



Manual Operativo Jornadas Cívicas Rurales

Dirección Ejecutiva de Educación Cívica
y Participación Ciudadana



DIRECTORIO

CONSEJERA PRESIDENTA

Licda. Elizabeth Sánchez González

CONSEJERAS ELECTORALES INTEGRANTES DE LA COMISIÓN

Dra. Ana María Márquez Andrés

PRESIDENTA

Licda. Gabriela Fernanda Espinoza Blancas

INTEGRANTE

Licda. Jessica Jazibe Hernández García

INTEGRANTE

ENCARGADA DE DESPACHO DE LA SECRETARÍA EJECUTIVA

Mtra. Luisa Rebeca Garza López

DIRECTORA EJECUTIVA DE EDUCACIÓN CÍVICA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA

Mtra. Carolina María Vásquez García

COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN CÍVICA 1

E.D. Licda. Frida Sofía Antonio Hernández

Licda. Margarita Zenaida Moctezuma García

L.C.P. Leobardo Manuel Méndez Santiago

Arq. Víctor Hugo Mejía Solís





CONTENIDO

Siglas y Acrónimos.....	6
Marco Jurídico	7
Jornadas Cívicas Rurales.....	12
Objetivos estratégicos	13
Población objetivo	13
Actores estratégicos.....	14
Conceptos clave	15
Educación Cívica.....	15
Educación electoral	16
Competencias cívicas.....	16
Cultura democrática.....	16
Perspectiva intercultural	17
Participación ciudadana.....	17
Mecanismos de participación.....	17
Democracia	18
Derechos humanos	18
Diversidad cultural.....	18
Igualdad de género	18
Marco Operativo del Programa de Jornadas Cívicas Rurales	19
Glosario de Valores Cívicos Democráticos.....	19
A) Valores	20
• Confianza.....	20





- Honestidad 20
- Justicia..... 20
- Responsabilidad..... 20
- Respeto..... 20
- Igualdad..... 21
- Amistad 21
- Derechos Humanos 21
- B) Actitudes 21
 - Participación..... 21
 - Organización..... 22
 - Rechazo a la Discriminación..... 22
- C) Aptitudes 22
 - Empatía: 22
 - Flexibilidad y adaptabilidad 22
- Implementación..... 22
 - Jugar y aprender los valores cívicos democráticos 23
 - 1. Sube y baja de la democracia..... 23
 - 2. Memorama de la democracia ciudadana 24
 - 3. Lotería cívica 25
 - 4. Crucigrama: Valores y Participación Ciudadana 26
 - Herramientas de aprendizaje basadas en las competencias cívicas..... 27
- Anexo 32
- Referencias Bibliográficas..... 45



Siglas y Acrónimos

ENCÍVICA: Estrategia Nacional de Educación Cívica.

IEEPCO: Instituto Estatal Electoral y de Participación Ciudadana de Oaxaca

IEEPO: Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca

INE: Instituto Nacional Electoral

LGIPE: Ley General de Instituciones y Procedimientos Electorales

LIPEEO: Ley de Instituciones y Procedimientos Electorales del Estado de Oaxaca

RES: Reforma de la Educación Secundaria.

CPEUM: Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

OPLE: Organismos Públicos Locales Electorales de la Entidades Federativas.

CPELO: Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Oaxaca.

DEECyPC: Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y Participación Ciudadana



Marco Jurídico

La Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (CPEUM) estipula los derechos y garantías fundamentales de la ciudadanía mexicana. Abundantes artículos de la Constitución conforman el derecho a la participación como parte de una forma de vida democrática. Sus disposiciones en la parte orgánica aseguran que el modelo de gobierno será democrático en todos sus niveles. El artículo 41, base V, apartado C, numeral 2 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, se establece que, en las entidades federativas, los Organismos Públicos Locales Electorales ejercerán funciones en materia de educación cívica en sus respectivas entidades federativas.

Mientras, la Ley General de Instituciones y Procedimientos Electorales (LGIPE) en su artículo 6 párrafo 1 establece que la promoción de la participación ciudadana para el ejercicio del derecho al sufragio corresponde al Instituto Nacional Electoral (INE), a los Organismos Públicos Locales Electorales de las Entidades Federativas (OPLES), a los partidos políticos y sus candidatos.

Por su parte, la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Oaxaca (CPELO) manifiesta en su artículo 114 TER. que el Instituto Estatal Electoral y de Participación Ciudadana de Oaxaca ejercerá funciones en educación cívica para el fortalecimiento de la vida democrática en la entidad y la promoción de la participación política en igualdad de condiciones con los hombres.





En la Ley de Instituciones y Procedimientos Electorales del Estado de Oaxaca (LIPEEO) en su artículo 32 párrafo 1, fracción IV determina que corresponde al Instituto Estatal Electoral y de Participación Ciudadana de Oaxaca, desarrollar y ejecutar los programas de educación cívica en el estado; así también en su artículo 51 fracciones II, III, IV y V, establece las atribuciones, de la Dirección de Educación Cívica y Participación Ciudadana (DEECyPC), de promover los valores cívicos y la cultura democrática entre niñas, niños y adolescentes, y la participación efectiva de mujeres y hombres.



