descripción y desarrollo)	48
Ludoteca TEJO Itinerante.....	49
Breve descripción Ludoteca TEJO Itinerante.....	49
Contenido de la Ludoteca TEJO Itinerante.....	49
Operatividad de la Ludoteca Tejo Itinerante	50
Actividades de la sala de educación cívica.....	52
Actividad 1: Introducción y bienvenida.....	50
Actividad 2: Etapas de formación ciudadana-Video (descripción y desarrollo.....	52
Actividad 3: ¿Y tú qué harías? Pirinola de Dilemas (descripción y gráficos.....	53

Actividad 4: Las rutas de la participación (descripción y gráficos).....	55
Actividad 5: Juego de mecanismos de participación con tótem (descripción y gráficos).....	56
Actividades de la sala electiva.....	57
Actividad 1: Toma de foto (descripción y gráficos).....	57
Actividad 2: Campañas electorales (descripción y gráficos).....	59
Actividad 3: Votación (descripción y gráficos).....	61
Actividad 4: Conteo (descripción y gráficos).....	62
Actividad 5: Cierre (descripción y desarrollo).....	63
Ludoteca TEJO Virtual.....	64
Operatividad Ludoteca virtual.....	65
Guion sugerido para recorridos virtuales.....	67
Encuesta de satisfacción.....	68

PRESENTACIÓN

El 14 de octubre de 2016, el Consejo General del Instituto Nacional Electoral (INE) aprobó el Acuerdo INE/CG732/2016, por el que se establece la Estrategia Nacional de Cultura Cívica 2017-2023 (ENCCÍVICA), cuya vigencia será a partir del 1 de enero de 2017 y hasta el 31 de diciembre de 2023.

La ENCCÍVICA convoca a los principales actores clave (el Instituto Nacional Electoral, sus delegaciones en las 32 entidades del país y los Organismos Públicos Locales Electorales) que contribuyan, decididamente, al despliegue de voluntad, compromiso y recursos, para el diseño e implementación de actividades, programas y proyectos en materia de cultura cívica que: Promuevan mucha verdad (generen información de calidad); mucho diálogo (se propicie el debate en mesas, foros y encuentros); y mucha exigencia (que favorezcan que los grupos sociales y organizaciones ciudadanas hagan valer sus derechos). En éste sentido, el Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana, se ha dado a la tarea de implementar diversas estrategias para promover actividades entre la niñez y la juventud del Estado, como parte de ello, la ludoteca TEJO es un proyecto único en su tipo dentro del territorio estatal, con efectos a corto, mediano y largo plazo, que busca convertirse en un referente para la formación de las futuras generaciones de niñas, niños y jóvenes de Chiapas, teniendo características especiales como su capacidad de adaptarse a un modelo fijo, itinerante o virtual, además de poder mutar a lo largo del tiempo conforme a las necesidades de aprendizaje del público al que se dirige, siendo un espacio interactivo en el que se practique de la forma más libre y honesta la verdad, el diálogo y la exigencia.

INTRODUCCIÓN

Una ludoteca es un espacio donde la participación vivencial, expresada básicamente en dinámicas expositivas y de interacción, en este caso relacionadas con procesos de formación en valores cívico-democráticos, que permite crear experiencias significativas con una perspectiva pedagógica en la búsqueda del desarrollo emocional, mental y social de sus asistentes, diseñadas para ser de su agrado y apropiación.

¿Por qué una ludoteca cívica en Chiapas? Existen varias razones: una de ellas es que Chiapas es un estado con una población mayoritaria (34%) de niñas y niños. Junto con Oaxaca, cuenta con los más altos niveles de rezago educativo en México. Ante ese panorama, una ludoteca especializada en la niñez, en un espacio que promueve la reflexión, el aprendizaje significativo y duradero, es no sólo necesario, sino urgente.

La Ludoteca TEJO nos permitirá promover una cultura cívica y participativa desde la infancia, con un enfoque de género e incluyente, ya que para el logro de una verdadera democracia es necesario eliminar relaciones basadas en estereotipos que propician la desigualdad social desde la niñez.

OBJETIVOS GENERALES

- Contribuir a la formación de la cultura cívica de la niñez y juventud en el estado de Chiapas, a través de la cultura democrática y los valores.
- Atención prioritaria de niñas, niños y adolescentes de 6 a 15 años (primaria y secundaria) de escuelas públicas y privadas de Chiapas durante todo el ciclo escolar.
- Contribuir a la consolidación de una cultura basada en los valores del diálogo, la igualdad y el respeto en la niñez y juventud del estado de Chiapas, en voz y apego a los objetivos que persigue el Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana de Chiapas.
- Realizar actividades de interacción y diálogo entre las niñas, niños y adolescentes, para la aplicación de valores democráticos como la tolerancia, respeto, participación, responsabilidad, igualdad, libertad, justicia, diálogo, entre otros.
- Fomentar el desarrollo de una cultura cívica y democrática de las niñas, niños y adolescentes de Chiapas, dentro de las instalaciones del Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana, IEPC, en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.
- Operar una ludoteca itinerante que permita llevar las actividades al interior del Estado.
- Operar una ludoteca en su versión virtual en atención a la situación de contingencia y confinamiento por pandemia de COVID 19.

RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS

El personal encargado de la Ludoteca TEJO debe tener especial cuidado de cumplir con lo siguiente:

- ✓ Tener conocimiento pleno del tema a tratar y correcta pronunciación de términos que se utilicen en la exposición y sus actividades.
- ✓ Preparar con anticipación a cada visita el material que servirá de apoyo, el orden y la limpieza general de las salas, en el caso de la versión fija. En la versión itinerante, revisar previamente las condiciones en que se encuentra cada material y arreglar o reparar lo necesario.
- ✓ Ser puntual y tratar de ser precisos en los tiempos de las actividades.
- ✓ Proyectar una presencia adecuada.
- ✓ Demostrar confianza en sí mismo al presentarse, evitando ademanes exagerados.
- ✓ Procurar el manejo del lenguaje corporal y tono adecuado de voz.
- ✓ Expresarse siempre con lenguaje ameno, incluyente y respetuoso.
- ✓ Adaptarse al nivel de los participantes y conservar una mentalidad abierta a las críticas.
- ✓ Mantener el orden durante las actividades.
- ✓ Utilizar ejemplos apropiados a la exposición de los temas y adecuarse a las eventualidades que pudieran presentarse (reducir el tiempo de exposición, dividir el evento en etapas, etc.)
- ✓ El orden de las actividades está diseñado para introducir los temas de manera paulatina, en el ejercicio continuo de los recorridos a niños, niñas, y jóvenes, podría ajustarse buscando las mejoras de la experiencia.

PROTOCOLO POR COVID 19

- ✓ Explicar e implementar antes de entrar al espacio, los protocolos de seguridad e higiene vigentes (lavado de manos, uso de gel antibacterial, uso continuo de cubre bocas, máquina sanitizante, pistola de toma de temperatura (no deberá marcar más de 37.5 grados), entre otros que se consideren necesarios.
- ✓ Evitar en todo momento el contacto físico con las y los asistentes, a excepción de ser una urgencia médica del menor.

PROTOCOLO DE SEGURIDAD

- ✓ Dar indicaciones precisas a las y los asistentes sobre salidas de emergencia y puntos de reunión a donde deberán dirigirse en los casos de sismo o incendio, en Ludoteca fija.

MODALIDADES DE LUDOTECA TEJO

Ludoteca TEJO fija
Ludoteca TEJO itinerante
Ludoteca TEJO virtual

I. LUDOTECA TEJO FIJA

BREVE DESCRIPCIÓN

Público de atención: niñas, niños y adolescentes que se encuentren en la franja etaria de 6-11 y 12-15 años.

Capacidad de atención: hasta 20 niñas, niños y adolescentes por sesión.

Sesiones al día: máximo dos sesiones.

Duración de cada sesión: de 90 a 120 minutos.

Personal operativo: dos facilitadores/as y un/a técnico.

Personal de apoyo: maestras o maestros que acudan con el grupo a la visita, que apoyen en caso de niños y niñas pequeños, ir a los sanitarios u otras situaciones que se puedan presentar.

Los conceptos antes mencionados, sin ser limitativos, son de suma importancia para la exposición de los temas y desarrollo de los proyectos, para lo cual el personal que colaborará en la implementación de éstos deberá ser capacitado, recordando en todo momento que en su papel de facilitador/a no lo hace a título personal sino en representación del Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana.

CONTENIDO LUDOTECA TEJO FIJA

Sala de Educación Cívica y Participación Ciudadana.

1. Memorama.
- 2.- Y tú ¿qué harías? (Pirinola de dilemas).
- 3.- Etapas de formación ciudadana (Proyección de video).
- 4.- Las rutas de la participación (Actividad de Participación ciudadana).
- 5.- Participa en el reto. Juego de mecanismos de participación (únicamente para franja etaria: secundaria).

Sala Electiva:

1. Credencialización.
- 2.- Campañas electorales.
- 3.- Votación.
- 4.- Conteo.
- 5.- Cierre.

OPERATIVIDAD DE LA LUDOTECA TEJO FIJA

Bienvenida:

Paso 1. La ludoteca inicia con una bienvenida por parte de las y los facilitadores/as, en la que primero se presentan y posteriormente dan una breve descripción del objetivo de la ludoteca y su composición en dos salas interactivas, sin describir las actividades con la finalidad de mantener el entusiasmo y expectativa de los asistentes por conocer cada sala, material y actividades, por último se dan a conocer las reglas de convivencia con la que se realizarán las actividades dentro de la ludoteca: 1. Actitud de respeto para todos y todas, 2. Levantar la mano cuando se desee participar y 3. No dañar los materiales.

Ejemplo de guion:

Facilitador /a	Bienvenidos/as sean todas y todos a la ludoteca TEJO, del Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana. Aquí organizamos las elecciones estatales y fomentamos este tipo de actividad de educación cívica. Nos llena de alegría que hayan podido venir. Esperamos que el recorrido, los contenidos y las actividades sean de su agrado y regresen a la escuela y a la casa con muchas ideas para colaborar en comunidad y bajo el espíritu de la democracia. Antes de ponernos serios, porque somos muy serios, hagamos un poco de calentamiento. Yo me llamo X y mi colega se llama X, pero nos pueden decir x y x. Somos los guías de la ludoteca TEJO y les estaremos acompañando durante esta experiencia. Arrancamos y sean bienvenidos y bienvenidas ¿Listos?
Facilitador /a	Muy bien. Antes de empezar quiero compartir con ustedes las reglas. Como en la escuela: no corremos y no empujamos. Camino con cuidado y atiendo las instrucciones de cada actividad. Importante que cuando levante el brazo y tenga el puño cerrado, significa silencio. ¿Qué pasa cuando levanto el brazo? ... Muy bien, muchas gracias.

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los facilitadores/as y el grupo

Paso 2. Las y los facilitadores/as dividirán el grupo en dos subgrupos (A y B), aplicando criterios de interacción entre sexo masculino y femenino.

Paso 3. Cada facilitador/a coordinará un subgrupo, el subgrupo A permanecerá en la "Sala de Educación Cívica", mientras que el subgrupo B pasará a la "Sala Electiva"

***Inicia la separación de los grupos para comenzar el recorrido por cada sala. ***

ACTIVIDADES DE LA SALA DE EDUCACIÓN CÍVICA (O FORMACIÓN CIUDADANA)

1. Memorama
- 2.- Y tú, ¿Qué harías? (Pirinola de dilemas)
- 3.- Video Etapas de formación ciudadana.
- 4.- Las rutas de la participación.
- 5.- Participa en el reto. Juego de mecanismos de participación (sólo franja etaria secundaria)

ACT. 1 MEMORAMA



Imagen ilustrativa de tablón que se usará para jugar memorama.

El facilitador/a da la explicación de las reglas de uso del material y las instrucciones. Al final de la actividad el facilitador/a recapitula junto con las y los participantes los conceptos expresados del memorama.

OBJETIVO: dar la bienvenida a la ludoteca e introducir los conceptos generales de la educación cívica y/o el proceso electivo en un juego de memorama que facilite la integración de los participantes a la dinámica de la ludoteca TEJO de manera amable y lúdica. Puede adecuarse a diversas condiciones de número de participantes, tiempo y nivel cognoscitivo. Los integrantes incorporan vocabulario y comprensión de palabras o conceptos. El memorama incluye conceptos aptos y pertinentes para el nivel de primaria y secundaria, respectivamente.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL:

- Tarjetones de tamaño media carta estarán dispuestos en un cajón rectangular a manera de mesa, en donde se desarrollará el juego.
- Habrá dos bloques de paquetes del memorama, uno diseñado para la franja etaria de 6 a 11 (primaria) y otro para la franja de 12 a 15 (secundaria).
- El paquete de memorama para primaria, cuenta con 41 conceptos, haciendo un total de 82 tarjetas pares, el paquete de memorama de secundaria cuenta con 41 conceptos, haciendo un total de 82 tarjetas pares, en ambos casos la cantidad de tarjetas a utilizar, será conforme disponga el facilitador/a tomando en cuenta el número de asistentes en el grupo. Los memoramas cuentan con conceptos asociados a los módulos de la ludoteca (formación ciudadana, mecanismos de participación ciudadana, cultura cívica, elecciones, democracia y participación ciudadana).




□ **TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:** 20 minutos máximo.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	Les pido que jueguen por unos minutos a ver quién logra encontrar algunos pares. En unos minutos comentamos los conceptos que hallaron.
Facilitador/a	Como ven, hay muchos conceptos a lo largo y a lo ancho de la ludoteca TEJO. La idea no es que se los aprendan de memoria. Es usarlos y ponerlos en práctica. ¿Cuál te tocó? Respuestas participantes. ¿Cuál te tocó? Respuestas participantes. ¿Cuál te tocó? Respuestas participantes. Muy bien, vamos a continuar con el recorrido de la sala.







El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

CONTENIDO Y DISEÑO DEL MATERIAL:


PRIMARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
País	Territorio con características geográficas y culturales propias.	Formación Ciudadana	
Estados Unidos Mexicanos	Nombre oficial de México. Compuesto por 32 entidades federativas.	Formación Ciudadana	
Democracia	Es una forma de gobierno donde el poder es ejercido por el pueblo mediante el voto para la elección de sus gobernantes.	Formación Ciudadana	

PRIMARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Poderes de la Unión	Está integrado por el Poder Ejecutivo (Presidencia), el Poder Legislativo (Senadurías y Diputaciones) y el Poder Judicial (Magistradas y magistrados, juezas y jueces)	Formación Ciudadana	 <p>Infografía con el título 'Poderes de la Unión' que muestra el escudo de México y describe los tres poderes: Ejecutivo, Legislativo y Judicial.</p>
Poder Legislativo	Se integra por la Cámara de Diputados y la Cámara de Senadores. Las y los legisladores se encargan de crear las leyes y proyectos de ley.	Formación Ciudadana	 <p>Infografía con el título 'Poder Legislativo' que muestra una cámara legislativa y describe su función de crear leyes.</p>
Poder Ejecutivo	Lo ejerce una sola persona quien es electo en forma popular, directa, secreta y mayoritaria. En México, el cargo dura 6 años.	Formación Ciudadana	 <p>Infografía con el título 'Poder Ejecutivo' que muestra un busto y un edificio gubernamental, describiendo al jefe de estado.</p>
Poder Judicial	Se encarga de administrar la justicia a través de los tribunales con apego a la legalidad y principios éticos.	Formación Ciudadana	 <p>Infografía con el título 'Poder Judicial' que muestra un martillo de juez y describe su función de administrar justicia.</p>
Valores	Son los principios por los que se guía una persona, un grupo o una sociedad.	Valores y Antivalores	 <p>Infografía con el título 'Valores' que muestra a tres niños y describe los principios que guían a una persona o grupo.</p>
Antivalores	Son conductas dañinas y actitudes negativas que amenazan la sana convivencia.	Valores y Antivalores	 <p>Infografía con el título 'Antivalores' que muestra a una persona tirando basura y describe conductas que amenazan la convivencia.</p>

PRIMARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Apatía	Falta de interés, motivación o cuidado al hacer una actividad.	Valores y Antivalores	
Conciencia	Conocimiento claro y reflexivo de la realidad	Valores y Antivalores	
Inconciencia	Que no mide las consecuencias negativas de un acto.	Valores y Antivalores	
Honestidad	Valor que pone a la verdad en sus pensamientos, expresiones y acciones.	Valores y Antivalores	
Deshonestidad	Antivalor que recurre al robo, mentira o engaño.	Valores y Antivalores	
Libertad	Derecho de valor superior que asegura la libre actuación de las personas.	Valores y Antivalores	

PRIMARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Esclavitud	Situación de una persona que no se le reconoce su libertad ni sus derechos.	Valores y Antivalores	
Discriminación	Dar un trato diferente a las personas por motivos de raza, sexo, ideas políticas, religión o nacionalidad.	Valores y Antivalores	
Igualdad	Derecho de todas las personas de exigir el mismo trato, oportunidades y obligaciones sin importar su condición.	Valores y Antivalores	
Desigualdad	Sucede cuando existen diferencias entre las personas en el aspecto social, económico, educativo, de género u otros.	Valores y Antivalores	
Justicia	Principio que busca la verdad y da a cada persona lo que le corresponde.	Valores y Antivalores	
Injusticia	Es la falta o ausencia de justicia, ya sea en referencia a un suceso o situación.	Valores y Antivalores	






PRIMARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Tolerancia	Actitud de la persona que respeta las opiniones, ideas o actitudes de las demás personas, aunque no coincidan con las propias.	Valores y Antivalores	
Intolerancia.	Actitud de rechazo que no respeta las opiniones, ideas o actitudes de las demás personas.	Valores y Antivalores	
Partidos Políticos.	Son entidades de interés público con registro legal ante el órgano electoral que tiene como fin promover la participación del pueblo en la vida democrática.	Campañas electorales	
Campaña Electoral.	Actividades que realizan partidos políticos y candidatos para promover sus ideas entre los ciudadanos.	Campañas electorales	
Candidatos y candidatas políticos.	Ciudadano o ciudadana que cuenta con aprobación por el instituto electoral para competir en una votación para un puesto de elección popular.	Campañas electorales	
Diálogo	Conversación entre dos o más personas que ocurre de forma ordenada y con respeto.	Diálogo y debate	







PRIMARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Debate	Es una técnica de comunicación que consiste en la confrontación de ideas u opiniones diferentes sobre un tema determinado.	Diálogo y debate	
Urna	Caja transparente armable para depositar las boletas electorales, lleva en su exterior la denominación de la elección de que se trate.	Voto y conteo	
Voto	Es la manifestación de la voluntad individual para tomar decisiones, debe ser universal, libre, secreto, directo, personal e intransferible.	Voto y conteo	
Casilla Electoral	Es el lugar físico donde se recibe la votación de los electores por parte de los funcionarios de casillas.	Voto y conteo	
Instituto Electoral Nacional	Es el organismo público autónomo encargado de organizar las elecciones de Presidencia de la República, Senadurías y Diputaciones, que integran el Congreso de la Unión.	Voto y conteo	
Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana	Es el Organismo Público Autónomo del Estado de Chiapas encargado de organizar los procesos electorales de la entidad, así como la participación ciudadana.	Voto y conteo	







PRIMARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Voto Nulo	Ocurre cuando un/a elector/a deposita su voto sin respetar las reglas. El voto nulo no cuenta en la suma total de votos.	Voto y conteo	
Equidad de Género	Es la igualdad de derechos y oportunidades para todas las personas sin importar su sexo o género.	Conceptos complementarios	
Libertad de Expresión	Libertad de una persona o una comunidad de dar sus opiniones e ideas sin temor a represalias, censura o sanción.	Conceptos complementarios	
Derechos de la Infancia	Protege a los niños y niñas, buscando su bienestar y desarrollo integral.	Conceptos complementarios	
Ludoteca Tejo	Espacio público con actividades que generan aprendizaje por medio del juego en temas de democracia, civismo y participación.	Conceptos complementarios	
Educación	Formación destinada a consolidar las normas de convivencia que la sociedad requiere para su desarrollo digno.	Conceptos complementarios	







PRIMARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Normas Sociales	Conductas, tareas y actividades del ser humano que apoyan la sana convivencia.	Conceptos complementarios	
Sociedad	Conjunto de personas que se relacionan entre sí, de acuerdo a unas determinadas reglas de organización y que comparten una misma cultura en un espacio o un tiempo determinados.	Conceptos complementarios	







SECUNDARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Cultura Cívica	Es el modo en el que actúan las y los ciudadanos en una democracia, asumiendo una mayor participación en los asuntos públicos.	Formación Ciudadana	
Estado	Tiene cuatro elementos básicos: población, territorio, gobierno y soberanía	Formación Ciudadana	
Gobierno	Conjunto de instituciones y organismos que concentran el poder político y conducen a una sociedad.	Formación Ciudadana	







SECUNDARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Institución	Organismo público o privado que ha sido fundado para desempeñar una determinada labor cultural, científica, política o social.	Formación Ciudadana	
Nación	Comunidad social con una organización política común, un territorio y órganos de gobierno propios, que es soberana e independiente políticamente de otras comunidades.	Formación Ciudadana	
Democracia Paritaria	Es una acción que se dirige a considerar la participación equivalente de mujeres y hombres en todos los procesos decisorios del ámbito público y privado.	Formación ciudadana.	
Ética	Conjunto de costumbres y normas que dirigen o valoran el comportamiento humano en una comunidad.	Formación ciudadana	
Dilema	Situación difícil en que hay varias posibilidades de actuación y no se sabe cuál de ellas escoger.	Formación ciudadana	
Audiencia Pública	Es el derecho de las y los habitantes del estado para que las autoridades competentes de los gobiernos estatal o municipal los reciban para tratar asuntos de interés público.	Mecanismos de Participación Ciudadana	


SECUNDARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Audiencia Ciudadana	Mecanismo mediante el cual la ciudadanía puede solicitar y revisar información generada por cualquier instancia de gobierno.	Mecanismos de Participación Ciudadana	
Iniciativa Popular	La ciudadanía presenta al poder legislativo proyectos de creación, modificación, reforma, derogación o abrogación de leyes o decretos de carácter general del ámbito de su competencia.	Mecanismos de Participación Ciudadana	
Consulta Popular	Mecanismo por el cual la ciudadanía ejerce su derecho a través del voto emitido para expresar su opinión respecto a uno o varios temas de trascendencia para el estado.	Mecanismos de Participación Ciudadana	
Debate	Discusión en la que dos o más personas opinan acerca de uno o varios temas y en la que cada uno expone sus ideas y defiende sus opiniones e intereses.	Mecanismos de Participación Ciudadana	
Mecanismos de Participación Ciudadana en Chiapas.	Forma en que la ciudadanía se involucra en las tareas de gobierno. En Chiapas existen 5 mecanismos: plebiscito, referéndum, iniciativa popular, audiencia pública y consulta popular.	Mecanismos de Participación Ciudadana	
Observatorio Ciudadano	Es un órgano plural de participación, coordinación y representación ciudadana, que contribuye al fortalecimiento de las acciones del gobierno.	Mecanismos de Participación Ciudadana	

SECUNDARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Participación Ciudadana	Derecho de la ciudadanía a intervenir y participar individual o colectivamente en las decisiones públicas.	Mecanismos de Participación Ciudadana	
Participación Juvenil	Es la facultad reconocida a la juventud para participar en la toma de decisiones sobre políticas públicas en las materias que le interesan o afectan.	Mecanismos de Participación Ciudadana	
Participación Libre	Es la libertad e igualdad de derechos que tienen las mujeres y hombres para participar en el ámbito político.	Mecanismos de Participación Ciudadana	
Plebiscito	La ciudadanía en ejercicio de su soberanía puede solicitar al gobernador que someta a consulta la aprobación o rechazo de las decisiones del Ejecutivo del Estado o de los Ayuntamientos.	Mecanismos de Participación Ciudadana	
Referéndum	La ciudadanía en ejercicio de su soberanía manifiesta mediante el sufragio, su aprobación o rechazo sobre la creación, modificación, derogación o abrogación de leyes propias de la competencia del Congreso del Estado.	Mecanismos de Participación Ciudadana	
Violencia Política	Acto que tiene por objeto alterar el orden público, hacer uso de expresiones que impliquen injurias, calumnias, difamación o que denigre a las personas, a las instituciones públicas, a los partidos políticos o a sus candidatos o candidatas.	Mecanismos de Participación Ciudadana	

SECUNDARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Etapas del Proceso Electoral	Comprende las siguientes etapas: -Preparación de la elección -Jornada electoral -Cómputo y resultados de las elecciones -Declaratorias de validez	Mecanismos de Participación Ciudadana	
Derecho a la información	Se trata del derecho de toda persona a solicitar y recibir la información, datos y documentos que poseen las autoridades en virtud del desempeño de su actividad.	Diálogo y debate	
Discurso	Expresión formal de un acto comunicativo, oral o escrito.	Diálogo y debate	
Ideología Política	Conjunto de ideas que rigen las instituciones políticas de un Estado, una sociedad o una población.	Diálogo y debate	
Reflexión	Proceso que permite pensar detenidamente en algo con la finalidad de comprender o sacar conclusiones.	Diálogo y debate	
Argumento	Es un razonamiento que se emplea para demostrar que lo que se dice o afirma es cierto, o para convencer al otro de algo que aseveramos o negamos.	Diálogo y debate	

SECUNDARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Comprensión	Capacidad del ser humano para percibir las cosas y tener una idea clara de ellas.	Diálogo y debate	
Refutar	Contradecir o impugnar, con argumentos o razones, lo que otros dicen.	Diálogo y debate	
Comunicación política	Es toda actividad organizada dirigida a transmitir un mensaje, que permita llegar a los electores, con el fin de influir sobre ellos, buscando educarlos, persuadirlos, orientarlos e informarlos,	Elecciones	
Debate político	Confrontación ideológica en que las y los candidatos a un proceso de elección.	Elecciones	
Coalición	Alianza que dos o más partidos políticos celebran en un mismo proceso electoral, con el objeto de postular a una misma candidata o candidato en las elecciones.	Elecciones	
Proceso Electoral	Es el conjunto de actos ordenados por la Constitución y las Leyes, realizado por las autoridades electorales, los partidos políticos o coaliciones y la ciudadanía, que tiene por objeto la renovación periódica de los cargos de elección popular.	Elecciones	

SECUNDARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Precampaña	Es un periodo en el que diversos aspirantes de cada fuerza política o coalición compiten en una batalla interna para decidir quién representará a cada partido en las elecciones presidenciales.	Campañas electorales	
Precandidato o precandidata	Es el ciudadano o ciudadana que pretende ser postulado como candidato o candidata a algún cargo de elección popular por un partido político o coalición.	Campañas electorales	
Moral	Conjunto de normas, valores y creencias aceptadas en una sociedad que sirven de modelo de conducta.	Conceptos complementarios	
Autoridad	Es la facultad que se tiene para gobernar o ejercer el mando.	Conceptos complementarios	
Toma de Decisiones	Se conoce así al proceso que consiste en realizar una elección entre diversas alternativas.	Conceptos complementarios	
Transparencia	Es el deber de toda institución de informar, dar cuentas y poner a disposición de la ciudadanía la información pública en su posesión.	Conceptos complementarios	

SECUNDARIA			
Concepto	Definición	Tema	Imagen de ficha
Armonía	Convivencia en la que prevalece la paz y entendimiento entre dos o más personas.	Conceptos complementarios	

ACT. 2 ¿Y TÚ QUÉ HARÍAS? PIRINOLA DE DILEMAS



Imagen ilustrativa del espacio designado para la actividad.

La actividad consiste en compartir diversos ejemplos de la vida cotidiana que implican un dilema ético, además de relacionar los dilemas más cercanos y de fácil identificación para un menor de edad con dilemas de la vida en democracia.

OBJETIVO: Identificar la relación de los distintos problemas o dudas de la vida cotidiana con los valores humanos y los valores de la democracia.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El o la facilitador/a explica el objetivo de la actividad. Procede a establecer las reglas de la actividad (contrato grupal: consiste en alentar a los visitantes a proponer las reglas de sana convivencia). A continuación, el grupo jugará a girar una pirinola que contiene en cada una de sus caras el planteamiento de un dilema, a través de situaciones típicas en el

entorno de la familia, la escuela y la comunidad, respectivamente, ante ese planteamiento, se le pide a las y los participantes que compartan su opinión sobre la resolución del dilema y dónde más pueden existir o aparecer los dilemas. Retoma la palabra y explica las posibles soluciones al dilema y la importancia de tomar decisiones.

TIEMPO: 10 minutos.

Ejemplo de guion:

<p>Facilitador/a</p>	<p>Antes de ver un video y jugar con los pizarrones, vamos a conocernos. ¿Les parece? Importante seguir las reglas de la ludoteca. Aunque es un recinto recreativo por razones de espacio y seguridad, les pido que todo lo hagamos con calma. Cada que levanto mi brazo y vean mi mano, significa que necesito su apoyo para guardar silencio. ¿Qué pasa cuando levanto el brazo?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Ahora sí, les voy a explicar esta actividad. Quiero que entre todos y todas pensemos y reflexionemos sobre algunas situaciones que nos hacen dudar, en donde no sabemos si hacemos bien o podemos perjudicar a alguien. Supongo que algo así les ha pasado. Con sus papás, sus hermanos, o en la escuela con amigos o profesores. Levante la mano quién en alguna ocasión no ha sabido qué hacer en determinada situación</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Pues sí verdad, todos y todas en algún momento del día o la semana nos entra esa cosa que llamamos duda. Muy bien. ¿Ahora qué piensan cuando les digo la palabra problema?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Muy bien.</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Les agradezco mucho lo que nos comparten. Esta actividad se llama Pirinola de Dilemas, ¿Cómo se llama la actividad?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Así es, para esta actividad vamos a diferenciar dos tipos de dudas, problemas o situaciones: aquellas o aquellos relacionados con nuestra vida cotidiana y aquellos con la vida en democracia. Lo que compartieron antes, son momentos que tienen relación con su vida en casa, la escuela o la calle. Esos son lo que los adultos llamamos dilemas de la vida cotidiana. Ahora bien, ¿qué imaginan como situaciones complicadas que existen en la vida en democracia, esa que tiene que ver con los partidos políticos y los servicios que necesitamos como ciudadanos? Me adelanto. Cada decisión tiene un costo y un beneficio. Si lo quieren ver de alguna manera al decidir no bañarme, ahorré agua y llegué a tiempo al trabajo. El costo fue que estuve incómodo todo el día por lo mismo. Algunas decisiones de la política terminan afectando a alguien en particular o grupos en lo general. ¿Cómo imaginan que se toman estas decisiones? ¿Para afectar a la mayor cantidad de personas o a la menor?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Pues en efecto, a la menor. Pero a veces no se puede o no es el camino correcto. Cada decisión implica una duda, mis amigos. Y para poner en contexto algunas decisiones en democracia, vamos a jugar con eso que tengo aquí. ¿Saben lo que es?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Así es, es una pirinola. Y nos va a ayudar a explicar algunas de estas decisiones de la vida en democracia. La pirinola tiene 6 caras por lo tanto habrá 6 preguntas que intentaremos explicar. Se los muestro: Votar o no votar, exigir o no exigir, solicitar información al gobierno o no, informarse o no informarse de fuentes veraces, participar en comunidad o no, expresar una opinión o no.</p> <p>Los participantes giran la pirinola.</p> <p>Como ven estas opciones dependen de cada uno. ¿Hay consecuencias si no votas? ¿Hay consecuencias si no participas?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>En efecto, no hay castigo. La vida en democracia va mucho más allá, va de la voluntad de procurar no solo el bien propio, sino el bienestar de todos y todas. Eso solo se puede lograr votando, exigiendo, solicitando información e informándose, participando y expresando nuestra opinión de manera responsable.</p>
<p>Facilitador/a</p>	<p>Como ven, la vida cotidiana y la vida en democracia nos pone en situaciones en donde a veces, no sabemos cómo comportarnos. Nadie se salva de tener estas dudas. Lo importante, sin embargo, es evitar tomar</p>

decisiones impulsivas e intentar que nuestros problemas no se convierten en los problemas de otros. ¿De los conceptos que están pegados a la pared cuál les gusta más?
Respuestas participantes.

