




MANUAL PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS

2021

DIRECCIÓN EJECUTIVA DE
EDUCACIÓN CÍVICA Y CAPACITACIÓN



La actividad lúdica favorece la autoconfianza, la autonomía y el desarrollo para la formación de la personalidad infantil, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales para niñas y niños con el propósito de utilizar el juego como un medio para estimular el desarrollo físico y mental, así como también fomentar los valores cívicos.



IEPC

INSTITUTO DE ELECCIONES Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA
CHIAPAS



INSTITUTO DE ELECCIONES Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA

CONSEJO GENERAL

Oswaldo Chacón Rojas
Blanca Estela Parra Chávez
Sofía Margarita Sánchez Domínguez
Guillermo Arturo Rojo Martínez
María Magdalena Vila Domínguez
Sofía Martínez de Castro León
Edmundo Henríquez Arellano

Secretario Ejecutivo

Manuel Jiménez Dorantes

Comisión Permanente de Educación Cívica y Capacitación

Presidenta

Sofía Martínez de Castro León

Integrantes

Blanca Estela Parra Chávez
Guillermo Arturo Rojo Martínez

Secretaria Técnica

Teresa de Jesús Alfonso Medina

Encargada del Despacho de la Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y
Capacitación



ENCÍVICA

Estrategia Nacional de Cultura Cívica



Representantes de los Partidos Políticos



Lic. Ruperto Hernández
Pereyra.
Propietario
Lic. Catalina Caravantes
Almaras
Suplente



Lic. Juan Marín Vázquez
Hernández
Propietario
Lic. Samuel Castellanos
Hernández
Suplente



Dra. Olga Mabel López Pérez
Propietaria
Lic. Luis Manuel Hernández
Arce
Suplente



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



Lic. Peter Morales Robles
Propietario
Lic. Cinthia del Rocío Contreras
Ramírez
Suplente



M.V. Carlos Balcázar López
Propietario
C.P. Francisco Esteban
Domínguez Castañón
Suplente



Lic. Carlos Alfredo Rojas
Orantes
Propietario
Lic. Miguel Farid Farro Moreno
Suplente



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



Mtro. Mario Cruz Velázquez
Propietario
Lic. Francisco Amadeo Espinosa
Trujillo
Suplente



Lic. Antonio de Jesús Flores
Montoya
Propietario
Lic. Hiber Gordillo Nañez
Suplente



Ing. Martín Darío Cázares
Vázquez
Propietario
Ing. Marco Vinicio Barrera
Moguel
Suplente



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



Lic. Patricia del Carmen Carvajal
Ramon
Propietaria
Lic. Elizabeth Gamboa Grajales
Suplente



Lic. Jorge Isaac Salazar Tello
Propietario
Lic. Antonio de Jesús Grajales
Cortés
Suplente



Tercera Edición, agosto de 2021.

Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana
Periférico Sur Poniente #2185, Colonia Penipak,
C.P. 29060 Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

Esta edición y sus características son propiedad del Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana de Chiapas.

Hecho en México.



INDICE

PRESENTACIÓN	1
OBJETIVO GENERAL	2
POBLACIÓN OBJETIVO	2
PARTICIPANTES	2
NIVELES DE APLICACIÓN	2
ACTIVIDADES LUDOTECA	3
MODALIDADES LUDOTECA	3
Ludoteca fija.....	3
Ludoteca itinerante.....	3
Ludoteca virtual	4
JUEGOS TRADICIONALES	4
Serpientes y escaleras.....	4
Lotería democrática.....	5
Dominó de la Democracia.....	5
LOGÍSTICA PARA SU DESARROLLO	5
PROCEDIMIENTO PARA SU EJECUCIÓN	6
MODO DE JUGAR	6
Desarrollo de la actividad lúdica “Serpientes y escaleras”	7
Desarrollo de la actividad lúdica “Lotería democrática”	7
Desarrollo de la actividad lúdica “Dominó de la Democracia”	8
CASOS NO PREVISTOS	9
CÉDULA DE EVALUACIÓN	10
FICHA DE MEDICIÓN	12
ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DEL EVENTO	13

IEPC

INSTITUTO DE ELECCIONES Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA
CHIAPAS



ENCÍVICA

Estrategia Nacional de Cultura Cívica

PRESENTACIÓN

El Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana (IEPC), Organismo Público Local Electoral (OPLE), autónomo, depositario de la función electoral del Estado de Chiapas en el ámbito local, tiene a su cargo en forma integral y directa, las actividades relativas a la capacitación y educación cívica; en las que difunda, promueva y enseñe cultura cívica y conocimiento político electoral, en la población en general.