Presentación

El Instituto Estatal Electoral y de Participación Ciudadana de Oaxaca (IEEPCO), tiene entre sus fines, contribuir al desarrollo de la vida democrática, asegurar a la ciudadanía el ejercicio de sus derechos político-electorales, impulsar la creación de una cultura de participación ciudadana, vigilar el cumplimiento de sus obligaciones, así como coadyuvar en la promoción, difusión de la cultura política y promover la educación cívica en la entidad.

El Plan Anual de Trabajo 2025 de la Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y Participación Ciudadana contempla el programa *Jornadas Cívicas Rurales*, enfocado a las escuelas rurales ubicadas en el territorio del estado, mediante el cual busca el fortalecimiento de competencias cívicas a través del juego y de ejercicios lúdicos. Por ello, se presenta el Manual Operativo que servirá de guía al funcionariado del IEEPCO, a maestros y maestras rurales, a las personas facilitadoras de la educación cívica, así como la comunidad estudiantil en el desarrollo de las actividades.

El objetivo general de este programa es promover la participación infantil y juvenil basada en valores democráticos y derechos humanos desde una perspectiva intercultural en las comunidades de los pueblos de Oaxaca, a través de una metodología lúdica basada en el aprendizaje mediante el juego que incentive la escucha e intercambios de ideas, opiniones y experiencias de las infancias sobre los principios de la democracia y la participación ciudadana, tanto



en el ámbito de los Sistemas de Partidos Políticos como en los Sistemas Normativos Indígenas.

Se inicia con un diagnóstico participativo para identificar escuelas rurales con sistemas normativos indígenas y adaptar un entorno lúdico pertinente; luego se capacita a facilitadores y docentes en enfoques interculturales y de derechos humanos para implementar sesiones temáticas con juegos, dramatizaciones, asambleas y debates que vivifican la democracia y los valores ciudadanos. Durante las Jornadas Cívicas se incluyen dinámicas inclusivas, intercambio de experiencias, conexiones interculturales y una evaluación participativa que recoge compromisos y aprendizajes. Finalmente, se consolida todo en un Manual Operativo que ofrece criterios, guías, evaluaciones y recomendaciones interculturales para garantizar la continuidad del programa con rigor y pertinencia.

Uno de los propósitos del programa, *Jornadas Cívicas Rurales*, es que las infancias aprendan jugando, formen parte de un proceso lúdico, compartan y reflexionen la democracia como una forma de interacción; a través del juego aprenden al mismo tiempo que se divierten; facilitando el aprendizaje de los contenidos educativos y su ejemplo inmediato al entorno en la que se desenvuelven. La educación cívica se vuelve en una herramienta que detone una participación ciudadana y trascienda en lo electoral, que involucre a las infancias, adolescencias y otras poblaciones (indígenas, afrodescendientes, diversidades sexuales, entre otras) que reflejará en una mayor participación en los procesos electorales y de una participación ciudadana activa en las diversas





comunidades de Oaxaca.

Dicho programa se enmarca en los ejes de la Estrategia Nacional de Educación Cívica 2024-2026¹ que propone guiar de manera transversal la implementación de las acciones dirigidas a la población en general y las poblaciones identificadas como prioritarias a través de cuatro perspectivas: *Igualdad de género, Interseccionalidad, No discriminación e Innovación tecnológica*, que buscan dotar a la ciudadanía de conocimientos y habilidades que permitan ejercer con responsabilidad sus derechos y cumplir sus obligaciones, consolidando así una ciudadanía integral.

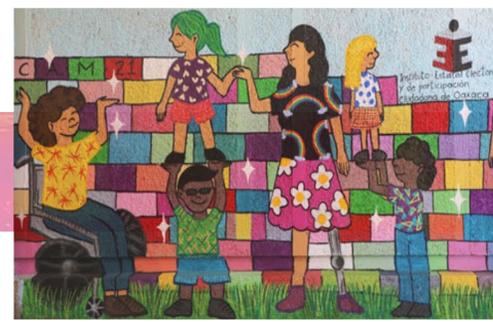
En este sentido, se entiende por ciudadanía integral² aquella que participa plenamente en la vida política y social, ejerce sus derechos, respeta las diferencias, fomenta el diálogo constructivo y asume la corresponsabilidad en los asuntos públicos. Tal definición implica la capacidad de cada persona para involucrarse conscientemente en la solución de problemáticas colectivas, reconociendo la diversidad y promoviendo la equidad, la tolerancia, la justicia y la inclusión.

Lo anterior, a través de dos apartados metodológicos³ de este documento se busca trabajar con:

1 Disponible para su consulta en: <https://ine.mx/wp-content/uploads/2024/07/ENCIVICA-2024-2026-COMPLETA.pdf>.

2 ENCCIVICA 2024-2026, pág.

3 Cabe señalar que el contexto en la que se aplicarán los juegos se debe considerar la diversidad cultural y lingüística de la población, por lo que es posible la adaptación de los juegos a fin de garantizar la pertinencia cultural según las necesidades de las poblaciones a la que se dirige.



- ◆ El alumnado de 2º, 3º y 4º grado de primaria de zonas rurales de Oaxaca, dado que a través del juego se facilitarán las competencias cívicas. Sin embargo, los materiales pueden ser aplicables para otro grado escolar.
- ◆ Las personas docentes para dotarles de herramientas educativas que fortalezcan las competencias cívicas a través de cartas descriptivas de juegos y dinámicas para llevar a cabo las actividades con las infancias.