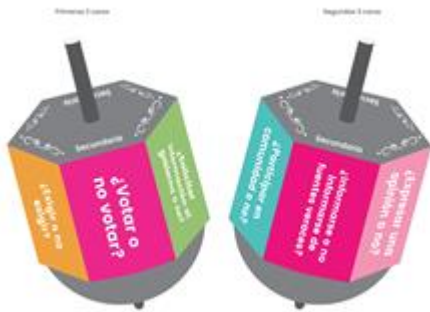
****El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo****

CONTENIDO Y DISEÑO DEL MATERIAL:



Preguntas Primaria

- ¿Hacer mis deberes o no?
- ¿Votar o no votar?
- ¿Respetar la opinión de los demás o no?
- ¿Expresar mis emociones o no?
- ¿Aceptar la derrota o no?
- ¿Participar en comunidad o no?



Preguntas Secundaria

- ¿Votar o no votar?
- ¿Exigir o no exigir?
- ¿Solicitar información al gobierno o no?
- ¿Informarse o no informarse de fuentes veraces?
- ¿Participar en comunidad o no?
- ¿Expresar una opinión o no?

****Se invita al grupo a pasar a la siguiente actividad****

ACT. 3 ETAPAS DE FORMACIÓN CIUDADANA (VIDEO)

El o la facilitador/a explica brevemente las etapas de formación ciudadana, e invita a los asistentes a mirar el video que se proyectará a continuación, se pide que todas y todos guarden silencio para que puedan atender el audiovisual. Al finalizar, se pide la participación de los asistentes y el facilitador/a recapitula sobre el tema.

OBJETIVO: Presentar a los participantes el video que explica con ejemplos cotidianos las distintas etapas y actitudes de la formación ciudadana.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Se proyectará la participación ciudadana de una joven que acaba de cumplir la mayoría de edad y decide ir a votar, explica también cómo desde pequeña emitía su opinión y participación en casa, tiene como objetivo facilitar la comprensión del visitante en todas aquellas etapas de formación ciudadana; desde la casa, escuela, colonia, hasta el momento de involucrarse con su comunidad en los diferentes mecanismos de participación ciudadana.

TIEMPO: 10 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	Después de reflexionar sobre los dilemas, los invito a poner atención a este video. Es muy cortito así que por favor no se pierdan nada. Les recuerdo las reglas de la sala para poder convivir de manera pacífica y democrática. ¿Estamos?
Facilitador/a	Antes de reproducir con el video, les pregunta... ¿Para ustedes qué es ser "ciudadanos o ciudadanas"? Respuestas participantes. Pues sí, es una persona que forma parte de una comunidad y colabora para que la convivencia sea ordenada y pacífica. Hoy ustedes todavía no tienen la mayoría de edad y por lo tanto aún no pueden votar, pero les puedo asegurar que ejercen su ciudadanía de varias maneras. Veamos el video.
Facilitador/a	¿Qué les pareció el video? ¿Cómo se resuelven los problemas en casa? ¿Quién nos comparte? Respuestas participantes. Gracias por compartir. ¿En la escuela cómo se ponen de acuerdo para un trabajo en equipo? Respuestas participantes. Pues como les dije la formación ciudadana empieza muy pronto en la vida y nunca acaba. No empieza con la mayoría de edad ni con la posibilidad de votar. En las acciones de todos los días nos vamos formando como ciudadanos en un ambiente de consenso y respeto. Pasemos a la siguiente actividad

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

CONTENIDO Y DISEÑO DEL MATERIAL: GUION DEL VIDEO.

Voz protagonista	¡Hoy es el día! El día de hoy acudiremos en familia a votar. Es nuestro derecho y obligación participar en la elección de presidente o presidenta.
Voz protagonista	Es mi primera vez desde que cumplí 18 años; antes la política me era indiferente y, honestamente, eso de ir a formarme para tachar un papel. Pero ahora, ¡es distinto! Tengo muchas dudas y opiniones sobre la política, lo que aportamos las personas y lo que hacen las políticas y los políticos en beneficio o perjuicio de la sociedad. Tengo claro que no sólo yo, ¡si no muchas personas más! Y por algo se empieza. Hace muchos años, celebramos el cumpleaños de la abuela y no sabíamos a donde ir, no nos poníamos de acuerdo. ¿Cómo lo resolvimos? Fuimos a donde prefirió la mayoría. En la escuela debatimos en clase sobre los temas que el profesor nos explica. Y en mi calle, nos ponemos de acuerdo entre todas y todos para arreglar los árboles de la calle. Sin que lo notemos, constantemente emitimos opiniones y hablamos de nuestros gustos, deseos e intereses.

Voz protagonista	Si nuestra opinión es importante para decidir qué comer o a donde ir... Entonces creo que lo que pensamos y decidimos es indispensable para tomar decisiones que ayuden a la comunidad, tanto en lo local como en un ámbito mayor como país. Sin darnos cuenta, todos los días participamos de una serie de acontecimientos cuyos resultados benefician o afectan a las personas más cercanas con las que convivimos de forma cotidiana vecinas y vecinos, amigas y amigos, y familiares en general.
Voz protagonista	Como cuando era niña, repartíamos entre mis hermanos qué tareas debíamos realizar cada uno según nuestra edad. A mí me gustaba barrer, y a mi hermanita Lupita, regar las plantas, y Pepe, mi hermanito, bañar a Chipilín, nuestro perro. Acudir a las juntas del edificio, llevarnos bien con nuestros vecinos, ir a la escuela, respetar las señalizaciones, Son diversas maneras de participar en la formación y fortalecimiento de la ciudadanía. Desde niños, aún incluso sin poder votar para elegir al presidente, podemos votar y participar en una serie de acciones que fortalecen como sociedad y por lo tanto, a quienes nos representan.

Imagen del video Etapas ciudadanas.



Se invita al grupo a pasar a la siguiente actividad

ACT. 4 LAS RUTAS DE LA PARTICIPACIÓN

OBJETIVO: Ayudar a los participantes a identificar la relación entre los problemas que tienen repercusiones meramente individuales con asuntos que impactan a la comunidad, y así introducir la razón de existir de los mecanismos de participación ciudadana de manera general.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Describir los problemas que pueden llegar a presentar las siguientes franjas etarias: primera infancia, infancia, adolescencia, jóvenes universitarios, adultos y personas de la tercera edad.

TIEMPO: 10 minutos.





Ejemplo de guion:

Facilitador/a	<p>Momento de hablar de la participación y la manera de resolver los problemas de la vida. A ver mis amigos y amigas, dónde estamos en este momento. ¿Quién me dice?</p> <p>En efecto en el IEPC que significa Instituto de Elecciones y de Participación Ciudadana del Estado de Chiapas. Este instituto organiza las elecciones, pero también se encarga de fomentar la participación de los ciudadanos y ciudadanas en los temas de interés. Pero vayamos un paso atrás. Pensemos en ustedes y cómo son en la escuela o con su familia. A ver, ¿quién me cuenta un problema que hayan tenido esta semana?</p> <p>Respuestas participantes</p>
Facilitador/a	<p>Ahora quién quiere compartir un problema que haya expresado su papá o mamá o alguna persona adulta que viva en su casa.</p> <p>Respuestas participantes</p> <p>Pues de eso trata esta actividad, en función de la edad, los problemas pueden variar. A veces es un capricho, un gusto, un problema económico, un conflicto personal con alguien más o con los servicios públicos que nos facilitan la vida. Cada persona resuelve cada situación de forma particular. Pero si tuvieran que elegir, ¿cuál creen que sea la mejor manera de resolver un problema.</p> <p>Respuestas participantes</p> <p>Así es, hay muchas maneras, pero si estas ocurren en un ambiente de debate, respeto y tolerancia, el camino es más sencillo. Lo que quiero que hagan ahora es usar el pizarrón para relacionar cómo un problema individual puede terminar afectando a otras personas, ya sea en casa, en el salón o incluso a la sociedad en general.</p>
Facilitador/a	<p>Comencemos. Vamos a ir intercalando niña y niño, resolvamos entre todas estas situaciones. Lo que hay que hacer es relacionar el problema individual con su posible impacto a otras personas.</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Muy bien, ahora vamos les voy a explicar de manera muy breve cómo la sociedad puede organizarse para expresar o ayudar a resolver los problemas que les afectan como ciudadanos de un territorio específico. ¿A qué les suena el concepto "participación ciudadana"?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Fantástico mis amigas y amigos, la participación ciudadana es cuando todas y todos nos involucramos en participar, decidiendo en temas de importancia de los chiapanecos y que benefician nuestras vidas y a nuestro entorno. En Chiapas hay 5 mecanismos vigentes y cada uno tiene ciertas reglas, todos se apoyan en la voz de los ciudadanos ya sea para hacer llegar iniciativas o considerar la decisión final sobre un asunto de interés general. Lo importante con esta actividad es que identifiquen que sus problemas personales no solo los afectan a ustedes en lo personal, seguramente repercuten o impactan en los demás en menor o mayor medida. Siempre hay que tener en cuenta esto.</p>

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

CONTENIDO Y DISEÑO DEL MATERIAL:

EDAD	PROBLEMA	REFLEXIÓN INDIVIDUAL	EJERCICIO COMUNITARIO	IMAGEN DE MATERIAL DE APOYO
Niño o niña 6 años	El parque de la colonia se encuentra muy descuidado, el monte está crecido, los juegos infantiles están dañados y sin pintura.	Para obtener un beneficio colectivo, hay que dialogar, organizarse y participar.	Los niños y niñas proponen a la presidenta de la colonia organice, un día a la semana de limpieza y mantenimiento del parque.	<p>El diagrama muestra un flujo de tres etapas: 1. Problema: El parque de la colonia se encuentra muy descuidado, el monte está crecido, los juegos infantiles están dañados y sin pintura. 2. Reflexión Individual: Cada quien se ocupa de su parte. 3. Ejercicio Comunitario: Se trabaja en equipo para limpiar y pintar el parque.</p>

EDAD	PROBLEMA	REFLEXIÓN INDIVIDUAL	EJERCICIO COMUNITARIO	IMAGEN DE MATERIAL DE APOYO
Niño o niña 11 años	El director de la primaria propone la construcción de un domo para la cancha de basquetbol, utilizando el dinero de la cooperativa de la escuela.	La comunidad prefiere que se use el dinero para otras cosas	Este ejemplo se manifiesta cuando existe una propuesta diferente a la decisión de una autoridad, por lo que es necesario someterlo a una decisión consensada entre todos y todas.	
Joven 15 años	Los alumnos de la secundaria se organizan para recolectar y donar ropa y víveres para el orfanato, pero requieren algún tipo de apoyo institucional.	Las y los alumnos diseñan infografías, graban videos y hacen una campaña en redes sociales, para solicitar la donación a la ciudadanía. Ahora, esta actividad y campaña se realiza cada fin de año y lo organiza en conjunto con el ayuntamiento y la secundaria.	La ciudadanía debe buscar opciones para resolver problemas e integrar al gobierno en la acción.	
Joven 18 años	En la colonia "Participación" por disposición de la junta de vecinos la basura se puede sacar en horario de 8 am a 9 am los días martes y jueves, sin embargo, este horario y días no permiten que las personas que laboran fuera de casa, así como las y los niños puedan apoyar en esta actividad.	En diálogo con la junta de vecinos se propone la compra de contenedores y cambio de horario y días de sacar la basura en la colonia.	Este ejemplo describe que algunas peticiones ciudadanas deben modificar su objetivo para poder beneficiar a más personas en función de la realidad de la localidad.	
Adulto 23 años	En la colonia "Participación" se requiere la donación de un terreno para la construcción de la escuela preparatoria. La junta de vecinos y vecinas propone consultar a todos y todas para destinar el espacio.	Jóvenes de la colonia y de otras colonias de la ciudad podrán acudir a este espacio de educación.	Este ejemplo describe que para que las decisiones del gobierno consideren la opinión de los ciudadanos, los propios ciudadanos deben reconocer sus acciones y sugerir otras opciones que impliquen mayor compromiso y esfuerzo por parte de ellos.	

Se invita al grupo a pasar a la siguiente actividad*

ACT. 5 PARTICIPA EN EL RETO. JUEGO DE MECANISMOS DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA.



Imagen ilustrativa del área designada para la actividad.

Comentar con las y los participantes si saben que existen los mecanismos de participación ciudadana y preguntar si saben que son o en qué consisten. Hacerles saber que mediante un juego (15 preguntas) y una dinámica grupal posterior apoyar su comprensión y aplicación particular en el estado de Chiapas.

OBJETIVO: Informar a los participantes sobre la razón de ser de los mecanismos de participación ciudadana para que mediante un juego de preguntas y una dinámica grupal posterior apoyar su entendimiento y aplicación particular en el estado de Chiapas.

FRANJA ETARIA: 12 a 15 años (secundaria)

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Se desarrollará con el apoyo de un pizarrón interactivo. El o la facilitador/a da a conocer el objetivo de la actividad, se les proyectará una infografía que resuma la información descrita en las preguntas. Como segundo paso se expresan las reglas del juego, que implica: dividir al grupo en 4 subgrupos que procuren la paridad de género, cada grupo se asignará un nombre que los identifique, cada grupo tendrá que responder 3 preguntas y se explicará que deberán responder de forma deliberativa para llegar a un acuerdo. Se llevará registro de aciertos y errores para determinar si hay uno o más grupos ganadores. Al grupo o a los grupos ganadores se la dará una porra entre todos señalando el nombre del grupo previamente definido. Al terminar, inicia una dinámica grupal en la que se simula un mecanismo vigente en el estado de Chiapas o se repetirá de manera breve la función de los mecanismos vigentes en el estado de Chiapas (esto lo decide el o la facilitador/a según el tiempo).

TIEMPO: 15 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	<p>Para recapitular. Ya pasamos por el memorama, la plática de los dilemas, las etapas de formación ciudadana y las maneras que tenemos de participar en privado y en público. Esta actividad es la única exclusiva para mayores de 12 años así que espero que la disfruten. Vamos a ver si han puesto atención. Antes de pasar a las reglas del juego les quiero platicar sobre los mecanismos de participación ciudadana. ¿A qué les suena?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Les adelanto una de las preguntas. La participación ciudadana es cuando todas y todos nos involucramos en participar, decidiendo en temas de importancias y que benefician nuestras vidas y a nuestro entorno. Desde aquí, el IEPC, organizamos varios mecanismos. En Chiapas están vigentes: <u>Plebiscito</u>, <u>Referéndum</u>, <u>Iniciativa Popular</u>, Audiencia Pública y la Consulta Popular. Cada una tienen sus reglas y particularidades. Juguemos y al final resumimos para que sirva cada uno.</p>
Facilitador/a	<p>Necesito que hagan 4 grupos. Por favor, paridad entre hombres y mujeres. No quiero grupos solo de chicas y grupos solo de chicos. Parejito por favor. ¿Listo?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Gana el primero que avanza 5 casillas. Les adelanto que las preguntas no son sencillas. Va ser completamente aleatorio. Cada grupo tiene un dado, el que saque el número más alto podrá destapar cada pregunta. Un grupo solo podrá ganar el privilegio de responder dos veces seguidas. ¿Entendido? De ganar dos veces, no participa en la tercera.</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>¡A jugar!</p>
Facilitador/a	<p>Muchas felicidades al equipo. Gran triunfo y gran trabajo de todos y todas. Conclusión: ¿cuál es la palabra mágica de los mecanismos de participación ciudadana?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>En efecto, involucramiento. ¿Y para qué sirven estos mecanismos?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Se trata de opinar, dialogar, mejorar, reflexionar y exigir. Los mecanismos son para los ciudadanos. Están ahí. Con el debido proceso y cumpliendo con los requisitos, los ciudadanos pueden ser agentes de cambio, relacionarse de manera más intensa con sus representantes y mejorar las condiciones de todas y todos los chiapanecos. Difundan el mensaje. Los cinco mecanismos vigentes en el estado de Chiapas son <u>Plebiscito</u>, <u>Referéndum</u>, <u>Iniciativa Popular</u>, Audiencia Pública y la Consulta Popular.</p>

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

CONTENIDO Y DISEÑO DEL MATERIAL

1. ¿Cuál es la institución a nivel federal que se encarga de organizar las elecciones?

- A) El Instituto Nacional Electoral.
- B) El Instituto Nacional de Elecciones.
- C) El Instituto Nacional de la Democracia.

Respuesta correcta: A

2. Las siglas del IEPC significan:

- A) Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana.
- B) Instituto Estatal Político y Ciudadano.
- C) Instituto Electoral para Chiapas.