Con base en estas atribuciones establecidas en el **Programa Permanente de Educación Cívica 2021**, se contempla la realización de **Actividades Lúdicas**, orientadas según el plan de implementación de la **Estrategia Nacional de Cultura Cívica 2017-2023 (ENCCÍVICA)**, que aprobó el Instituto Nacional Electoral (INE), como una de las acciones estratégicas.

Con esta actividad, el IEPC pretende impulsar la articulación y fortalecimiento de redes y alianzas con actores públicos, privados y sociales, ejercer la función de educación cívica, y contribuir a la consolidación de la democracia acortando distancias que separan a la ciudadanía de los procesos de toma de decisiones sobre la vida pública, la desconfianza sobre el cumplimiento de normas y el desencanto con los resultados entregados por las instituciones públicas.

OBJETIVO GENERAL

Fomentar valores democráticos a través de interacción conveniente y necesaria para la convivencia en sociedad, contribuyendo con ello a la formación de una población crítica y creativa.

POBLACIÓN OBJETIVO

El proyecto se realizará principalmente con la participación de niñas, niños y adolescentes, en instituciones educativas públicas o privadas.

Esta actividad también podrá realizarse con población adulta (universitarios, madres y padres de familia, y población en general) que lo soliciten, así como la que acude a parques de barrios, de colonias o donde se cuente con las condiciones para la aplicación.

PARTICIPANTES

El Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana, instituciones educativas de todos los niveles, del sistema público y privado; autoridades de diferentes barrios o colonias, madres y padres de familia y ciudadanía en general.

NIVELES DE APLICACIÓN

En los patios cívicos de las instituciones educativas, en los parques de los barrios o colonias, en las instalaciones de la ludoteca del Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana, o bien en cualquier lugar donde haya espacio suficiente y las condiciones para realizarlos.

De igual manera se prevé hacer uso de las tecnologías de la información y programas de videoconferencia, considerando las necesidades de contenidos de las escuelas públicas y privadas como respuesta a los tiempos actuales.

ACTIVIDADES LUDOTECA

La ludoteca es un proyecto único en su tipo, 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 o itinerante 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 el diálogo y la participación.

La capacidad de atención de este espacio es de hasta 20 niñas, niños y adolescentes por sesión, con una duración de 1:30 a 2:00 horas. En la que el propio personal de la Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y Capacitación serán los facilitadores (3 personas)

Modalidades Ludoteca

Ludoteca fija

Divida en dos salas: Sala de educación cívica y sala electoral.

Sala de educación cívica:

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

Sala de proceso electoral:

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

Ludoteca itinerante

Se trata de una réplica móvil adaptada para espacios abiertos y de fácil traslado. Es un esfuerzo por llevar las actividades de la Ludoteca fija a las escuelas públicas o a espacios alternativas para promover la cultura cívica en la infancia chiapaneca.

Tiene dos momentos, educación cívica y proceso electoral, que pueden adaptarse en tiempo y espacio.

Educación cívica:

1. Bienvenida con juego rompe hielo.
- 2.- Y tú ¿qué harías? (Pirinola de dilemas)
- 3.- Etapas de formación ciudadana (video en dos tablets)
- 4.- Tótem móvil para Juego de mecanismos de participación.

Proceso electoral:

- 1.-Photo opportunity o marco de fotos.
- 2.- Túnel retráctil para Campañas electorales.
- 3.- Votación
- 4.- Conteo
- 5.- Cierre

Ludoteca virtual

Es un ejercicio interactivo y pedagógico que simula las actividades planteadas en la Ludoteca presencial a través de un conjunto de herramientas tecnológicas, utiliza programas para videoconferencias como Zoom o Teams, para transmitir la presentación del recorrido y de plataformas de interacción social como Mentimeter, que permiten generar sondeos, encuestas y evaluaciones entre los asistentes, cuyas respuestas se pueden visualizar en tiempo real.