Por último, para complementar el proceso de formación con las infancias enfocado a las competencias cívicas, se han agregado a manera de anexos algunos recursos para facilitar a cada una de las acciones, basadas en juegos lúdicos: a) un recurso práctico para docentes que deseen construir desde las aulas una ciudadanía más inclusiva desde los primeros años, b) una actividad denominada “Sembrando Igualdad en la Escuela”; y c) una acción que busca promover la igualdad de género como un derecho humano fundamental en la vida democrática. Pues creemos que educar desde la infancia en valores de equidad y no discriminación contribuye a una sociedad con una ciudadanía más participativa.

Jornadas Cívicas Rurales

El programa se diseñó con el objetivo de promover la participación infantil y juvenil basada en valores democráticos y derechos humanos desde una perspectiva intercultural en las comunidades de los pueblos de Oaxaca, a través



de una metodología lúdica basada en el aprendizaje mediante juegos que incentive la escucha e intercambios de ideas, opiniones y experiencias de las infancias sobre los principios de la democracia, la educación cívica y la participación ciudadana, en el ámbito de los Sistemas de Partidos Políticos y en Sistemas Normativos Indígenas.

Objetivos estratégicos

1. Realizar ejercicios lúdicos con infancias de comunidades de Oaxaca para la implementación y la coordinación de acciones de Educación Cívica con perspectiva intercultural.
2. Fortalecer los mecanismos de participación ciudadana previstos en la normatividad a través de herramientas lúdicas, considerando los contextos locales.
3. Fomentar recursos educativos de formación cívica para docentes de infancias rurales de Oaxaca.

Población objetivo

Con base a los resultados de una evaluación aplicada por la Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación en México, expresó que “la actual generación de niñas, niños y jóvenes que estudian la primaria y la secundaria carecen de dominio sobre conceptos como justicia, democracia y apego a la



legalidad. Los resultados muestran que el mayor porcentaje de aprendizaje sobre “Ciudadanía democrática, comprometida con la justicia y el apego a la legalidad” se encuentra en segundo de primaria (57.1%); sin embargo, a partir del tercer grado de primaria la comprensión de estos temas disminuye, llegando a su menor nivel en quinto grado (33%) al salir de la secundaria, el entendimiento llega sólo a 37.4%⁴.

Con lo anterior, este programa se enfoca a trabajar con una población prioritaria: alumnado de 2º, 3º y 4º grados de primaria de zonas rurales del estado de Oaxaca. Derivado de los trabajos previos realizados con el grado escolar priorizado, en zonas rurales e indígenas, se generó contenidos de materiales lúdicos que facilitará la explicación y aprendizaje de las infancias entorno a los valores democráticos, así como de la importancia de la participación ciudadana; sin embargo, el programa no se limita solo a los grados prioritarios, los materiales lúdicos pueden ser adaptables a otros grados o en su caso para nivel secundaria. Así mismo, este manual busca fortalecer los trabajos de la docencia con materiales lúdicos.

Actores estratégicos

La ENCÍVICA se fundamenta en la implementación y la coordinación de acciones que abonen al fortalecimiento y la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores democráticos, para enfrentar los obstáculos que

⁴ Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación, Evaluación diagnóstica del aprendizaje de las y los alumnos de educación básica 2022-2023. Informe de resultados, México, MEJOREDU, 2023, pp. 60-76, consultado en la ENCÍVICA 2024-2026.



limitan la participación ciudadana, a fin de expandir el desarrollo de la ciudadanía integral en el país. Enfocando a la población infantil y juvenil en educación básica. En este sentido, se busca las alianzas interinstitucionales, por ejemplo, la Subdirección General de Servicios Educativos de la Unidad de Educación Indígena del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca (IEEPO), escuelas rurales y docentes interesados en los materiales lúdicos, con la finalidad de llegar a la población prioritaria.

Conceptos clave

Este apartado expone los conceptos clave⁵ que se estará abordando en las estrategias del programa.

Educación Cívica

La educación cívica conlleva involucrarse en la formación ciudadana, se enfoca a desarrollar competencias, conocimientos y valores cívicos para que la ciudadanía participe de manera activa, responsable e informada en el proceso político en su vida diaria y no solamente durante las elecciones, es decir, la educación cívica promueve la participación cívica, comunitaria, ciudadana y política.

Así mismo, la educación cívica enseña a la ciudadanía las formas en las que se

⁵ Consejo General del Instituto Nacional Electoral. (2024). *Acuerdo del Consejo General del Instituto Nacional Electoral por el que se aprueba la Estrategia Nacional de Educación Cívica 2024–2026* (Acuerdo INE/CG221/2024, p. 23). Instituto Nacional Electoral. <https://repositoriodocumental.ine.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/166232/CGor202402-27-ap-20.pdf>



estructura el gobierno, los órganos de poder y promueve que la ciudadanía participe en los procesos electorales.

Educación electoral

La educación electoral es una actividad que busca promover los valores democráticos, fomentar el ejercicio de los derechos político-electorales; incentiva la importancia de la participación electoral en los diversos procesos de organización electoral, mediante el desarrollo de herramientas, fortalecimiento de conocimientos y capacidades.

Competencias cívicas

Son las habilidades, conocimientos y actitudes que permiten a una persona participar activamente en la sociedad, comprender los sistemas políticos y sociales, y ejercer sus derechos y responsabilidades ciudadanas. Se trata de un conjunto de habilidades denominadas:

- a) Valores
- b) Actitudes
- c) Aptitudes
- d) Conocimiento y visión crítica

Cultura democrática

Es la práctica de valores y normas que promueven la participación, la igualdad,



el respeto a los derechos humanos y la tolerancia en la vida cotidiana.