Respuesta correcta: A

3. ¿Quién se encarga de preparar y organizar las elecciones de Gobernador o Gobernadora en Chiapas?

- A) Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana.
- B) Instituto Estatal Político y Ciudadano.
- C) Instituto Electoral para Chiapas.

Respuesta correcta: A

4. ¿Son los medios por los cuales las personas opinan en las decisiones más importantes de su comunidad?

- A) Las elecciones de Presidente o Presidenta.
- B) Los mecanismos de participación ciudadana
- C) Las reuniones de padres de familia

Respuesta correcta: B

5. El plebiscito, el referéndum, la iniciativa popular, la audiencia pública y la consulta popular son:

- A) Las formas de votar que podemos tener.
- B) Los mecanismos de participación ciudadana vigentes en el Estado de Chiapas.
- C) Los mecanismos de participación ciudadana de la Ciudad de México (CDMX).

Respuesta correcta: B

6. Este mecanismo vigente en Chiapas sirve para que las autoridades estatales o municipales escuchen a la ciudadanía e informen y apoyen a resolver problemas públicos.

- A) La audiencia pública.
- B) El referéndum.
- C) El plebiscito

Respuesta correcta: A

7. La solicitud de audiencia pública debe:

- A) Compartirse por redes sociales.
- B) Publicarse en un medio local.
- C) Presentarse por escrito.

Respuesta correcta: C

8. Es el único mecanismo que tiene el mismo nombre a nivel federal como estatal.

- A) Consulta popular.
- B) Referéndum.
- C) Plebiscito.

Respuesta correcta: A

9. La iniciativa popular tiene como objetivo:

- A) Dialogar sobre los problemas públicos.
- B) Presentar quejas a las diputadas y diputados del estado.
- C) Presentar propuestas de ley a las diputadas y diputados del estado.

Respuesta correcta: C

10. Para que una iniciativa popular sea recibida y analizada por el Congreso del Estado, debe:

- A) Incluir el apoyo de un partido político.
- B) Recabar 100 mil "me gusta" en redes sociales.
- C) Recabar el apoyo ciudadano del 1% de la lista nominal con sus nombres, firmas y claves de elector.

Respuesta correcta: C

11. El plebiscito en Chiapas puede tener un alcance:

- A) Estatal.
- B) Estatal y municipal.
- C) Municipal.

Respuesta correcta: B

12. La pregunta a consultar en los mecanismos de plebiscito y referéndum, sólo puede tener como posibilidad de respuesta en la boleta:

- A) Sí, No.
- B) Tal vez, no sé.
- C) Me gusta, me encanta.

Respuesta correcta: A

13. Procede un referéndum para:

- A) Quitar a un presidente o presidenta.
- B) Crear, eliminar una parte o todo el texto de una ley.
- C) Regular al IEPC.

Respuesta correcta: B

14. Es el mecanismo que sirve para aprobar o rechazar las decisiones del Gobernador o Gobernadora o de las Presidentas y Presidentes municipales.

- A) Elecciones
- B) Plebiscito
- C) Consulta popular

Respuesta correcta: B

15. Es una diferencia entre los mecanismos de participación ciudadana y las elecciones:

- A) Sirven para resolver problemas de la ciudadanía con apoyo de las autoridades.
- B) Sirven para elegir a nuestras autoridades
- C) No hay votación como en las elecciones.

Respuesta correcta: A



Reto: Mecanismos de Participación Ciudadana

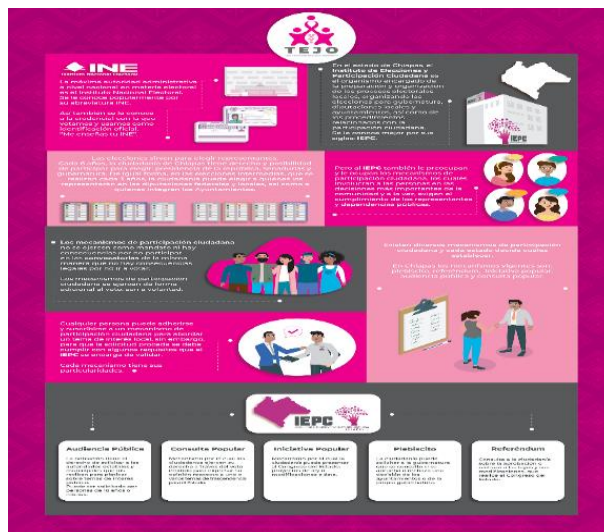


Imagen de portada del juego interactivo Participa en el reto.

INFOGRAFÍA DE APOYO PARA MECANISMOS DE PARTICIPACIÓN:

Recuadro	Información
1	La máxima autoridad administrativa a nivel nacional en materia electoral es el Instituto Nacional Electoral. Se le conoce popularmente por su abreviatura INE. Así también se le conoce a la credencial con la que votamos y usamos como identificación oficial. "Me enseñas tu INE". Imagen: Edificio INE y credencial.
2	En el estado de Chiapas, el Instituto de Elecciones y de Participación Ciudadana es el organismo encargado de la preparación y organización de los procesos electorales locales, así como los procedimientos relacionados con la participación ciudadana. También se le conoce mejor por sus siglas: el IEPC. Imagen: Edificio IEPC y silueta Chiapas.

3	Las elecciones sirven para elegir representantes. Una ciudadana o ciudadano de Chiapas tiene derecho y posibilidad de participar en 6 votaciones: la del Presidente/a de la República, diputados/as federales, senadores/as, Gobernador/a, Presidencia Municipal y Diputados/as Locales. Imagen: Número 6 y las respectivas boletas de cada votación
4	Pero al IEPC también le preocupan y le ocupan los mecanismos de participación ciudadana, los cuales involucran a las personas en las decisiones más importantes de la comunidad y a la vez, exigen el cumplimiento de los representantes y dependencias públicas Imagen: Personas hablando entre sí.
5	Los mecanismos de participación ciudadana no se ejercen como mandato ni hay consecuencias por no participar en las convocatorios de la misma manera que no hay consecuencias legales por no ir a votar. Los mecanismos de participación ciudadana se ejercen de forma adicional al voto: son a voluntad. Imagen: Personas con sonrisas en la cara
6	Existen diversos mecanismos de participación ciudadana y cada estado decide y elige cuáles establecer. En la Ciudad de México, por ejemplo, existe el mecanismo de Presupuesto Participativo, pero en Chiapas no. Los mecanismos vigentes en Chiapas son El Plebiscito, El Referéndum, La Iniciativa Popular, la Audiencia Pública y la Consulta Popular. Imagen: Una persona con una hoja con muchas firmas
7	Cualquier persona puede adherirse y suscribirse a un mecanismo de participación ciudadana para abordar un tema de interés local, sin embargo, para que la solicitud proceda se debe cumplir con algunos requisitos que el IEPC se encarga de validar. Cada mecanismo tiene sus particularidades. Imagen: Persona entregando folder a un funcionario del IEPC con una palomita.



****En este punto se hace el cambio de Sala de educación cívica a Sala electiva****

SALA ELECTIVA

1. Credencialización.
- 2.- Campañas electorales.

- 3.- Votación.
- 4.- Conteo.
- 5.- Cierre.

ACT. 1A CREDENCIALIZACIÓN



Imagen ilustrativa del espacio asignado para la credencialización.

OBJETIVO: Simular el proceso de credencialización y entregar a cada participante una credencial, la cual usará para votar en el proceso de selección de candidata o candidato, como parte de la experiencia de la ludoteca, con fotografía, huella y firma.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: El o la facilitador/a explicará la actividad y expondrá las reglas, explicará que las credenciales que obtendrán a continuación son de uso recreativo. Habrá un operador/a del equipo de cómputo, impresión y fotografía, quien realizará el proceso de credencialización de cada niño o niña, tomando sus datos de una lista previa enviada por la escuela. Terminado el proceso, se le entregará al asistente su credencial plastificada.

TIEMPO: 10 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	<p>Les recuerdo mi nombre, X, pero ustedes me pueden decir X. Antes de pasar a sacarles su credencial, vamos a conocernos. ¿Les parece? Importante seguir las reglas de la ludoteca. Aunque es un recinto recreativo por razones de espacio y seguridad, les pido que todo lo hagamos con calma. Cada que levante mi brazo y vean mi mano, significa que necesito su apoyo para guardar silencio. ¿Qué pasa cuando levante el brazo?</p> <p><i>Respuestas participantes.</i></p>
----------------------	--

	<p>Ahora sí, les voy a explicar esta actividad. ¿Qué saben de la credencial para votar?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Muy bien. En efecto, es la identificación oficial de todo mexicana y mexicano. Una vez que cumples la mayoría de edad, la puedes sacar y con ella podrás votar. ¿Para qué puede votar una chiapaneca o chiapaneco?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Un ciudadano de Chiapas puede participar en 6 votaciones, 3 son nacionales y 3 del estado. En esa lámina de ahí se describe para qué podemos votar. Ahora sí, lo que ustedes quieren y yo también: imprimir sus credenciales. Aclaro, son simbólicas y parte de los contenidos de la ludoteca. En cuanto los nombre irán pasando uno por uno, ¿Entendido?</p>
Facilitador/a	<p>Ya todos y todas tienen su credencial. Alcen la mano y muéstrenla.</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Les recuerdo. Esta credencial es simbólica, no tiene valor oficial sin embargo espero que la guarden y la preserven. Para efectos de esta entrevista solo les pedimos su nombre y tomamos una foto. No les pedimos ningún tipo de información sensible o confidencial como CURP, fecha de nacimiento o dirección. Pasemos a la siguiente actividad en la que estoy seguro se van a divertir mucho.</p>

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

CONTENIDO Y DISEÑO DEL MATERIAL

Campos o datos de la credencial al anverso	Campos o datos de la credencial al reverso
<input type="checkbox"/> Nombre/s <input type="checkbox"/> Apellido paterno <input type="checkbox"/> Apellido materno <input type="checkbox"/> Fecha de nacimiento (sin datos) <input type="checkbox"/> Sexo (sin datos) <input type="checkbox"/> Año de registro (sin datos) <input type="checkbox"/> Estado (sin datos) <input type="checkbox"/> Localidad (sin datos) <input type="checkbox"/> Municipio (sin datos)	<input type="checkbox"/> Firma <input type="checkbox"/> Huella digital <input type="checkbox"/> Holograma (solo recreativo) <input type="checkbox"/> Código de barras (solo recreativo)

CREDECIAL ANVERSO

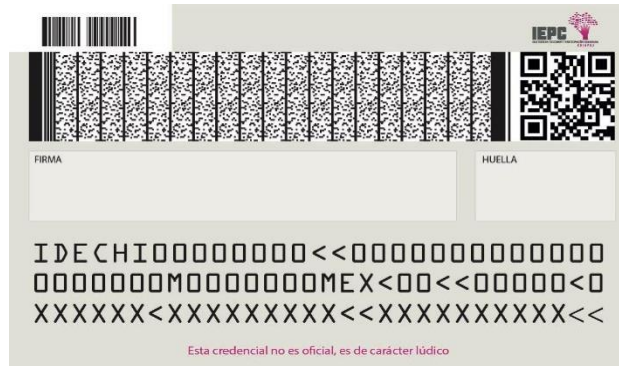
IEPC INSTITUTO DE ELECCIONES Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA DE CHIAPAS
 TEJO
 Organismo Público Local Electoral

FECHA DE NACIMIENTO 00/00/0000
 SEXO X

NOMBRE
 APELLIDO PATERNO
 APELLIDO MATERNO
 NOMBRE (S)

AÑO DE REGISTRO 0000 00
 ESTADO 00 LOCALIDAD 0000 MUNICIPIO 00

CREDECIAL REVERSO



ACT. 2A CAMPAÑAS ELECTORALES (OFICIOS, PROFESIONES Y CAMPAÑAS)

Recrear una campaña política mediante, primero, la socialización de las necesidades y problemáticas de distintos oficios y profesiones, y segundo, la puesta en marcha de una propuesta de campaña por parte de dos candidatos y/o candidatas que escucharán y atenderán las demandas ciudadanas.

OBJETIVO: Que las niñas, niños y jóvenes participen y conozcan sobre una campaña electoral y les den voz a los diferentes personajes de la sociedad.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: El o la facilitador/a explicará la actividad y las reglas de convivencia.

Esta actividad se divide en varias partes:

Paso 1. El o la facilitador/a expondrá que mediante el uso de una pantalla táctil los y las participantes identificarán necesidades y problemáticas de diversas personas, se procederá a leer en voz alta algunos de ellos.

Paso 2. Se elegirá entre los y las asistentes quienes quieran participar en la representación de los oficios, en la representación de los candidatos y candidatas y sus asesores/as.

Paso 3. Las y los asistentes proceden a disfrazarse de lo que hayan elegido.

Paso 4. Los que hayan elegido oficios y profesiones expondrán sus demandas a los candidatos.

Pautas para las y los candidatos:

- a) Escuchar con atención las demandas ciudadanas.
- b) Anotar en la hoja que el mediador le proporcione las cuestiones que más le hayan llamada la atención de las demandas ciudadanas. Cada candidata o candidato, va a considerar para su propuesta solo 2 oficios.

Paso 5. Después de escuchar las demandas y punto de vista de los votantes, los y las candidatas ofrecerán soluciones y atención a las demandas.

Pautas para las y los candidatos:

Articular un discurso que incluya lo siguiente:

- ✓ Agradecer a todas y todos los ciudadanos pre
- ✓ Presentarse: dar su nombre y el de su “partido político”.
- ✓ Externar su preocupación para que todas y todas pueden mejorar sus condiciones de vida y expresar “el compromiso de su futuro gobierno, en caso de ser elegido, para apoyarlos”.
- ✓ De los oficios que se hayan expresado, especificar los 2 oficios en los que basó sus propuestas y dar una sola propuesta por cada oficio. El mediador le ayudará, si se requiere, a proponer una propuesta de campaña por oficio.
- ✓ Antes de terminar su discurso, agradecer de nuevo a todos y todas los ciudadanos y ciudadanas presentes, repetir su nombre y el de su partido.

TIEMPO: 20 minutos.





Ejemplo de guion:




Facilitador/a	Esta actividad se divide en varias partes. Primero vamos a identificar las necesidades y problemáticas de diversas personas en función de sus oficios y profesiones. Con cuidado y en orden vamos a leer en voz alta tres o cuatro oficios desde la pantalla táctil. Luego, algunos de ustedes se van a disfrazar de estas personalidades de la vida chiapaneca y van a compartir sus necesidades, problemáticas y papel en la comunidad. Otros de ustedes van a jugar a los políticos. Van a ser la candidata o el candidato que a partir de lo que digan los ciudadanos disfrazados, harán una propuesta. ¿Les parece bien? Primero que vamos a hacer.... Respuestas participantes. Luego.... Respuestas participantes. Y por último. Respuestas participantes. Fantástico, pasemos a la pantalla. Les pido que se sienten. Primero vamos a seleccionar a las y los ciudadanos. Quién quiere ser x, x, x y x. Pónganse el disfraz y con este acordeón van a compartir con los demás sus necesidades y problemáticas. Segundo, necesito una niña y un niño, para que sean los representantes. Ustedes van a escuchar a los ciudadanos y van a hacer algunas propuestas de campaña. También les vamos a ayudar con un pequeño acordeón. Escenificación participantes
Facilitador/a	Los felicito, Lograron expresar ambos lados del diálogo y el debate que hay en la vida pública. Los ciudadanos, como ustedes, tienen necesidades y problemáticas. Para ello eligen a representantes que trabajan por el bien común, promoviendo iniciativas para beneficio de la gente. El ciudadano se expresa y el representante aboga por esas opiniones. En la siguiente actividad les voy a pedir que voten por la candidata o candidato que más les convenció.