JUEGOS TRADICIONALES

Serpientes y escaleras

Es un antiguo juego de tablero indio, considerado como un clásico a nivel mundial, se juega entre dos o más personas en una lona vinílica de 4 por 5 metros, numerada y dividida en casilleros con imágenes de los valores cívicos, posee además un número determinado de serpientes y escaleras que conectan cada una a dos casilleros numerados.

Las y los jugadores personificarán las fichas y se turnarán para lanzar un dado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. El avance en las casillas del juego, se hace a partir del número que quede en la vista en la cara superior del dado que se lanza al aire. Las fichas se mueven según la numeración del tablero en, en sentido ascendente. Si al finalizar un movimiento, un jugador cae en una casilla donde comienza una escalera, sube por ella hasta la casilla donde ésta termina. Sí, por el contrario, cae en una en donde se encuentra la cola

de una serpiente, desciende por ésta hasta la casilla donde se encuentra la cabeza.

Lotería democrática

El juego de la lotería, ampliamente difundido en México, es un juego de azar que consta de un mazo de 30 cartas y un número indefinido de tarjetas llamadas "tablas", impresas con 12 de dichas cartas escogidas aleatoriamente. Cada vez que se extraiga una carta del mazo, ésta se anuncia y los participantes deben marcar esa carta en sus tablas si la tienen. El ganador será quien primero forme en su tabla la alineación que se haya especificado al inicio del juego con las cartas marcadas y grite "lotería".

Consta de un mazo de cartas de 10.5 de ancho y 14 de largo, con imágenes de valores y antivalores; y las tablas de 21 cm de ancho por 34 cm de largo, con 12 figuras de dichas cartas escogidas aleatoriamente.

Dominó de la Democracia

En el juego del dominó se utilizan fichas rectangulares, cada una se divide en dos cuadrados, y en cada uno de estos están marcados de uno a seis puntos, o incluso ninguno. Para jugar al dominó son necesarias 28 fichas rectangulares. Cada ficha está dividida en 2 espacios iguales en los que aparece una cifra de 0 hasta 6. Las fichas cubren todas las combinaciones posibles con estos números.

LOGÍSTICA PARA SU DESARROLLO

El Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana a través de actividades lúdicas, busca rescatar el juego tradicional promoviendo valores cívicos y conocimiento general, a fin de contrarrestar los efectos negativos de la cultura de la imagen impuesta, con alternativas donde formen imágenes autogeneradas desde el juego creativo y simbólico.

Así también ser un espacio que motive el aprendizaje a través del uso del juego libre, desarrollando competencias, habilidades y conductas positivas, teniendo como resultado niñas y niños críticos y creativos.

El desarrollo de las actividades lúdicas, son acciones a realizarse, en coordinación con Instituciones educativas del nivel básico, medio superior y superior del sistema

público y privado; autoridades de diferentes barrios o colonias, y padres y madres de familia.

El Instituto de Elecciones y Participación Ciudadana, a través de la Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y Capacitación, visitará o se comunicará con directivos de diversas Instituciones educativas de los tres niveles de educación, así como con autoridades de colonias y barrios con la finalidad de presentarles el programa y calendarizar su ejecución, así también pone a disposición de la población en general, dichos juegos con los formatos de solicitud en la página del IEPC.

Dichas actividades cuando sean desarrolladas en Instituciones educativas se ejecutarán en un tiempo aproximado de 40 minutos, por lo que se solicitará a las y los directores, y al personal docente faciliten el tiempo necesario para que se implementen las actividades lúdicas; cuando los juegos se apliquen en los parques de colonias o barrios, durarán instalados dos horas aproximadamente dependiendo del aforo de jugadores con que se cuente para que puedan jugar las y los niños que se acerquen en compañía de algún familiar así también contar con el permiso de la autoridad correspondiente para su instalación.