Perspectiva intercultural

Reconoce y valora la diversidad cultural como un recurso educativo, promoviendo el respeto, la comprensión y la convivencia armónica entre diferentes poblaciones culturales.

Participación ciudadana

La participación ciudadana en la escuela es importante para formar a las personas activas y conscientes. Algunos ejemplos, de cómo se manifiesta son: elecciones de representantes estudiantiles, participación en asambleas y debates, creación de proyectos de beneficio comunitario, entre otros mecanismos de participación escolar.

Mecanismos de participación

Los mecanismos de participación ciudadana son herramientas que permiten a la ciudadanía involucrarse activamente en la toma de decisiones, dentro de la cual las personas involucradas buscan resolver de manera conjunta sus necesidades o problemas sociales. Algunos ejemplos incluyen: el voto, el *referendo*, el *plebiscito*, la *consulta popular*, la *iniciativa legislativa*, la *revocatoria del mandato* y el *cabildo abierto*.



Democracia

Palabra de origen griego que nombra a la forma de gobierno en la que el poder político es ejercido por la ciudadanía.

Derechos humanos

Los derechos humanos son derechos inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, lugar de residencia, sexo, origen nacional o étnico, color, religión, lengua, o cualquier otra condición.

Diversidad cultural

Presencia de personas o poblaciones con diferentes características físicas, sociales y personales. Estas características son, entre otras, la identidad cultural, edad, sexo, identidad sexual, religión, capacidad física y mental, idioma, entre otros.

Igualdad de género

Todas las personas tienen los mismos derechos, oportunidades y responsabilidades, sin importar su sexo, género, etnia, religión, discapacidad, etc. Es la garantía de que todos sean tratados de manera equitativa y puedan participar en la sociedad de manera plena, sin discriminación.



Marco Operativo del Programa de Jornadas Cívicas Rurales

La ejecución de las actividades del programa se realizará con el involucramiento de actores claves en la educación escolar de las infancias y adolescencias, así como el involucramiento de docentes para alcanzar los objetivos específicos de dicho programa.

La operación de Jornadas Cívicas Rurales se realizará mediante la programación de actividades territoriales basadas en el juego, que se llevarán a cabo en un encuentro grupal y juegos cooperativos, así mismo, se utilizará las herramientas visuales para el uso de plataformas digitales y aplicaciones móviles para fomentar la educación cívica y participación en las y los adolescentes y las juventudes que cuenten con acceso a internet.

Glosario de Valores Cívicos Democráticos

La implementación se realizará por medio de juegos denominados “jugar y aprender los valores cívicos democráticos” que se retoman de los valores con mayor frecuencia identificados con base en los resultados de la Consulta Infantil y Juvenil 2024, y derivado del resultado de las actividades lúdicas con alumnos del 2do grado de la Escuela Primaria Ignacio M. Altamirano del Municipio de Villa Hidalgo Yalálag, comunidad indígena Zapoteca de la región de la Sierra Juárez del Estado de Oaxaca que a continuación, se exponen:



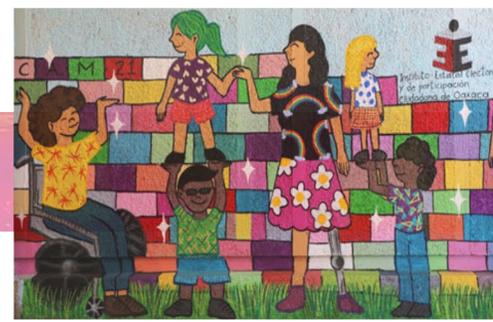
A) Valores

Son principios éticos y morales que guían la conducta de las personas.

- **Confianza:** La confianza es fundamental para construir relaciones sanas entre personas, así como entre la ciudadanía y las instituciones. Una sociedad democrática se fortalece cuando sus miembros confían en que los demás actuarán con honestidad, y en que las autoridades cumplirán su función con justicia.
- **Honestidad:** Ser honesto implica actuar con transparencia, decir la verdad y no engañar. En la vida ciudadana, la honestidad fomenta la legalidad, combate la corrupción y permite que las normas se cumplan por convicción.
- **Justicia:** La justicia consiste en dar a cada persona lo que le corresponde, respetando sus derechos y promoviendo la equidad.⁶ En una ciudadanía responsable, implica rechazar toda forma de discriminación o privilegio injustificado.
- **Responsabilidad:** Es cumplir con los deberes ciudadanos, como votar, respetar las normas y participar en la mejora de la comunidad. Una persona responsable asume las consecuencias de sus actos y contribuye al bienestar común.
- **Respeto**⁷: Significa reconocer y valorar a las demás personas, aunque piensen o vivan diferente. En la ciudadanía, el respeto es clave para convivir

⁶ [Aristóteles](#), *Ética nicomaqua. Ética eudemia*, Madrid, Gredos, 2003 pp. 21-23.

⁷ Instituto Nacional Electoral, Dirección Ejecutiva de Capacitación Electoral y Educación Cívica. (2024, 26 de agosto).



pacíficamente, escuchar opiniones diversas y resolver conflictos sin violencia. Este valor fundamental está estrechamente relacionado con la dignidad, justicia, tolerancia y libertad, siendo esencial en nuestras interacciones diarias.