El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

CONTENIDO DEL MATERIAL

Oficio	Importancia en la comunidad	Problemas que enfrenta	Necesidades
<p>Agricultor/a</p> 	<p>Practica y conserva una de las actividades más antiguas del ser humano.</p> <p>Su trabajo permite que llegue a las casas los productos que consumimos a diario y que son fuente de nutrientes para todas las personas.</p>	<p>Las plagas de los cultivos ponen en peligro las cosechas y el sustento de su familia.</p> <p>Falta de mano de obra. La migración de niños, jóvenes y familias completas a las grandes urbes, deja cada vez menos trabajadores agrícolas.</p>	<p>Fomento del consumo local en la comunidad.</p> <p>Herramientas e insumos. Para poder sembrar, el agricultor necesita de semillas, así como de diferente maquinaria, herramienta y hasta acceso a financiamiento para mantener en buen estado la cosecha.</p>
<p>Artesano/a textil</p> 	<p>Ofrece productos textiles que representan y preservan la identidad cultural comunitaria.</p> <p>Domina, preserva y transmite las técnicas tradicionales textiles de generación en generación.</p>	<p>Los productos fabricados en otros países que tienen menor precio y calidad.</p> <p>La forma de comercializar sus productos es limitada y se limita al comercio informal.</p>	<p>Exposición y difusión de su trabajo. Actividades que promuevan sus productos.</p> <p>Capacitación. Para administrar mejor el negocio y crear nuevos productos.</p>
<p>Bombero/a</p> 	<p>Ayuda a proteger a la comunidad en caso de diversos percances, ya sean naturales o por causa del propio ser humano.</p> <p>Asesora e informan a la población acerca de la prevención de accidentes, así como a mantenerse seguros en caso de algún incidente.</p>	<p>Equipos y material con poco mantenimiento.</p> <p>Falta de reconocimiento. A veces se olvida que los cuerpos de emergencia, como los bomberos, son indispensables para atender situaciones de riesgo en la comunidad, razón por la que debería valorarse en mayor medida su esfuerzo y atención.</p>	<p>Equipamiento y herramientas. En óptimas condiciones para que les permitan realizar sus labores, así como proteger y salvaguardar su vida propia.</p> <p>Conciencia y educación vial. Para poder realizar mejor su tránsito por las calles y poder atender las emergencias con mayor eficacia.</p>

Oficio	Importancia en la comunidad	Problemas que enfrenta	Necesidades
<p>Conductor/a de combi</p> 	<p>Ayuda al desplazamiento de las personas hacia sus casas y trabajos.</p> <p>Estos medios de transportes con más económicos que otros medios de transportes privados como el coche.</p>	<p>Inseguridad y robos tanto a las unidades como a los pasajeros.</p> <p>Jornadas de trabajo extensas y en el margen de la formalidad.</p>	<p>Seguridad. Indispensable para poder operar con la confianza justa para conductor y usuarios.</p> <p>Reparación y mantenimiento de las calles y vialidades.</p>
<p>Comerciante</p> 	<p>Acerca los productos de los fabricantes a las necesidades de los consumidores.</p>	<p>Competencia desleal desde el comercio informal.</p> <p>Escasez de productos y venta. Debe sortear las obligaciones de la vida cotidiana como luz, renta, agua, con o sin ventas.</p>	<p>Local comercial. Un espacio que le permita exhibir sus productos, así como ofrecer la atención al cliente de manera eficaz.</p> <p>Apoyo de la comunidad de comerciantes para atender temas fiscales, legales y regulatorios.</p>
<p>Empleada/o del hogar</p> 	<p>Se encarga de las actividades del hogar, permite a sus empleadores trabajar fuera del mismo.</p> <p>En ocasiones, también ayudan a fortalecer diversas relaciones sociales, entre familiares y vecinos.</p>	<p>Jornadas de trabajo extensas y en el margen de la formalidad.</p> <p>Actividades propensas a sufrir discriminación.</p>	<p>Mejores condiciones laborales. Que les permitan ejercer sus derechos como empleados.</p> <p>Paridad en el sector. La mayor parte de las personas que desempeñan estas labores, son mujeres.</p>
<p>Enfermera/o</p> 	<p>Sirve como apoyo a otros especialistas en el campo de la salud.</p> <p>Pone su conocimiento al cuidado de los pacientes enfermos, así como de adultos mayores y otros sectores vulnerables de la población.</p>	<p>Mayor capacitación para estar al día en las novedades clínicas y de apoyo a pacientes y doctores.</p> <p>Equilibrio profesional-personal. Por la naturaleza del trabajo hospitalario, tienen jornadas de trabajos muy largas en horarios irregulares.</p>	<p>Trato digno y justo, pues a pesar de desempeñar una labor en beneficio de la salud de los usuarios, muchas veces su labor es menospreciada y carecen de condiciones favorables para tener un equilibrio de vida profesional y personal.</p> <p>Capacitación y formación continua. Respecto a las nuevas maneras de atención a los pacientes, así como a las nuevas problemáticas de salud que surgen en el día a día.</p>
<p>Profesor/a de educación indígena</p>	<p>Forma y consolida la trayectoria educativa,</p>	<p>Sueldos acordes a la cantidad de trabajo. A pesar de ser funciones</p>	<p>Entorno y material adecuado. Contar con aulas bien equipadas y con el mobiliario y los elementos</p>

Oficio	Importancia en la comunidad	Problemas que enfrenta	Necesidades
	<p>social y cultural de niños, niñas y jóvenes.</p> <p>Apoya al desarrollo educativo de comunidades distantes y de grupos vulnerables.</p>	<p>clave en el desarrollo cognitivo de la población, los maestros gozan de sueldos por debajo de la importancia y cantidad de trabajo.</p> <p>Falta de recursos para ejercer. Sin el material de aprendizaje necesario para impartir la clase, la falta de mantenimiento en el equipamiento y mobiliario del aula, así como otros elementos que impidan al profesor desplazarse hasta la escuela, complica la impartición de las lecciones.</p>	<p>pertinentes para la enseñanza, así como material de apoyo son indispensables para un buen desenvolvimiento de las clases.</p> <p>Estabilidad, sueldo y horario. Condiciones necesarias para atender las necesidades de los alumnos y resolver sus obligaciones familiares.</p>
	<p>Ayuda a hacer valer el cumplimiento de la ley por parte de la ciudadanía, al tiempo que mantiene el orden público.</p> <p>Identifica, previene y actúa ante situaciones que expongan la seguridad de la comunidad.</p>	<p>Carencias en su equipo, teniendo que conseguir por su propia cuenta alguno de los elementos de protección que requiere para realizar sus labores.</p> <p>Riesgos a su salud e integridad debido al tipo de trabajo.</p>	<p>Mayor colaboración de la comunidad para vigilar y reportes situaciones de riesgo.</p> <p>Mayor crédito a su labor por parte de la sociedad.</p>
	<p>Genera experiencias que apoyan la reflexión social.</p> <p>Expresa mediante sus obras el sentir de la población en temas sensibles como la inequidad, la injusticia o la apatía.</p>	<p>Pocos espacios y oportunidades para desarrollar su talento al máximo nivel.</p> <p>Mercado local y nacional castigado en términos de sueldos y proyectos.</p>	<p>Ampliar la red de espacios culturales apoyados con dinero público para crear más mercado.</p> <p>Integrar y consolidar con más fuerza los sindicatos y grupos de artistas.</p>

Oficio	Importancia en la comunidad	Problemas que enfrenta	Necesidades
<p>Empleado/a del servicio de limpieza</p> 	<p>Apoya el orden de los hogares y oficinas.</p> <p>Asume actividades que facilitan la convivencia entre las personas.</p>	<p>Jornadas de trabajo extensas y en el margen de la formalidad.</p> <p>Actividades propensas a sufrir discriminación.</p>	<p>Ingresar formalmente al trabajo remunerado en horas y condiciones.</p> <p>Articular una red que las y los defienda de patrones abusivos.</p>
<p>Empleado/a de la construcción</p> 	<p>Asume actividades que apoyan el desarrollo de vivienda y lugares de trabajo para la ciudadanía.</p> <p>Con su conocimiento y destreza física se agilizan proyectos de construcción sencilla y complejos.</p>	<p>Jornadas de trabajo extensas y en el margen de la formalidad.</p> <p>Riesgo de accidente en el trabajo.</p>	<p>Jornadas de trabajo que apoyen el equilibrio personal y familiar.</p> <p>Mayor capacitación otorgada por el gobierno y las empresas del sector para incorporar nuevos materiales y tecnologías que faciliten el trabajo.</p>
<p>Cocinero/a</p> 	<p>Con sus creaciones la gente se reúne y convive.</p>	<p>Riesgo de accidente en el trabajo.</p> <p>Jornadas de trabajo extensas.</p>	<p>Regulación de condiciones laborales.</p>

El o la facilitador/a pedirá que pasen a la siguiente actividad que es la de votación, quienes hayan participado en el juego escénico permanecerán caracterizados aún

ACT. 3A VOTACIÓN



Imagen ilustrativa del espacio designado para la actividad de votación.

Simular una votación para que el grupo elija a la candidata o el candidato que mejor haya expresado las necesidades y problemáticas de los ciudadanos en forma de propuesta. Mediante boletas electorales, los participantes votarán por las candidatas o candidatos de su elección.

OBJETIVO: Que las niñas y niños experimenten y participen en el ejercicio del voto.

FRANJA ETARIA: Ambas.

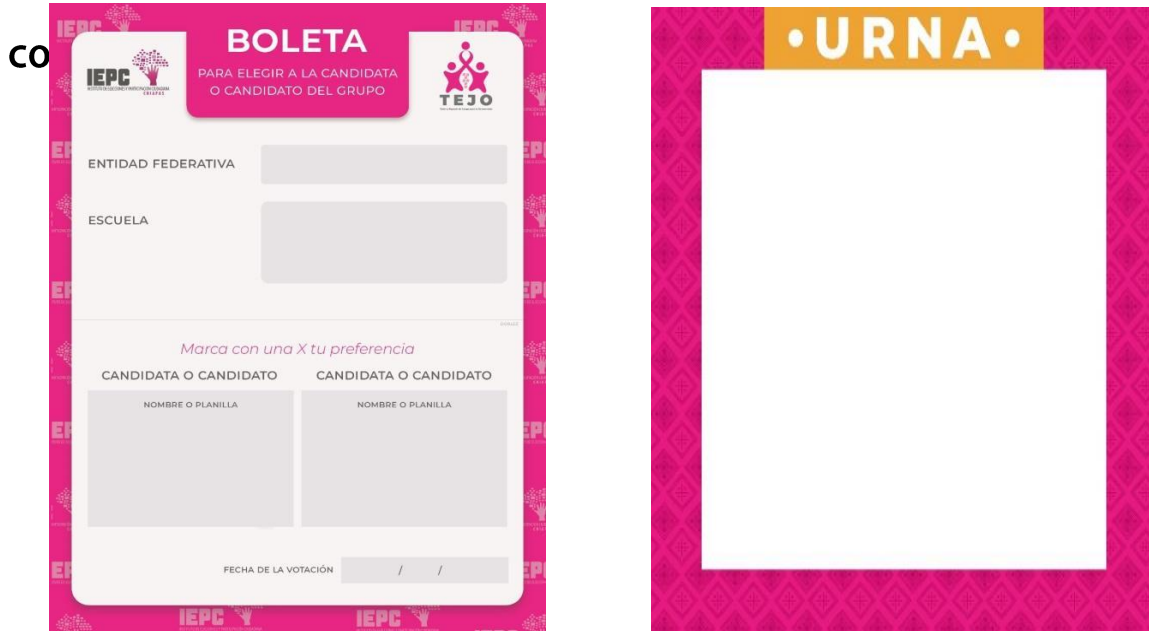
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El o la mediadora comenta la importancia del voto en la democracia y explica la manera en que se realizará la votación, la manera de marcar la boleta para que no resulte en voto nulo y pide que lo hagan con el uso de su credencial de Ludoteca a la vista.

TIEMPO: 5 minutos.

Facilitador/a	<p>Esta actividad se limita a votar por la candidata o el candidato. Pero antes de hacerlo, cuénteme, ¿han votado por algo?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>¿Qué sintieron?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Votar es expresar una opinión. Todos los votos cuentan igual y eso es la fuerza de la democracia. El voto de una mujer es tan importante como el de un hombre. El voto de una chica de 18 años es igual de válido que el de un señor de 60. Cada voto vale lo mismo en una elección. En México, el sistema electoral así funciona: cada voto vale lo mismo y el representante que gana es la que más o el que más votos tenga en un distrito, un municipio, un estado o en todo un país. De nuevo, con calma y en orden, procedamos a votar.</p> <p>La manera de marcar la boleta es la siguiente. Con su plumón van a marcar con una cruz cualquiera de las dos opciones. Es importante que su marca no rebase el recuadro, de lo contrario no contará como voto válido. Por favor uno por uno pasen y depositen su voto en la urna.</p>
Facilitador/a	<p>Muchas gracias, ahora vamos a contar los votos para determinar el representante electo.</p>

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo



ACT. 4A CONTEO

Mediante la contabilización de las boletas depositadas en las urnas, los participantes documentarán los resultados de la votación.

OBJETIVO: Simular el conteo de una votación de representación que el grupo haya votado a la candidata o el candidato que mejor haya expresado las necesidades y problemáticas de los ciudadanos en forma de propuesta.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El o la facilitador/a explicará la actividad y las reglas. Explicará el mecanismo para llevar a cabo el conteo de cada uno de los votos emitidos y descartar si existen votos nulos. La votación se realiza a la vista de todos y todas las participantes y se anota en el rotafolio. Se felicita a las y los ganadores. Quienes participaron en el juego escénico se quitarán los disfraces y los guardarán en orden en el baúl correspondiente.

TIEMPO: 5 minutos.

Ejemplo guion:

Facilitador/a	Vamos a proceder a contar. En una votación de cualquier tipo, siempre hay un sentimiento de lo que llamamos incertidumbre. La incertidumbre es algo que no podemos asegurar. Podemos imaginar si alguien es más popular que alguien más, pero hasta no ver el resultado de la suma de todos los votos, existe esa sensación de no saber cuál es el resultado. Vamos a contar voto por voto, de forma calmada y determinar si cada voto es válido o no. ¿Les parece?
Facilitador/a	Alguien que no haya participado como ciudadano o representante que me ayude a contar... y alguien más que me ayude a anotar los votos en el rotafolio. De nuevo la instrucción, con la ayuda de X va a sacar boleta por boleta, la va a enseñar y vamos a determinar si es válido o no el voto. Si todos y todas creemos que es válido, x lo va a anotar en el rotafolio para llevar la cuenta. Felicidades al representante que obtuvo más votos que el otro representante. La votación fue pacífica y transparente mis amigos. Como última actividad de esta sala quiero pedirles que pasen a las mesas y hagan un dibujo donde expresen sus impresiones sobre el recorrido.

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

ACT. 5A CIERRE CON MURAL



Imagen ilustrativa del espacio designado para realizar actividad de cierre.

Permitir que las y los asistentes expresen sus opiniones, percepciones y sentimientos al concluir la sala de Proceso Electivo.

OBJETIVO: Permitir que las niñas, los niños y los jóvenes expresen su opinión.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Mediante una actividad de dibujo libre, los participantes expresarán sus opiniones, percepciones y sentimientos sobre los contenidos expuestos en la ludoteca. El mediador pondrá los dibujos en el mural de corcho como testimonio del recorrido

TIEMPO: 10 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	Les agradezco a todos y todas su entusiasmo y orden. Como les adelanté, les pido que se sienten en las mesas. Les voy a repartir hojas y colores para que de forma libre, dibujen o se expresen sobre lo que quieran del recorrido en la ludoteca. No hay prisa, pero no se tarden tanto, les voy a dar 5 minutos. Pongan su nombre y la escuela a la que pertenecen.
Facilitador/a	Hemos terminado, les pido que me entreguen sus hojas porque la voy a poner en este pizarrón. Es nuestro mural. Es el testimonio de su participación en la ludoteca del IEPC. Muchas gracias otra vez, les recuerdo mi nombre... fue un gusto estar con ustedes.

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

II. LUDOTECA ITINERANTE

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA LUDOTECA TEJO ITINERANTE

Público de atención: niñas, niños y adolescentes que se encuentren en la franja etaria de 6-11 y 12-15 años.

Capacidad de atención: hasta 30 niñas, niños y adolescentes por sesión.

Sesiones al día: dos sesiones o se analiza la matrícula de la escuela.

Duración de cada sesión: de 1:30 a 2:00 horas.

Personal operativo: dos facilitadores/as

Personal de apoyo: maestras o maestros de grupo y personal de la escuela.