PROCEDIMIENTO PARA SU EJECUCIÓN

Designadas las instituciones educativas del sistema público federal, estatal y particular, parques o lugares públicos de las colonias o barrios en las que se aplicará el programa; el personal encargado de su realización, se trasladará a cada una de las instituciones educativas, colonias o barrios previamente calendarizadas, para presentarse con las autoridades respectivas, a quienes se les solicitará el apoyo, facilidades y colaboración para el desarrollo de las actividades lúdicas.

Si derivado de la contingencia sanitaria por la pandemia SARS-CoV-2 (COVID 19) no fuera posible realizar las actividades lúdicas de manera presencial, podrán utilizarse las formas de comunicación remotas como la videoconferencia y las diversas plataformas existentes de mensajería, para ello la Dirección de Educación Cívica y Capacitación realizará las modificaciones necesarias para poder adaptar las actividades lúdicas al entorno virtual previo acuerdo con las Instituciones educativas o autoridades.

MODO DE JUGAR

Desarrollo de la actividad lúdica “Serpientes y escaleras”

- Antes de dar inicio al juego se brindará una breve plática sobre el IEPC y los valores cívicos.
- Se integrarán como máximo 4 equipos (de 6 integrantes como máximo) procurando la integración incluyente en los mismos.
- Para iniciar el juego un integrante de cada equipo lanza el dado y quien obtenga la mayor puntuación será quien inicie el juego, en segundo lugar, quien siga en puntuación y así sucesivamente.
- Posteriormente para iniciar el juego, un integrante del equipo con mayor puntuación tira el dado y avanza como una ficha humana tantos casilleros según los puntos obtenidos; los equipos del segundo, tercero y cuarto turno realizarán el mismo procedimiento.
- Para la segunda ronda, otra u otro integrante de cada equipo tirará el dado en el turno que corresponda y se colocará en el casillero donde está su compañera o compañero, avanzando como ficha humana tantos casilleros como resultado de tirar el dado se obtenga; por cada ronda participarán diferentes integrantes de cada equipo con el objeto de que participen todas y todos.
- Los integrantes (fichas humanas) de cada equipo darán una breve definición, del valor o antivalor de la casilla en la que fueron quedando.
- Cuando lleguen a una casilla en la que se encuentra una escalera subirán a la casilla donde termina y por el contrario, si llegan a una casilla en la que se encuentra la cola de la serpiente bajarán a la casilla donde se encuentre su cabeza.
- Para ganar el juego es necesario llegar por cuenta exacta a la casilla marcada con el número 30, en caso de excederse en puntuación, se regresarán a la casilla correspondiente de acuerdo a los puntos que se pasen.

Desarrollo de la actividad lúdica “Lotería democrática”

- Antes de dar inicio al juego se brindará una breve plática sobre el IEPC y valores cívicos.



- Según la cantidad de las y los niños que participen, se integrarán 2 o 3 grupos con integrantes de acuerdo a la cantidad de tablas que tengan para el juego.
- A cada integrante del primer grupo a jugar, se le entregará un paquete, que contendrá 1 “tabla de juego” para cada integrante y un mazo de 30 fichas.
- Se describirá a las/los participantes las reglas de juego.
- Un/a integrante del grupo que aún no le toca jugar, podrá participar siendo el responsable de barajar y cantar las cartas.
- La/el responsable o gritón da inicio al juego gritando "Corre y se va corriendo con" (canta el nombre del valor o antivalor de la primera carta), con el mensaje respectivo.
- Las y los jugadores tendrán que ir colocando una ficha en la imagen correspondiente a la que vaya cantando la/el responsable o gritón.
- En el supuesto de que a un jugador/a se le pase alguna carta, la/el responsable no podrá parar el juego para revisarlo.
- El ganador del juego será el primero en terminar de cubrir con las fichas todas las imágenes de su “tabla de juego”.
- Para que participe el otro grupo o los demás, se seguirá el mismo procedimiento.