- **Igualdad:** Es el principio que reconoce que todas las personas tienen los mismos derechos, sin importar su género, origen, religión u otras características. Una ciudadanía comprometida defiende la igualdad como base de la democracia.
- **Amistad:** Aunque es un valor interpersonal, la amistad también puede entenderse en términos cívicos como la construcción de lazos de solidaridad, cooperación y empatía entre miembros de una comunidad.
- **Derechos Humanos:** Son principios universales que garantizan la dignidad de todas las personas. Como valor, implica reconocerlos, defenderlos y exigir que se respeten para todas y todos, sin excepción.

B) Actitudes

Formas de actuar que reflejan valores y fortalecen la vida democrática.

- **Participación:**⁸ Es una actitud activa que motiva a involucrarse en decisiones y acciones que afectan a la comunidad. Implica votar, opinar, colaborar, organizarse y proponer soluciones. Una ciudadanía participativa es clave para una democracia viva.

Glosario ciudadano de valores democráticos (Anexo 6, p. 26). https://www.ine.mx/wp-content/uploads/2024/10/Glosario_DECEyEC.pdf

⁸ Merino Huerta, M. (1995). *La participación ciudadana en la democracia* (Cuaderno de Divulgación de la Cultura Democrática No. 4, pp. 1-58). Dirección Ejecutiva de Capacitación Electoral y Educación Cívica, Instituto Federal Electoral.





- **Organización:** La organización ciudadana permite trabajar en equipo para lograr objetivos comunes, como mejorar una escuela o defender un derecho. Es una actitud que refleja compromiso, planificación y cooperación.
- **Rechazo a la Discriminación:** Aunque “discriminación” es un fenómeno negativo, lo importante es promover la actitud de rechazo hacia la discriminación, es decir, actuar de manera inclusiva y justa con todas las personas, reconociendo su dignidad y derechos.

C) Aptitudes

Son capacidades o habilidades que una persona tiene para realizar ciertas tareas.

- **Empatía:** La empatía es el conjunto de competencias necesarias para comprender los pensamientos, creencias y sentimientos de otras personas y ponerse en sintonía con los mismos, y para ver el mundo desde la perspectiva de los demás.
- **Flexibilidad y adaptabilidad:** La flexibilidad y la adaptabilidad son aptitudes necesarias para ajustar y regular los pensamientos, sentimientos o comportamientos de las personas, con el fin de que puedan responder de manera efectiva y apropiada a nuevos contextos y situaciones.

Implementación

Es importante mencionar que los valores citados anteriormente se encuentran



plasmados en los juegos que se exponen en los siguientes párrafos, mismas que se pueden adaptar a un contexto local específico o comunitario, ser adaptados a la edad, a la lengua, al contexto de organización democráticos.

Si bien, los juegos que se exponen, van dirigidos a un grupo etario de niñas y niños de 6 a 11 años que cursan el 2º, 3º y 4º grados de primaria de zonas rurales, en la que se busca promover los valores democráticos a partir de actividades lúdicas; aprender jugando, con imágenes que representan los valores democráticos y de participación ciudadana; en la adaptación se puede incluir imágenes que representen el contexto y tema, por ejemplo: en un ámbito urbano la democracia puede representar una imagen de un edificio con una bandera, y en el ámbito rural se puede ejemplificar con personas hablando y sentados en un círculo, y así, consecutivamente se van adaptando conceptos con imágenes.

Jugar y aprender los valores cívicos democráticos

1. Sube y baja de la democracia

La dinámica se llevará a cabo en equipos de hasta 10 estudiantes por ronda, durante una sesión de dos horas máximo. El objetivo del juego es avanzar por el tablero hasta alcanzar la casilla final, enfrentando obstáculos y aprovechando oportunidades que permitan reflexionar sobre los derechos electorales y valores democráticos. Durante el recorrido, las y los estudiantes lanzarán un dado por turnos para avanzar. Las casillas especiales incluyen:



- Escaleras, que permiten avanzar y representan el ejercicio positivo de los derechos;
- Serpientes, que obligan a retroceder y simbolizan situaciones donde los derechos no son respetados;
- Casillas de derechos electorales, que contienen preguntas. Una respuesta correcta permite avanzar; una incorrecta implica retroceder.

El propósito de este juego es fomentar la reflexión y el aprendizaje sobre los derechos electorales y los valores democráticos mediante una dinámica lúdica y colaborativa. A través del lanzamiento de dados por turnos, se promueve la participación activa, el trabajo en equipo y el entendimiento de la importancia de la democracia y la participación ciudadana.

2. Memorama de la democracia ciudadana

La dinámica se realizará en equipos de dos o hasta cuatro integrantes, en una sesión de hasta 30 minutos.

El propósito de esta actividad es fomentar el conocimiento y la reflexión sobre los derechos y responsabilidades de las infancias, los valores democráticos y las normas de convivencia. Asimismo, se busca fortalecer habilidades como la memoria, la atención y la conciencia cívica de manera lúdica y participativa.

El juego consiste en emparejar tarjetas con imágenes y conceptos vinculados a la vida democrática, como valores, derechos, deberes, símbolos patrios y normas de convivencia.