CONTENIDO LUDOTECA TEJO ITINERANTE:

Sala de Educación Cívica:

1. Bienvenida y actividad de introducción
2. Etapas de formación ciudadana (Proyección de video)
3. Y tú ¿qué harías? (Pirinola de dilemas)
4. Las rutas de la participación
5. Participa en el reto. Juego de mecanismos de participación (únicamente para franja etaria: secundaria)

Sala Electiva:

1. Toma de photo opportunity
2. Campañas electorales
3. Votación
4. Conteo
5. Cierre

OPERATIVIDAD DE LA LUDOTECA TEJOITINERANTE

BIENVENIDA

Paso 1. La ludoteca inicia con una bienvenida breve por parte de los mediadores/as, en la que primero se presentan y posteriormente dan una breve descripción del objetivo de la ludoteca y su composición en dos salas interactivas; se dan a conocer las reglas de convivencia con la que se realizarán las actividades dentro de la ludoteca:

1. Actitud de respeto para todos y todas,
2. Levantar la mano cuando se desee participar y
3. No dañar los materiales.

Paso 2. Las y los facilitadores/as dividirán el grupo en dos subgrupos (A y B), aplicando criterios de interacción entre sexo masculino y femenino.

Paso 3. Cada facilitador/a coordinará un subgrupo, el subgrupo A permanecerá en la "Sala de Educación Cívica", mientras que el subgrupo B pasará a la "Sala Electiva"

Inicia la separación de los grupos para comenzar con las actividades de cada sala.

ACTIVIDADES SALA DE EDUCACIÓN CÍVICA

1. Bienvenida y actividad de introducción
2. Etapas de formación ciudadana (Proyección de video)
3. Y tú ¿qué harías? (Pirinola de dilemas)
4. Problema, resuelvo y aprendo (Actividad de Participación ciudadana)
5. Participa en el reto. Juego de mecanismos de participación (únicamente para franja etaria: secundaria)

ACT. 1 INTRODUCCIÓN Y BIENVENIDA

OBJETIVO: Dar la bienvenida a la ludoteca e introducir los conceptos generales de la educación cívica y/o el proceso electivo que facilite la integración de los participantes a la dinámica de la ludoteca de manera amable y lúdica.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL: Lona retráctil con los conceptos de la ludoteca tejo.

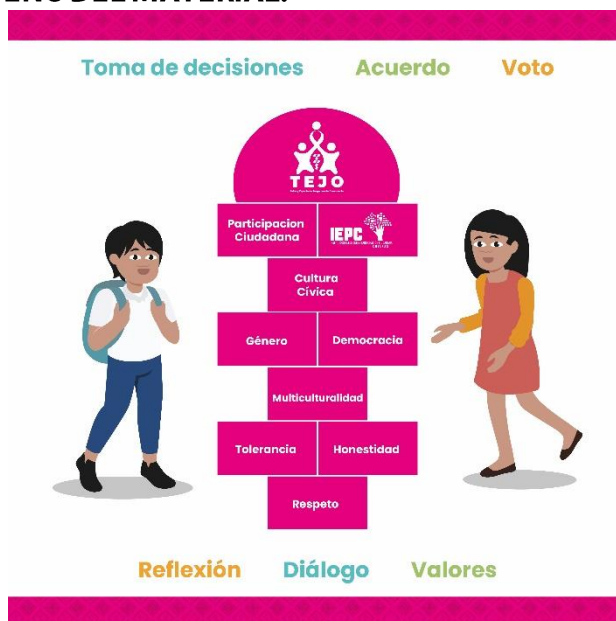
TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 10 minutos máximo.

Ejemplo de guion:

<p>Facilitador/a</p>	<p>Bienvenidos sean todas y todas a la ludoteca del Instituto de Elecciones y de Participación Ciudadana del Estado de Chiapas. En el IEPC organizamos las elecciones estatales y fomentamos este tipo de actividades de educación cívica. Nos llena de alegría estar con ustedes. Esperamos que el recorrido, los contenidos y las actividades sean de su agrado y que las consideren para lo que tengan que vivir ya sea en la escuela, su casa o comunidad. Antes de ponernos serios, porque somos muy serios, hagamos un poco de calentamiento. Yo me llamo X y mi colega se llama X, pero nos pueden decir x y x. Somos los mediadores de esta Ludoteca, que lleva por nombre Tejo. ¿Por qué creen que se llame Tejo?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>En Chiapas así se le conoce a este juego que quizá ustedes hayan jugado o no. Es un juego con mucha historia y que dependiendo el lugar puede tener nombres diferentes. En otras partes de México o América Latina se le conoce como avión o rayuela. En Chiapas, se llama tejo. Es un juego divertido, que puede jugarse en cualquier lugar, en grupo, que tiene reglas específicas, pero según el lugar puede variar: se puede jugar con papel mojado, o una piedra pequeña o pelotas de arroz. Por eso le pusimos tejo. Es un juego tradicional y define el espíritu de la cultura cívica. Antes de empezar quiero compartir con ustedes las reglas. Como en la escuela: no corremos y no empujamos. Camino con cuidado y atiendo las instrucciones de cada actividad. Importante que cuando levante el brazo y muestre la mano, significa silencio. ¿Qué pasa cuando levanto el brazo?</p> <p>Respuestas participantes.</p>
<p>Facilitador/a</p>	<p>Ahora sí, vamos a pasar a la primera actividad. En esta lona, vemos el nombre de la ludoteca, sus conceptos más importantes.</p> <p>En la lona podemos ver en la parte inferior del tejo, la palabra “respeto” como el cimiento de todo. Le sigue la “tolerancia”, conceptos que veremos más adelante. La “honestidad” es crucial en todos los aspectos tanto de la vida familiar, escolar y por supuesto, de la vida democrática. Luego vemos en la misma jerarquía la palabra “género” y “multiculturalidad”, conceptos que caracterizan a la ludoteca tejo. Ya casi para completar los conceptos clave podemos leer la palabra “democracia” y hasta arriba “Cultura Cívica” y “Participación Ciudadana” como los ejes de la ludoteca tanto en su parte digital como presencial. ¿Qué opinan?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>En la versión fija instalada en el IEPC jugaremos un memorama, por ahora pasemos a este video que va a requerir guardar silencio porque lo vamos a ver en las tabletas.</p>

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

CONTENIDO Y DISEÑO DEL MATERIAL:



ACT. 2 ETAPAS DE FORMACIÓN CIUDADANA (VIDEO)

El o la mediadora explica brevemente las etapas de formación ciudadana, e invita a los asistentes a mirar el video que se proyectará a continuación, se pide que todas y todos guarden silencio para que puedan atender el audiovisual. Al finalizar, se pide la participación de los asistentes y el mediador recapitula sobre el tema.

OBJETIVO: Presentar a las y los participantes el video que explica con ejemplos cotidianos las distintas etapas y actitudes de la formación ciudadana.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Se proyectará el video de 2:26 minutos, donde se narra la participación ciudadana de una joven que acaba de cumplir la mayoría de edad y decide ir a votar, explica también cómo desde pequeña emitía su opinión y participación en casa, tiene como objetivo facilitar la comprensión del visitante en todas aquellas etapas de formación ciudadana; desde la casa, escuela, colonia, hasta el momento de involucrarse con su comunidad en los diferentes mecanismos de participación ciudadana.

TIEMPO: 10 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	<p>Después de conocer algunos conceptos clave de la vida en democracia y la cultura cívica, los invito a poner atención a este video. Es muy cortito así que por favor no se pierdan nada. Les recuerdo las reglas para poder convivir de manera pacífica y democrática. ¿Estamos?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Antes de reproducir con el video, les aviento una pregunta. ¿Para ustedes qué es ser “ciudadano o ciudadana”?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Pues sí, el ciudadano o ciudadana es una persona que forma parte de una comunidad y colabora para que la convivencia sea ordenada y pacífica. Hoy ustedes todavía no tienen la mayoría de edad y por lo tanto aún no pueden votar, pero les puedo asegurar que ejercen su ciudadanía de varias maneras. Veamos el video y platicamos al terminar, ¿les parece?</p> <p>Veamos el video.</p>
Facilitador/a	<p>¿Qué les pareció el video? ¿Cómo se resuelven los problemas en casa? ¿Quién nos comparte?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Gracias por compartir. ¿En la escuela, cómo se ponen de acuerdo para un trabajo en equipo?</p> <p>¿Qué les pareció el video? ¿Cómo se resuelven los problemas en casa? ¿Quién nos comparte?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Gracias por compartir. ¿En la escuela, cómo se ponen de acuerdo para un trabajo en equipo?</p> <p>Respuestas participantes</p> <p>Pues como les dije la formación ciudadana empieza muy pronto en la vida. No empieza con la mayoría de edad ni con la posibilidad de votar. En las acciones de todos los días nos vamos formando como ciudadanos en un ambiente de consenso y respeto. Pasemos a la siguiente actividad en la que vamos a platicar y a conocernos un poco más.</p>

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

ACT. 3 ¿Y TÚ QUÉ HARÍAS? PIRINOLA DE DILEMAS)

La actividad consiste en compartir diversos ejemplos de la vida cotidiana que implican un dilema ético, además de relacionar los dilemas más cercanos y de fácil identificación para un menor de edad con dilemas de la vida en democracia.

OBJETIVO: Identificar la relación de los distintos problemas o dudas de la vida cotidiana con los valores humanos y los valores de la democracia.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: El mediador o mediadora explica el objetivo de la actividad. Procede a establecer las reglas de la actividad (contrato grupal: consiste en alentar a los visitantes a proponer las reglas de sana convivencia). A continuación, el grupo jugará a girar una pirinola que contiene en cada una de sus caras el planteamiento de un dilema, a través de situaciones típicas en el entorno de la familia, la escuela y la comunidad, respectivamente, ante ese planteamiento, se le pide a los participantes que compartan su opinión sobre la resolución del dilema y dónde más pueden existir o aparecer los dilemas. Retoma la palabra y explica las posibles soluciones al dilema y la importancia de tomar decisiones.

TIEMPO: 10 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	<p>Seguimos con el recorrido. Como ya les dije, cada que levante mi brazo y vean mi mano, significa que necesito su apoyo para guardar silencio. ¿Qué pasa cuándo levanto el brazo?</p> <p>Respuestas participantes</p> <p>Ahora sí, les voy a explicar esta actividad. Quiero que entre todos y todas pensemos y reflexionemos sobre algunas situaciones que no hacen dudar, en donde no sabemos si hacemos bien o podemos perjudicar a alguien. Supongo que algo así les ha pasado. Con sus papás, sus hermanos, o en la escuela con amigos o profesores. Levante la mano quién en alguna ocasión no ha sabido qué hacer en determinada situación.</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Pues sí verdad, todos y todas en algún momento del día o la semana nos entra esa cosa que llamamos duda. Les cuento, y pido su ayuda para que este secreto se quede entre nosotros, que a veces por las prisas se me complica bañarme y prefiero llegar temprano al trabajo que llegar limpio. Dudo en hacerlo, pero debo poner en la balanza la responsabilidad del trabajo o llegar tarde y meterme en un problema. ¿Quién sabe decirme qué es lo que tengo aquí?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Ok. Muy bien. Así es se llama pirinola, la giramos y la cara que quede boca arriba nos dará la pauta para preguntarnos y respondernos algunas cuestiones.</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Les agradezco mucho lo que nos comparten. Esta actividad se llama ¿Y tú qué harías? ¿Cómo se llama la actividad?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Así es, la actividad se llama ¿Y tú qué harías? Esta pirinola tiene 6 caras y cada cara tiene una pregunta. Una dice "¿Votar o no votar?", "¿Hacer mis deberes o no?", "¿Respetar la opinión de los demás o no?", "¿Expresar mis sentimientos o no?", "¿Aceptar la derrota o no?", y por último "¿Participar en comunidad o no?" Para efectos de</p>
----------------------	---

	esta actividad vamos a diferenciar dos tipos de dudas, problemas o situaciones: aquellas o aquellos relacionados con nuestra vida cotidiana y aquellos con la vida en democracia. En función de lo que vaya saliendo me van diciendo si lo que leemos en la pirinola corresponde a una situación de la vida cotidiana o de la vida en democracia y quien quiera expresar algo sobre cada pregunta, con mucho gusto y orden nos vamos escuchando. Respuestas participantes. ¡A jugar!
Facilitador/a	Como ven, la vida cotidiana y la vida en democracia nos pone en situaciones en donde a veces, no sabemos cómo comportarnos. Nadie se salva de tener estas dudas. Lo importante, sin embargo, es evitar tomar decisiones impulsivas e intentar que nuestros problemas no se convierten en los problemas de otros. Arranquemos la siguiente actividad.

****El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo****

ACT. 4 LAS RUTAS DE LA PARTICIPACIÓN

OBJETIVO: Ayudar a los participantes a identificar la relación entre los problemas que tienen repercusiones meramente individuales con asuntos que impactan a la comunidad, y así introducir la razón de existir de los mecanismos de participación ciudadana de manera general.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Describir los problemas que pueden llegar a presentar las siguientes franjas etarias: primera infancia, infancia, adolescencia, jóvenes universitarios y adultos.

TIEMPO: 10 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	<p>Momento de hablar de la participación y la manera de resolver los problemas de la vida. A ver mis amigos, ¿qué significa el IEPC? Ya se los dije cuando me presenté...</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>En efecto en el IEPC que significa Instituto de Elecciones y de Participación Ciudadana del Estado de Chiapas. Este instituto organiza las elecciones, pero también se encarga de fomentar la participación de los ciudadanos en los temas de interés. Pero vayamos un paso atrás. Pensemos en ustedes y cómo son en la escuela o con su familia. A ver, ¿quién me cuenta un problema que hayan tenido esta semana?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Ok. Ahora quién quiere compartir un problema que haya expresado su papá o mamá o alguna persona adulta que viva en su casa.</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Pues de eso trata esta actividad, en función de la edad, los problemas pueden variar. A veces es un capricho, un gusto, un problema económico, un conflicto personal con alguien más o con los servicios públicos que nos facilitan la vida. Cada persona resuelve cada situación de forma particular. Pero si tuvieran que elegir, ¿cuál creen que sea la mejor manera de resolver un problema?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Así es, hay muchas maneras, pero si estas ocurren en un ambiente de debate, respeto y tolerancia, el camino es más sencillo. Lo que quiero que hagan ahora es usar el pizarrón para relacionar cómo un problema individual puede terminar afectando a otras personas, ya sea en casa, en el salón o incluso a la sociedad en general.</p>
----------------------	--

	<p>Comencemos. Vamos a ir intercalando niña y niño, resolvamos entre todas estas situaciones. Con la ayuda de estos tarjetones jugaremos. Voy a repartir distintos tarjetones y luego los vamos a relacionar, ustedes serán de alguna manera las fichas. Lo que hay que hacer es relacionar el problema individual con su posible impacto a otras personas y la comunidad.</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Juguemos, por ejemplo, a quien le haya tocado el tarjetón de "Niña o niño de 6 años", le corresponde el problema "Una familia quiere ir de vacaciones, los hijos les piden a las personas adultas de la casa platicar para ver cómo pueden contar con los recursos necesarios y entre todos y todas, aportar con ahorros, quehaceres domésticos". ¿Qué consecuencia individual y qué consecuencia colectiva corresponde con este problema? Lo mismo haremos entre todo con cada caso. ¿Queda claro? Pues a jugar.</p> <p>Respuestas participantes.</p>
Facilitador/a	<p>Fantástico mis amigas y amigos, la participación ciudadana es cuando todas y todos nos involucramos en participar, decidiendo en temas de importancia de los chiapanecos y que benefician nuestras vidas y a nuestro entorno. En Chiapas hay 5 mecanismos vigentes y cada uno tiene ciertas reglas, todos se apoyan en la voz de los ciudadanos ya sea para hacer llegar iniciativas o considerar la decisión final sobre un asunto de interés general. Lo importante con esta actividad es que identifiquen que sus problemas personales no solo los afectan a ustedes en lo personal, seguramente repercuten o impactan en los demás en menor o mayor medida. Siempre hay que tener en cuenta esto.</p>

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

ACT. 5 PARTICIPA EN EL RETO. JUEGO DE MECANISMOS DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA.

OBJETIVO: Informar a las y los participantes sobre la razón de ser de los mecanismos de participación ciudadana para que mediante un juego de preguntas y una dinámica grupal posterior apoyar su entendimiento y aplicación particular en el estado de Chiapas.

FRANJA ETARIA: 12 a 15 años (secundaria)

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: El o la mediador/a define el concepto de "mecanismo de participación ciudadana" con ayuda de la infografía integrada a los cubos de trovicel e invita a que los integrantes se organicen en grupos y participen en las diferentes preguntas planteadas en la Trivia de mecanismos de participación, con ayuda de un rotafolio se irán registrando las respuestas.