Desarrollo de la actividad lúdica “Dominó de la Democracia”

- El objetivo del juego es colocar todas las fichas en la mesa antes que los contrarios.
- Se puede jugar con 2, 3 ó 4 equipos.
- Cada equipo recibe 7 fichas al empezar una ronda. Si en la partida hay menos de 4 equipos, las fichas restantes se guardan en el pozo.
- Inicia la ronda con el equipo que tenga la ficha con la mula más alta (si juegan 4 equipos, se iniciará con la mula de 6. En caso de no tener mula ninguno de los equipos, comenzarán el que tenga la ficha más alta. A partir de ese momento, los equipos realizarán su jugada por turnos, siguiendo el orden inverso a las manecillas del reloj.



- El equipo que inicia la ronda lleva la mano. Este es un concepto importante para la estrategia del dominó, pues el equipo que es “mano” normalmente tiene ventaja durante la ronda.
- Gana la partida el primer equipo que ha conseguido colocar todas sus fichas en la mesa, nombrando el valor señalado en su última ficha, expresando su opinión de cómo llevarlo a la práctica en su entorno familiar, escolar y social.
- En el supuesto de que ninguno de los equipos tenga las fichas subsecuentes para continuar el juego, entonces será el final de la partida, reanudándose un nuevo juego.

Además de los juegos contenidos en el presente manual, también se podrán jugar otros que no se encuentren en la lista de juegos propuestos, siempre y cuando en dicho juego se puedan incluir los valores cívicos y se pueda dar una plática sobre lo que es el IEPC y las funciones que realiza dentro de la sociedad.

CASOS NO PREVISTOS

Si en la preparación, desarrollo o conclusión de la ejecución de cualquiera de las actividades lúdicas surgiera alguna situación que no esté prevista o contemplada en el presente manual derivada de un caso fortuito o dinámica de las actividades propias de los juegos, será la Dirección de Educación Cívica y Capacitación quien la resuelva y controle.

CÉDULA DE EVALUACIÓN



Organismo
Público
Local
Electoral

Cédula de Evaluación



Nombre de la Institución:

Fecha de la visita:

El presente cuestionario tiene como fin recabar datos sobre aspectos del programa “Actividades Lúdicas”, favor de seleccionar la casilla que crea conveniente, esta cedula podrá aplicarse por correo electrónico.

Aspectos a evaluar	Calidad					
	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente	
Juegos						
Serpiente y escalera						
Lotería democrática						
Dominó de la democracia						
Ludoteca						
Materiales utilizados						
Responsables						
Presentación ante el grupo						
Utilización de recursos didácticos (métodos y dinámicas de exposición)						
Dominio del tema (desarrollo y resolución de dudas)						
Comunicación efectiva (empatía con el grupo)						
Contenido						
Nivel adecuado del contenido						
Utilidad de contenido						
Presentación de contenido (inicio)						
Expectativas cumplidas del contenido						



Su opinión es importante para nosotros, si existe algún comentario adicional favor de anotarlo en el siguiente apartado.

COMENTARIOS:

**FICHA DE MEDICIÓN**Organismo
Público
Local
Electoral**Ficha de medición****Nombre de la Institución:**

No. Telefónico:

E-mail de la Institución:

Domicilio:

Municipio:

Cargo del responsable de grupo:

Cantidad de participantes _____ **Niñas** _____, **Niños** _____, **edad promedio** _____**Cantidad de profesores/autoridades involucradas:** _____.**Hora de inicio:** _____ **Hora de término:** _____**¡Gracias!**

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DEL EVENTO

Al finalizar la actividad se deberá realizar una encuesta que se aplicará a una persona responsable de la institución educativa o autoridad y a una muestra de 5 participantes en las actividades lúdicas, esta encuesta podrá aplicarse por correo electrónico.

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

1. ¿Consideras que las actividades lúdicas permitieron la socialización y el intercambio de ideas?

- a) Mucho b) Algo c) Poco d) Nada

2. ¿Consideras que las actividades lúdicas fomentaron el conocimiento en materia electoral?

- a) Muy de acuerdo b) Algo de acuerdo c) En desacuerdo d) Muy en desacuerdo

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 medio superior?

- 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 b) Algo satisfecho c) Poco satisfecho d) Insatisfecho

Comentarios:

IEPC

INSTITUTO DE ELECCIONES Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA

CHIAPAS