Las tarjetas se colocan boca abajo, y cada participante, en su turno, voltea dos



cartas con el objetivo de encontrar un par coincidente. Si se forma un par correcto, lo conserva y continúa su turno; si no, las tarjetas se devuelven a su lugar y el turno pasa al siguiente jugador o jugadora.

3. Lotería cívica

La actividad se realizará mediante una dinámica tipo lotería, diseñada para fortalecer el aprendizaje de los derechos, responsabilidades, valores y símbolos patrios de forma lúdica y participativa.

El objetivo del juego es fortalecer el reconocimiento y la comprensión de conceptos fundamentales de la vida democrática, promoviendo además la escucha atenta, la asociación de ideas y la participación respetuosa.

Durante la dinámica, cada participante o equipo recibe una tabla con **9 imágenes** o conceptos dispuestos de manera aleatoria.

La persona facilitadora asume el rol de “cantor” y extrae cartas del mazo, leyendo en voz alta una frase relacionada con el contenido de la imagen. Por ejemplo:

- “¡Tiene un águila y una serpiente! ¿Qué será?” (→ *Escudo Nacional*)
- “Todas las niñas y niños tienen el deber de asistir a la escuela...” (→ *Derecho a la educación*).

Las y los jugadores deben identificar la imagen correspondiente en su tabla y marcarla si la tienen. El juego puede concluir cuando un participante completa toda la tabla, es el momento en el que grita “¡DEMOCRACIA!” como señal de



haber ganado en el juego.

La actividad promueve los siguientes aprendizajes:

- ◆ **Identificación y comprensión de derechos y responsabilidades.**
- ◆ **Reconocimiento de valores cívicos que fortalecen la convivencia.**
- ◆ **Asociación entre imágenes y conceptos relacionados con la educación cívica.**

4. Crucigrama: Valores y Participación Ciudadana

El objetivo pedagógico de este ejercicio es compartir información de valores democráticos y de participación ciudadana, busca que las infancias o juventudes puedan aprender de los conceptos o palabras de manera divertida y atractiva para generar la retención de elementos claves de los valores democráticos.

Dinámica:

- Cada estudiante, infancia o adolescente realizará una búsqueda de palabras enfocados a los valores democráticos y participación ciudadana. La actividad requiere dirección y atención para completar la actividad, dentro de un tiempo definido por la persona facilitadora, que no debe exceder los 30 minutos.
- La persona jugadora recibirá una copia del crucigrama y un conjunto de pistas relacionadas con conceptos clave como participar, igualdad, justicia, votar, entre otros.



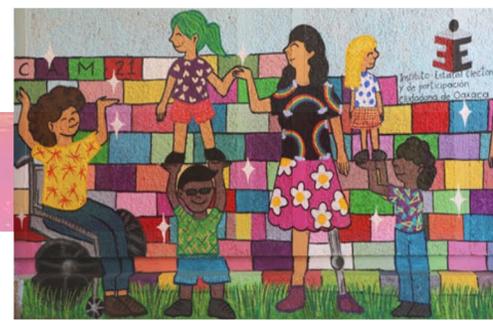
- ⇒ La actividad se puede desarrollar en equipos de hasta 2 estudiantes por ronda, durante una sesión de 30 minutos. Cada equipo recibirá una copia del crucigrama y un conjunto de pistas relacionadas con conceptos clave como participar, igualdad, justicia, votar, entre otros. Durante la actividad, los equipos deberán colaborar para resolver las definiciones y llenar correctamente el crucigrama.
- ⇒ Las respuestas correctas permitirán avanzar en la comprensión de los temas tratados, mientras que las incorrectas ofrecerán oportunidades para discutir y aclarar conceptos.

Herramientas de aprendizaje basadas en las competencias cívicas

Con la finalidad de dotar herramientas educativas para los docentes y fortalecer el conocimiento de las infancias y adolescencias sobre las competencias cívicas, se facilita a las personas docentes, facilitadores, técnicas o técnicos en educación cívica y/o personas educadoras populares, **cartas descriptivas de juegos y dinámicas** para llevar a cabo las actividades con las infancias. Las herramientas que se exponen están basadas en las competencias de la democracia.

1. EL PUENTE

El objetivo de este juego busca compartir la importancia del respeto, el diálogo, la participación, justicia y tolerancia para la convivencia democrática, fomentando la comunicación efectiva, la colaboración y la resolución creativa de problemas en equipos mediante la construcción conjunta de una solución simbólica: un

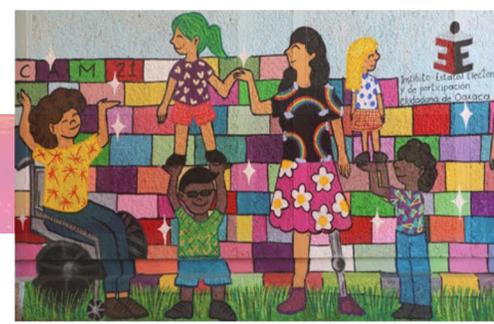


puente que les permita “cruzar” un río imaginario.