TIEMPO: 15 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	<p>Sigamos con la participación. Esta actividad es muy especial porque es la única que es para estudiantes como ustedes de secundaria. Nos vamos a dividir en grupos, preferiblemente para que se puedan lograr 4 grupos. El juego es una trivia normalita de 15 preguntas. Cada grupo tendrá asignada al menos 3 preguntas y deberán responder por grupo de forma ordenada y deliberada. Al final echaremos una porra muy ruidosa para celebrar a cada grupo. Les doy unos minutos para que se organicen, me digan los nombres de su grupo y los pueda apuntar en el rotafolio.</p> <p>Listo, díganme los nombres de cada grupo.</p>
----------------------	---

	<p>Respuestas participantes. Empezamos, en orden alfabético según el nombre de cada grupo... ¡Adelante y que haya suerte!</p>
Facilitador/a	<p>Les recuerdo cada grupo responderá de forma ordenada y deliberada a cada pregunta. Yo llevaré registros de sus aciertos o errores.</p> <p>Respuestas participantes. Pues muchas gracias, creo que nos hemos divertido bastante. Algunas preguntas eran más sencillas y otras eran más complejas. En resumen, nos interesa que recuerden que en Chiapas hay 5 mecanismos de participación ciudadana vigentes y están ahí para que ustedes como ciudadanos los ejerzan y los utilicen para beneficio de su comunidad. Sigamos.</p>

CONTENIDO Y DISEÑO DEL MATERIAL



En este punto se hace el cambio de Sala de educación cívica a Sala electiva

SALA ELECTIVA

1. Credencialización.
- 2.- Campañas electorales.
- 3.- Votación.
- 4.- Conteo.
- 5.- Cierre.

ACT. 1A TOMA DE FOTOGRAFÍA EN MARCO LUDOTECA

OBJETIVO: Describir el proceso de credencialización y tomar una foto con el marco de trovicel de la credencial.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Explicar el proceso de credencialización que ocurre cuando una persona mayor de edad va a sacar su credencial para votar.

TIEMPO: 10 minutos.

Ejemplo de guion:

<p>Facilitador/a</p>	<p>Otra vez bienvenidos a esta ludoteca, formalmente aquí inicia el recorrido de la sala de proceso electivo. Les recuerdo mi nombre, X, pero ustedes me pueden decir X. Antes de pasar a tomarles la foto con la ayuda de esta "credencialota", vamos a conocernos. ¿Les parece? Importante seguir las reglas de la ludoteca. Aunque es un recinto recreativo por razones de espacio y seguridad, les pido que todo lo hagamos con calma. Cada que levante mi brazo y vean mi mano significa que necesito su apoyo para guardar silencio. ¿Qué pasa cuando levante el brazo?</p> <p>Respuestas participantes. Ahora sí, les voy a explicar esta actividad. ¿Qué saben de la credencial para votar?</p> <p>Respuestas participantes. Ok. Muy bien. En efecto, es la identificación oficial de todo mexicana y mexicano. Una vez que cumples la mayoría de edad, la puedes sacar y con ella podrás votar. ¿Para qué puede votar una chiapaneca o chiapaneco?</p> <p>Respuestas participantes. Un ciudadano de Chiapas puede participar en 6 votaciones, 3 son nacionales y 3 del estado. Ahora sí, lo que ustedes quieren y yo también: imprimir sus credenciales. Aclaro, son simbólicas y parte de los contenidos de la ludoteca. En cuanto los nombré irán pasando uno por uno, ¿Entendido?</p>
<p>Facilitador/a</p>	<p>Ya todos y todas tienen su foto con la "credencialota". les recuerdo que cuando quieran puedan ir al IPEC y ahí les daremos su credencial oficial de la Ludoteca TEJO.</p> <p>Respuestas participantes. Les recuerdo. Esta credencial es simbólica, no tiene valor oficial sin embargo espero que la guarden y la preserven. Para efectos de esta entrevista solo les pedimos su nombre y tomamos una foto. No les pedimos ningún tipo de información sensible o confidencial como CURP, fecha de nacimiento o dirección. Pasemos a la siguiente actividad en la que estoy seguro se van a divertir mucho.</p>

CONTENIDO Y DISEÑO DEL MATERIAL:



ACT. 2A CAMPAÑAS ELECTORALES (OFICIOS, PROFESIONES Y CAMPAÑAS)

OBJETIVO: Recrear una campaña política mediante, primero, la socialización de las necesidades y problemáticas de distintos oficios y profesiones, y segundo, la puesta en marcha de una propuesta de campaña por parte de dos candidatos y/o candidatas que pueden resumir esas demandas ciudadanas.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: El o la mediadora explicará la actividad y las reglas de convivencia. Esta actividad se divide en varias partes:

Paso 1. El o la mediadora expondrá que mediante el uso del túnel retráctil las y los participantes identificarán necesidades y problemáticas de diversas personas, se procederá a leer en voz alta algunos de ellos.

Paso 2. Se elegirá entre los y las asistentes quienes quieran participar en la representación de los oficios, en la representación de los candidatos y candidatas y sus asesores.

Paso 3. Los asistentes proceden a disfrazarse de lo que hayan elegido.

Paso 4. Los que hayan elegido oficios y profesiones expondrán sus demandas a los candidatos.

Pautas para los candidatos:

- a) Escuchar con atención las demandas ciudadanas.
- b) Anotar en la hoja que el mediador le proporcione las cuestiones que más le hayan llamado la atención de las demandas ciudadanas. Cada candidata o candidato, va a considerar para su propuesta solo 2 oficios.

Paso 5. Después de escuchar las demandas y punto de vista de los votantes, los y las candidatas ofrecerán soluciones y atención a las demandas.

Pautas para los candidatos:

Articular un discurso que incluya lo siguiente:

- ✓ Agradecer a todas y todos los ciudadanos/as
- ✓ Presentarse: dar su nombre y el de su "partido político".

- ✓ Externar su preocupación para que todas y todos pueden mejorar sus condiciones de vida y expresar “el compromiso de su futuro gobierno, en caso de ser elegido, para apoyarlos”.
- ✓ De los oficios que se hayan expresado, especificar los 2 oficios en los que basó sus propuestas y dar una sola propuesta por cada oficio. El mediador le ayudará, si se requiere, a proponer una propuesta de campaña por oficio.
- ✓ Antes de terminar su discurso, agradecer de nuevo a todos y todas los ciudadanos/as presentes, repetir su nombre y el de su partido.

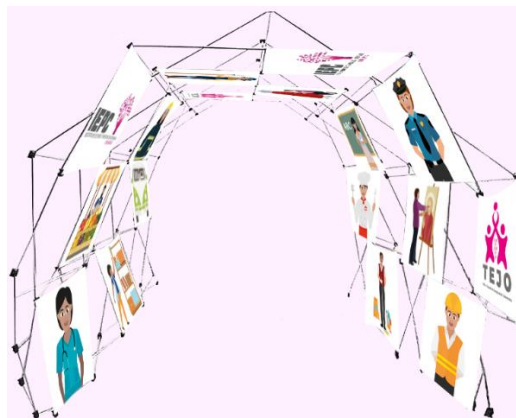
TIEMPO: 20 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	<p>Esta actividad se divide en dos. Primero vamos a identificar las necesidades y problemáticas de diversas personas en función de sus oficios y profesiones. Con cuidado y en orden vamos a leer en voz alta tres o cuatro oficios con la ayuda de las paredes de túnel. En segundo lugar, dos de ustedes, van a convertirse en la candidata y el candidato que expresará una propuesta de campaña en función de los expresados por los perfiles de oficios y profesiones. Escuchen bien porque lo expuesto, lo vamos a usar para votar más adelante. ¿Les parece bien? Primero qué vamos a hacer....</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Luego....</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Y por último.</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Fantástico, pasemos a la pantalla.</p> <p>Ahora es momento de elegir a la candidata y al candidato. Y escuchar sus propuestas...</p>
Facilitador/a	<p>Los y las felicito, Lograron expresar ambos lados del diálogo y el debate que hay en la vida pública. Los y las ciudadanos/as, como ustedes, tienen necesidades y problemáticas. Para ello eligen a representantes que trabajan por el bien común, promoviendo iniciativas para beneficio de la gente. El o la ciudadano/a se expresa y el representante aboga por esas opiniones. En la siguiente actividad les voy a pedir que voten por la candidata o candidato que más les convenció. Ahora es el momento de votar y contar.</p>

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

CONTENIDO DEL MATERIAL



El o la mediadora pedirá que pasen a la siguiente actividad que es la de la votación, quienes hayan participado en el juego escénico permanecerán caracterizados aún

ACT. 3A VOTACIÓN

Simular una votación para que el grupo elija a la candidata o el candidato que mejor haya expresado las necesidades y problemáticas de las y los ciudadanos/as en forma de propuesta. Mediante boletas electorales, las y los participantes votarán por la candidatas o candidatos de su elección.

OBJETIVO: Simular una votación de representación para que el grupo elija a la candidata o el candidato que mejor haya expresado las necesidades y problemáticas de los ciudadanos en forma de propuesta.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: El o la mediadora comenta la importancia del voto en la democracia y explica la manera en que se realizará la votación, la manera de marcar la boleta para que no resulte en voto nulo y pide que lo hagan con el uso de su credencial de ludoteca a la vista.

TIEMPO: 5 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	<p>Esta actividad se limita a votar por la candidata o el candidato. Pero antes de hacerlo, cuénteme, ¿han votado por algo?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>¿Qué sintieron?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Votar es expresar una opinión. Todos los votos cuentan igual y eso es la fuerza de la democracia. El voto de una mujer es tan importante como el de un hombre. El voto de una chica de 18 años es igual de válido que el de un señor de 60. Cada voto vale lo mismo en una elección. En México, el sistema electoral así funciona: cada voto vale lo mismo y el representante que gana es la que más o el que más votos tenga en un distrito, un municipio, un estado o en todo un país. De nuevo, con calma y en orden, procedamos a votar.</p> <p>La manera de marcar la boleta es la siguiente. Con su plumón van a marcar con una cruz cualquiera de las dos opciones. Es importante que su marca no rebase el recuadro, de lo contrario no contará como voto válido. Por favor uno por uno pase y depositen su voto en la urna.</p>
Facilitador/a	<p>Muchas gracias, ahora vamos a contar los votos para determinar el representante electo.</p>

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

ACT. 4A CONTEO

Mediante la contabilización de las boletas depositadas en las urnas, los participantes documentarán los resultados de la votación.

OBJETIVO: Simular el conteo de una votación de representación que el grupo haya votado a la candidata o el candidato que mejor haya expresado las necesidades y problemáticas de los ciudadanos en forma de propuesta.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: El o la mediadora explicará la actividad y las reglas. Explicará el mecanismo para llevar a cabo el conteo de cada uno de los votos emitidos y descartar si existen votos nulos. La votación se realiza a la vista de todos y todas las participantes y se anota en el rotafolio. Se felicita a las y los ganadores. Quienes participaron en el juego escénico se quitarán los disfraces y los guardarán en orden en el baúl correspondiente.

TIEMPO: 5 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	<p>Muchas gracias, ahora vamos a contar los votos para determinar el representante electo. Vamos a proceder a contar. En una votación de cualquier tipo, siempre hay un sentimiento de lo que llamamos incertidumbre. La incertidumbre es algo que no podemos asegurar. Podemos imaginar si alguien es más popular que alguien más, pero hasta no ver el resultado de la suma de todos los votos, existe esa sensación de no saber cuál es el resultado. Vamos a contar voto por voto, de forma calmada y determinar si cada voto es válido o no. ¿Les parece?</p> <p>Respuestas participantes.</p> <p>Alguien que no haya participado como ciudadano o representante que me ayude a contar... y alguien más que me ayude a anotar los votos en el rotafolio.</p> <p>De nuevo la instrucción, con la ayuda de X va a sacar boleta por boleta, la va a enseñar y vamos a determinar si es válido o no el voto. Si todos y todas creemos que es válido, x lo va a anotar en el rotafolio para llevar la cuenta.</p>
Facilitador/a	<p>Felicidades al representante que obtuvo más votos que el otro representante. La votación fue pacífica y transparente mis amigos. Como última actividad de esta sala quiero pedirles que pasen a las mesas y hagan un dibujo donde expresen sus impresiones sobre el recorrido.</p>

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

ACT. 5A CIERRE CON MURAL

Permitir que los asistentes expresen sus opiniones, percepciones y sentimientos al concluir la sala de Proceso Electivo.

OBJETIVO: Permitir que los asistentes expresen sus opiniones, percepciones y sentimientos al concluir la sala de Proceso Electivo.

FRANJA ETARIA: Ambas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Mediante una actividad de dibujo libre, los participantes expresarán sus opiniones, percepciones y sentimientos sobre los contenidos expuestos en la ludoteca. El mediador pondrá los dibujos en el mural de corcho como testimonio del recorrido.

TIEMPO: 10 minutos.

Ejemplo de guion:

Facilitador/a	Les agradezco a todos y todas su entusiasmo y orden. Como les adelanté, les pido que se sienten en las mesas. Les voy a repartir hojas y colores para que de forma libre, dibujen o se expresen sobre lo que quieran del recorrido en la ludoteca. No hay prisa, pero no se tarden tanto, les voy a dar 5 minutos. Pongan su nombre y la escuela a la que pertenecen. Hemos terminado, les pido que me entreguen sus hojas porque la voy a poner en este pizarrón. Es nuestro mural. Es el testimonio de su participación en la ludoteca del IEPC.
Facilitador/a	Muchas gracias otra vez, les recuerdo mi nombre... fue un gusto estar con ustedes.

III. LUDOTECA VIRTUAL

BREVE DESCRIPCIÓN

Público de atención: niñas, niños y adolescentes que se encuentren en la franja etaria de 6-11 y 12-15 años.

Capacidad de atención: hasta 40 niñas, niños y adolescentes por sesión.

Sesiones al día: 3 recorridos por facilitador/a con espacio de al menos treinta minutos entre cada sesión.

Duración de cada sesión: 30 minutos, más 10 minutos de espera a que se conecten.

Personal operativo: dos facilitadores/as

Personal de apoyo: maestras, maestros, madres y padres que apoyen en el uso de los dispositivos.

Actividades: Recorridos adaptados para el grupo etario de 6-11 y para el de 12-15 años.

OPERATIVIDAD DE LA LUDOTECA TEJO VIRTUAL

Bienvenida:

1. Se da la bienvenida a todas y todos los asistentes a la sala virtual, si es una escuela se le da la bienvenida como institución.
2. Se les pide que anoten su nombre en el chat de la plataforma elegida para control de asistencia.
3. Se les recomienda mantener el micrófono silenciado durante la sesión.
4. Al finalizar el recorrido, se les pide contestar una encuesta de satisfacción.