NOMBRE DEL JUEGO	EL PUENTE
Duración	20 minutos
Espacio requerido	Patio escolar o un espacio abierto
Materiales	Cuerdas, papeles, bancos o sillas pequeñas
Temas por abordar	Tolerancia a la diversidad social
dinámica operativa	Formar dos equipos mixtos que permitan promover la colaboración entre las infancias participantes.
Descripción de la actividad	Se divide al grupo en dos equipos que, al principio, "no se entienden" o no logran comunicarse bien. En medio del espacio hay un "río imaginario" que deben cruzar. Para hacerlo, disponen de diversos materiales (papeles, cuerdas, bancos, aros, etc.) para construir un "puente" o una forma de atravesarlo.
Indicaciones	Solo pueden cruzar si colaboran entre equipos. Deben aceptar y aplicar al menos una idea del otro grupo. A lo largo del juego, el docente plantea obstáculos con dilemas como: “Uno del grupo piensa distinto, ¿qué hacemos?” “Un compañero quiere tomar otra ruta, ¿cómo lo resolvemos?”
Estrategias didácticas	<ul style="list-style-type: none"> • Juego cooperativo: Los niños resuelven juntos el reto, desarrollando habilidades sociales. • Aprendizaje basado en dilemas: Se presentan conflictos que deben resolverse con diálogo y empatía. • Reflexión guiada: Al final se hace una retroalimentación con preguntas clave. <p>Material lúdico: Se utilizan objetos para hacer la experiencia más concreta, simbólica y significativa.</p>
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Formar equipos mixtos de 15 a 20 entre niñas y niños por persona facilitadora, según el número de personas participantes • Es conveniente que las personas facilitadoras lleven la cuenta del número de niños y niñas que forman al grupo para garantizar que los equipos tengan igual



	<p>número de integrantes</p> <p>Observar que las personas participantes no se vayan a otros equipos a los que no fueron asignados</p>
Competencias Democráticas	<p>Empatía y respeto a la diversidad: Escuchar y valorar otras opiniones.</p> <p>Comunicación efectiva: Escucha activa, expresión clara de ideas.</p> <p>Resolución pacífica de conflictos: Negociación y toma de decisiones en grupo.</p> <p>Participación y colaboración: Cooperar para lograr un objetivo común.</p>
Intención operativa	<p>Que las personas participantes reflexionen sobre las formas de convivencia y sobre las reacciones que solemos generar ante el acierto y el error de los otros, a fin de incentivar la empatía, la pluralidad y la tolerancia.</p>
Indicaciones	<p>1. Preparación previa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marca un “río” en el suelo con cinta adhesiva o cuerdas. • Coloca materiales diversos a un costado (papel kraft, bancos, cuerdas, etc.). • Divide al grupo en dos equipos. Indica que al principio “no se entienden”. <p>2. Inicio del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica que deben cruzar el río solo si logran trabajar en conjunto. • Motívalos a proponer ideas en grupo y tomar decisiones democráticamente. <p>3. Durante la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduce dilemas en distintos momentos. Ejemplo: • “Hay un desacuerdo. ¿Quién escucha a quién?” • Uno del grupo tiene miedo de cruzar primero, ¿qué hacen?” • Observa cómo se comunican, cómo deciden, si respetan las ideas diferentes. <p>4. Cierre:</p>



	<ul style="list-style-type: none"> • Haz una reflexión grupal: • ¿Cómo se sintieron al trabajar con el otro equipo? • ¿Qué pasó cuando alguien pensaba distinto? • ¿Qué aprendimos sobre escuchar y respetar? • Refuerza la idea de que las diferencias nos enriquecen y que colaborar es mejor que competir.
Recomendaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrate de que todos participen. Anima a los más tímidos. • Si surge algún conflicto real, aprovéchalo para trabajarlo como parte del aprendizaje. • Adapta la complejidad de los dilemas según la edad del grupo.

2. LA ISLA SALVAVIDAS

En este juego tiene como propósito hallar actitudes que impidan o faciliten la convivencia. Incluyendo códigos de convivencia y aplicación de competencias cívicas, rescatando la importancia de la democracia como un conjunto de valores, actitudes, aptitudes y conocimiento y visión crítica que nos ayuda a convivir.

Nombre del juego	La Isla Salvavida
Duración	20 minutos
Espacio requerido	Patio escolar
Materiales	Hojas de papel periódico, tapetes, aros, cuerdas (algo que simule pequeñas "islas") Música (opcional, para darle dinamismo tipo sillas cooperativas)
Temas por abordar	Participación colectiva, fomentar la cooperación, la resolución de problemas en grupo y la comunicación.



Intención educativa	Identifiquen la participación como el valor para alcanzar objetivos colectivos y el bienestar común.
Intención operativa	Integrar al grupo para que participen.
Descripción de la actividad	En esta versión de la Isla Salvavidas, la idea consiste en desarrollar el sentido de comunidad, la importancia de trabajar juntos, y el respeto por las diferencias dentro de un grupo.
Indicaciones	<p>Antes de jugar, cuéntales una historia tipo:</p> <p>“Imaginen que somos una comunidad que vive en un archipiélago. De pronto, el mar comienza a subir y tenemos que salvarnos todos juntos, sin dejar a nadie atrás. Pero hay pocos espacios seguros. ¿Qué podemos hacer para que todas las personas puedan estar a salvo, sin excluir a nadie?”</p> <p>Esto introduce el concepto de inclusión y cooperación.</p> <p>Agregar una variedad de personajes que representen la diversidad en una comunidad:</p> <p>Un niño/a con una pierna lastimada (tiene que ir con ayuda de otro).</p> <p>Una persona mayor (camina lento).</p> <p>Un bebé (tiene que ser cargado por alguien más).</p> <p>Un/a niño/a nuevo en el grupo (tiene miedo, necesita apoyo).</p> <p>De esta forma se introducen temas como la empatía, la solidaridad y el derecho a ser cuidado y respetado.</p>
Estrategias didácticas	<p>Después del juego, se reúne al grupo y pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron cuando había poco espacio? • ¿Qué hicieron para que nadie quedara fuera? • ¿Qué pasaría si alguien no ayudara? • ¿Por qué es importante que todos participemos y nos ayudemos? • ¿Cómo podemos aplicar esto en la escuela o en casa? • Esto conecta directamente con valores y derechos





	ciudadanos, de forma vivencial.
Competencias democráticas	Educación en valores y ciudadanía (empatía, solidaridad, inclusión Resolución de conflictos Trabajo colaborativo Comunicación asertiva