Ejemplo de guion:

<p>Facilitador/a</p>	<p>¡Bienvenidas y bienvenidos!</p> <p>La ludoteca TEJO, cuyo nombre significa Taller y Espacio de Juego para la Democracia, es una iniciativa del Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana de Chiapas, para acercar a las niñas, niños y jóvenes a los temas de cultura cívica, participación ciudadana y formas de colaborar en la sociedad de la que todas y todos, somos parte. Antes de iniciar nuestro recorrido virtual, vamos a establecer tres reglas muy sencillas que nos ayudarán a aprovechar esta visita.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Respeto <input type="checkbox"/> Participación <input type="checkbox"/> Reflexión y aprendizaje <p>Muy bien, la primera es respetarnos. A lo largo de estos 30 minutos, habrá oportunidad para que se expresen a través de una dinámica de preguntas y al final, quienes lo deseen, podrán hacer uso de la palabra para dar a conocer sus opiniones.</p> <p>Esta regla, nos pide que todas y todos mantengan sus micrófonos en silencio, para que el recorrido sea ágil y puedan escuchar sin problema.</p> <p>Vamos a la segunda regla, que es participar y para ello deben prestar atención. En este recorrido, ustedes se van a dar cuenta de la importancia que tiene participar activamente en todos los espacios: en la casa, la escuela, la colonia, la comunidad, la ciudad y el país, así que les pido su atención y colaboración en las distintas actividades que haremos.</p> <p>En cuanto a la reflexión y aprendizaje, más que una regla es deseo del Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana, de que este recorrido les permita conocer, aprender y reflexionar sobre temas que les serán de mucha utilidad, porque les ayudarán en su formación como parte de la sociedad, como ciudadanas y ciudadanos, que cuando cumplan 18 años y tramiten su credencial para votar, seguirán participando y emitiendo su opinión a través del voto.</p> <p>Ahora, en su computadora o teléfono, escriban "menti.com", es el enlace con el que vamos a interactuar.</p> <p>¿Ya están en menti.com? ¡Entonces vamos a conocer TEJO!</p> <p>¿Sabían que es TEJO? TEJO es un juego, así se le llama en Chiapas, aunque en otras partes de México o América Latina puede tener nombres diferentes y variaciones en la forma de jugarlo, también se le conoce como Avión o Rayuela.</p> <p>Es divertido, se puede jugar en cualquier lugar, solo o en grupo, tiene reglas específicas que también pueden variar: los espacios que vamos avanzando se marcan con un tejo, que puede elaborarse con papel mojado, una piedra pequeña o pelota de arroz. ¡Por eso nuestra Ludoteca se llama TEJO! Es un juego tradicional y define el espíritu de la cultura cívica.</p> <p>En la pantalla estamos viendo la forma de un avión. Ahí se encuentran escritos algunos valores y conceptos para la vida en sociedad. Abajo, como la base de todo, está la palabra "<i>Respeto</i>"; le sigue la "<i>Tolerancia</i>". La "<i>Honestidad</i>" es crucial en la vida familiar, escolar y por supuesto, en la vida democrática. Luego vemos en la misma jerarquía las palabras "<i>Género</i>" y "<i>Multiculturalidad</i>", de gran importancia para la ludoteca TEJO. Para completar los conceptos clave tenemos la palabra "<i>Democracia</i>" y en la parte superior, "<i>Cultura Cívica</i>" y "<i>Participación Ciudadana</i>" que son los ejes principales de nuestro espacio.</p>
<p>Facilitador/a</p>	<p>Antes de que empecemos a jugar, me presento. Soy XXXX y voy a ser su guía y acompañante. Tengo X años y la primera vez que voté fue XXXX. Les comparto que soy XXXX (una característica personal que nos sirva para romper el hielo y generar confianza en el grupo) y orgullosamente de Chiapas.</p>

	<p>¡Ahora quiero conocerles! Vayamos a menti.com e ingresen el código X. Escriban ahí solo su nombre, sin apellido, tienen 20 segundos.</p> <p>Interacción a través de menti.com</p>
Facilitador/a	<p>Sigamos, ahora les pregunto cómo se sienten, participar es expresarnos y mostrar nuestros sentimientos. Tienen en su pantalla unas caritas o <i>emojis</i>: hay enamorados, felices, cansados y ¡hasta enojados! Elijan la que les representa en este momento.</p> <p>Interacción a través de menti.com</p>
Facilitador/a	<p>Vamos a la primera pregunta, una muy sencilla: ¿En qué país viven? Hay tres opciones: México, Francia y Egipto, esperamos unos segundos y revisamos su respuesta.</p> <p>Interacción a través de menti.com</p> <p>¡Claro! La respuesta es obvia, vivimos en México, pero lo que quiero compartirles es el concepto de país. Éste se define como un territorio con características geográficas y culturales. ¿Qué caracteriza a México? Se encuentra en el continente americano, su población se integra por gente de diversas razas y pueblos originarios, gente muy alegre, tiene playas muy bonitas, la comida es picante y tiene una gran diversidad de climas.</p> <p>Interacción a través de menti.com</p>
Facilitador/a	<p>Siguiente pregunta, no tan obvia. ¿Cuántos estados hay en México? Esperemos unos segundos para ver sus respuestas.</p> <p>Interacción a través de menti.com</p> <p>¡Así es! en México hay 32 entidades federativas. Nosotros vivimos en una de ellas, Chiapas. El estado más grande es Chihuahua, los más pequeños son Colima y Tlaxcala; los más poblados son Jalisco, Nuevo León, Estado de México y la Ciudad de México. Las 32 entidades conforman lo que oficialmente se llama Estados Unidos Mexicanos, mejor conocido como México. Cada estado tiene sus características propias e incluso leyes específicas.</p>
Facilitador/a	<p>Antes de pasar a otras actividades, vamos con la última pregunta. En México, la gente vota para elegir a sus gobernantes. ¿Cómo se llama esta manera de elegir a las autoridades? Tienen tres opciones: Libertad, Democracia o Diálogo. Como pueden ver, en las tres posibilidades hay gente hablando, conviviendo, pero solo una se relaciona con la forma de elegir. Espero su respuesta.</p> <p>Interacción a través de menti.com</p> <p>¡La respuesta es Democracia! Democracia es la forma de gobierno que toma en cuenta la opinión de la mayoría de las personas que eligen a través del voto. Ustedes todavía son menores de edad, les faltan algunos años para poder votar, pero seguramente ya practican la democracia en algunos momentos, por ejemplo, cuando deciden por mayoría qué van a jugar, o cuando en familia se ponen de acuerdo para sus actividades de fin de semana, hacen lo que la mayoría quiere.</p> <p>¿Cómo están? Ya vamos a la mitad del recorrido, les pido que se queden 15 minutos más en TEJO para que conozcan acerca de valores, antivalores y conceptos básicos de cultura cívica.</p>
Facilitador/a	<p>Los valores son principios que rigen a una persona, un grupo o a la sociedad en general y que nos permiten lograr una convivencia armónica y en paz. Por el contrario, los antivalores no favorecen la sana convivencia y llegan a alterar la vida en familia y en sociedad, ya sea en la escuela, la comunidad, la ciudad, el estado o el país.</p> <p>Otros conceptos claves de cultura cívica y participación ciudadana son el diálogo, la tolerancia, la justicia y el bienestar social.</p> <p>En términos de política, es importante saber que en el país tenemos tres poderes: Ejecutivo, Legislativo y Judicial. El poder Ejecutivo está representado por el Presidente, un dato muy interesante es que en nuestra historia nunca hemos tenido una Presidenta. El poder Legislativo está representado por las y los diputados que hacen las leyes, y el poder Judicial, por las juezas y jueces que imparten justicia, vigilando que las leyes se cumplan.</p> <p>Para cerrar esta parte del recorrido, les comento que para organizar elecciones, México cuenta con el INE, Instituto Nacional Electoral; en los estados contamos con oficinas como el IEPC, Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana, que en Chiapas organiza las elecciones cuando tenemos que elegir a la persona que va a gobernar nuestro estado, a las y los diputados del Congreso del Estado, así como a integrantes de los ayuntamientos.</p> <p>Para conocer más acerca de este tema, les invito a que una vez terminado el recorrido, vayan al sitio X y jueguen el memorama, elijan de acuerdo al nivel escolar que cursan actualmente.</p>
Facilitador/a	<p>Para ir cerrando quiero compartir con ustedes un par de situaciones. Lo que ven en pantalla es mi avatar con sueño. La semana pasada se me pegaron las sábanas y me desperté tarde. Por lo tanto, tuve que decidir si me bañaba y llegaba tarde al IEPC o si llegaba temprano pero un poquito oloroso. ¿Qué creen que hice? Quiero ver su respuesta.</p> <p>Interacción a través de menti.com</p>
Facilitador/a	<p>¡Así es! decidí llegar a tiempo, pero un poco oloroso. Afortunadamente nadie se dio cuenta y pude salir bien librado. Lo que quiero explicar con esta situación, que no tuvo consecuencias, es que en cualquier momento podemos meternos en situaciones un poco complejas, en dudas que nos obligan a tomar decisiones. Por lo mismo, les pregunto si este año tuvieron algún contratiempo en la escuela. ¿Me comparten su historia? Los espero.</p>

	<p>Interacción a través de menti.com</p> <p>Muchas gracias por compartir sus anécdotas. Todos estos ejemplos son incidentes que tuvieron consecuencias específicas para ustedes. Por una u otra razón, pasaron un mal rato y pudieron afectar a alguien como a su maestra, un compañero o a sus papás. La vida en democracia constantemente nos pone en situaciones que nos piden tomar decisiones y/o pedir ayuda, y solo hay una manera de salir adelante: enfrentarlos, asumir las consecuencias y apoyarnos en gente cercana, ya sea para que nos presten un lápiz, nos orienten en la tarea o encontrar en grupo la solución de una situación más delicada.</p>
Facilitador/a	<p>Lo que vemos en pantalla es una historia que quizá ya les haya tocado vivir. A veces la maestra o el maestro que tenemos se quiere asegurar que vamos comprendiendo el contenido de las clases y para eso, decide poner exámenes a diario. En pantalla, los integrantes de salón dicen: ¡Nooooo! Lo comentan con sus papás y con el personal directivo de la escuela.</p> <p>En consenso, hablan con el profesor y deciden que se harán exámenes, pero cada quince días. Todos y todas llegan a un acuerdo, un punto medio entre una posición y otra.</p> <p>Algunos ejemplos similares pueden ocurrir cuando en vacaciones toda la familia se compromete para gastar menos y poder ir de vacaciones en verano. O cuando en la misma escuela, no existe un taller de teatro y debido al importante número de interesados, finalmente la dirección consigue impartir esta clase.</p> <p>El IEPC, como ya dijimos al principio, además de organizar las elecciones también coordina los mecanismos de participación ciudadana. La participación ciudadana es cuando todas y todos nos involucramos en participar, decidiendo en temas de importancia de Chiapas y que benefician nuestras vidas y a nuestro entorno. En Chiapas hay 5 mecanismos vigentes y cada uno tiene ciertas reglas, todos se apoyan en la voz de los ciudadanos ya sea para hacer llegar iniciativas o considerar la decisión final sobre un asunto de interés general.</p>
Facilitador/a	<p>Les invito a enfrentar sus retos con el ánimo de resolverlos. Las situaciones pueden tener consecuencias personales, pero si pensamos en que también pueden afectar a otras personas, el enfoque es diferente. Hay que recordar que cada una/o tiene sus propias características, igual que cuando hablábamos al principio que un país tiene características geográficas y culturales. Entre tantas diferencias, para llegar a un acuerdo, hay que considerar todas las posibilidades.</p> <p>Entonces, la última pregunta es precisamente ¿Cómo participan? ¿Qué tanto participan en cinco momentos de su vida cotidiana? ¡Vamos a ver!</p> <p>Interacción a través de menti.com</p>
Facilitador/a	<p>Como era de esperar por su edad, ustedes participan más en actividades recreativas, en la colaboración en casa ocurre algo similar, pero a nivel de su colonia o ciudad, su participación no es tan frecuente. En la medida que crezcan será más amplia y si volvemos a hacer este ejercicio, verán como la gráfica se irá moviendo.</p> <p>Hemos concluido el recorrido. ¿Cómo se sienten?</p> <p>Interacción a través de menti.com</p> <p>Ahora quiero escucharles. Pueden abrir sus micrófonos.</p> <p>Interacción personal con micrófono abierto</p> <p>Les invito a que cuando haya posibilidad, acudan a las instalaciones del IEPC y conozcan TEJO, para que jueguen y aprendan en compañía de su familia; Tenemos muchas actividades para ustedes!</p> <p>Espero que hayan disfrutado el recorrido. Agradezco su respeto y participación; deseo que hayan aprendido acerca de nuestra cultura cívica.</p> <p>¡Hasta pronto!</p>

El guion que antecede es únicamente de carácter ilustrativo, en la práctica puede variar dependiendo de la interacción entre los mediadores y el grupo

INSTRUCCIONES PARA INSTITUCIONES EDUCATIVAS.

1. La Institución educativa tendrá concurrencia en los recorridos presenciales o virtuales según sea el caso, a través de sus catedráticos y personal de apoyo designado, los cuales deberán acompañar a los mediadores de la ludoteca en las sesiones e intervenir únicamente en casos específicos como el control del grupo.
2. La Institución educativa a través del personal docente y personal de apoyo designado, deberá enviar con anticipación la lista de asistencia de los niños y niñas que tomarán el curso en la modalidad virtual o presencial.
3. Informar a los padres que el recorrido virtual será grabado a través de la plataforma, a efecto de que la Institución Electoral por el conducto de esta Ludoteca, cuenten con registros históricos del trabajo realizado y para cualquier revisión o aclaración futura; exclusivamente para el recorrido de forma presencial se solicita el permiso de los padres o tutores en formato simple, con firma autógrafa.

Esta ludoteca es una iniciativa del Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana del estado de Chiapas para que niñas, niños y jóvenes amplíen su conocimiento sobre cultura cívica.

TEJO
Taller y Espacio de Juego para la Democracia

RECOMENDACIONES GENERALES

- Conectarse a la reunión 10 minutos antes de la hora programada para resolver cualquier detalle que se presente.
- Ubicar la computadora o teléfono que utilizarán en un lugar apartado de ruidos y con suficiente iluminación.
- Mantener el micrófono en silencio.
- Las ligas de enlace se enviarán antes del recorrido.
- Compartir el enlace solo con el grupo autorizado para realizar el recorrido.
- Usaremos dos plataformas que no es necesario descargar: Teams y menti.com.
- * En el caso de Teams Microsoft (teams.microsoft.com) hacer click en el enlace que se les proporcionará, no es necesario descargar el programa. Deben elegir la 2ª opción: "Continuar en el explorador".
- * En el caso de Menti.com entrar a la plataforma, aparecerá un recuadro con una serie de números y escribir encima la clave de acceso que se proporcionará en el momento del recorrido.

ENCUESTA LUDOTECA TEJO

Para niñas y niños asistentes a la Ludoteca TEJO

Nombre:

Género:

Edad:

Escuela:

Municipio:

Responde con sinceridad, nos encantará conocer tu opinión:

1.-La duración del recorrido de Ludoteca TEJO te pareció:

Larga Suficiente Corta

2. ¿Las actividades de la Ludoteca TEJO te parecieron?

Buenas Regulares Malas

3. ¿Las y los facilitadores te parecieron?

Buenos Regulares Malos

4. ¿Sentiste que tu opinión o participación fue escuchada con atención?

Si No

5. ¿Qué temas o actividades te gustaría que incluyéramos?

6. ¿Te gustaría participar en otras actividades virtuales o presenciales que organice el IEPC?

Si No

7. ¿Recomendarías a una amiga o amigo venir a la Ludoteca TEJO?

Si No

¡Gracias por responder la encuesta! Tu opinión nos ayuda a hacer mejor nuestro trabajo.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN LUDOTECA TEJO

Al finalizar la actividad se deberá realizar una encuesta que se aplicará a una **persona responsable de la institución educativa** y a los participantes en las actividades lúdicas, esta encuesta podrá aplicarse por correo electrónico.

VISITA A LUDOTECA TEJO

ESCUELA:

MUNICIPIO:

FECHA:

SEXO:

EDAD:

ESCOLARIDAD:

La presente evaluación tiene como objeto medir fortalezas, debilidades y oportunidades de mejoramiento de las actividades cívicas que realiza la Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y Capacitación del Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana.

Agradecemos tu contribución contestando el siguiente cuestionario con libertad y sinceridad.

Para responder te pedimos que utilices las alternativas de calificación que se estipulan a continuación, colocando una "X" sobre la de tu consideración.

Participaste en:

Ludoteca Fija_____

Ludoteca Itinerante_____

Ludoteca virtual_____

1. ¿Consideras que las actividades lúdicas permitieron la socialización y el intercambio de ideas?
a) Mucho b) Algo c) Poco d) Nada
3. ¿Consideras que las actividades lúdicas aportaron conocimiento de utilidad para una formación académica integral?
a) Mucho b) Algo c) Poco d) Nada
4. ¿Consideras que las actividades lúdicas fueron las adecuadas para el nivel educativo?
a) Mucho b) Algo c) Poco d) Nada
5. En términos generales, ¿cuál fue tu nivel de satisfacción con las actividades lúdicas desarrolladas? a) Muy satisfecho/a b) Algo satisfecho/a c) Poco satisfecho/a d) Insatisfecho/a
6. ¿Recomendarías a una escuela realizar una visita a la Ludoteca TEJO?
Si _____ No_____

¿Tienes alguna recomendación para mejorar nuestro trabajo? Nos encantará conocerla.

Gracias por tus respuestas, nos serán de mucha utilidad.

IEPC

INSTITUTO DE ELECCIONES Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA
CHIAPAS