Anexo

ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE SEMBRANDO IGUALDAD EN LA ESCUELA.

INTRODUCCIÓN

El presente anexo se compone de un recurso práctico para docentes que desean construir aulas más justas e inclusivas desde los primeros años. Las herramientas que se exponen se pueden adaptar a diferentes grados de primaria y secundaria.

La escuela es uno de los primeros espacios de socialización y de transformación de las relaciones de género, donde las niñas y niños comienzan a construir su identidad y a construir su lugar en el mundo. Por eso, el aula se convierte en un espacio clave para fomentar valores de igualdad, respeto y equidad. La igualdad de género es un derecho humano fundamental. Educar desde la infancia en valores de equidad contribuye a una sociedad más justa.

A lo largo de la historia, las niñas han enfrentado barreras para participar de manera plena en diversos espacios educativos, culturales, científicos y de





liderazgo. Muchos de estos obstáculos tienen origen en estereotipos de género que limitan sus posibilidades y refuerzan roles tradicionales. Desde los primeros años, es posible observar cómo estas ideas preconcebidas influyen en la forma en que se distribuyen las tareas, se reconocen los logros o se estimula la participación.

Este anexo tiene como propósito brindar herramientas concretas a docentes de todos los niveles educativos para trabajar la igualdad de género en el aula, prestando especial atención a cómo fomentar la participación activa, libre y segura de las niñas desde las primeras etapas de su desarrollo.

Más allá de contenidos curriculares, se trata de crear entornos escolares donde cada estudiante se sienta valorada, escuchada y representada. Para ello, es necesario repensar prácticas pedagógicas, materiales didácticos, formas de comunicación y vínculos cotidianos, desde una mirada inclusiva y transformadora.

CONCEPTOS CLAVE

Para trabajar la igualdad de género de manera efectiva en el aula, es fundamental comprender algunos conceptos básicos que nos permiten identificar desigualdades y actuar en consecuencia.

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Igualdad de género	Se refiere al derecho de todas las personas, sin importar su género, a tener las mismas oportunidades, condiciones y trato en todos los ámbitos de la vida. Implica eliminar barreras que





	impiden que niñas y mujeres participen plenamente en la educación, el trabajo, la cultura y la política.
Equidad de género	A diferencia de la igualdad, que implica dar lo mismo a todas las personas, la equidad reconoce que existen desigualdades históricas y propone acciones diferenciadas para compensarlas. Es un camino hacia la igualdad real. Por ejemplo, dar más apoyo a las niñas en áreas donde han sido tradicionalmente excluidas.
Estereotipos de género	Son creencias generalizadas sobre cómo deben comportarse, vestir o sentir las personas según su género. Por ejemplo: “las niñas son sensibles” o “los niños son líderes”. Estos estereotipos limitan las posibilidades individuales y refuerzan desigualdades.
Roles de género	Son los papeles que la sociedad asigna a las personas en función de su género. Estos roles tradicionales —como que las mujeres se ocupen del cuidado y los hombres de la toma de decisiones— se reproducen desde la infancia a través de juegos, cuentos, dibujos animados y actitudes en el aula.
Perspectiva de género	Es una forma de analizar la realidad que permite visibilizar cómo las relaciones de poder entre géneros generan desigualdades. Aplicar esta perspectiva en la educación significa preguntarse, por ejemplo: ¿quiénes participan más? ¿a quién se le reconoce el esfuerzo? ¿qué modelos se proponen como referentes?
Empoderamiento de niñas	Consiste en fortalecer la autoestima, la voz y la capacidad de decisión de las niñas para que se reconozcan como protagonistas de su aprendizaje



y de su futuro. Implica brindarles herramientas para cuestionar estereotipos y ocupar espacios desde los que históricamente han sido excluidas.

DIAGNÓSTICO EN EL AULA

Antes de implementar estrategias pedagógicas para fomentar la igualdad de género, es importante que las personas facilitadoras realicen un diagnóstico de su entorno educativo. Esto implica observar, reflexionar y reconocer prácticas que podrían estar reproduciendo desigualdades sin intención consciente.

AUTOEVALUACIÓN

El primer paso es mirar hacia adentro: ¿cómo influye mi experiencia, mi educación o mis creencias en mi forma de enseñar?, ¿reproduzco estereotipos de género de forma inconsciente?

Preguntas para la reflexión:

- ¿A quién le doy más la palabra en clase?
- ¿Fomento de la misma manera la participación de niñas y niños?
- ¿Mis ejemplos o materiales incluyen referentes femeninos en roles de liderazgo, ciencia, deporte, tecnología?
- ¿Corrijo de forma distinta a niñas y a niños?
- ¿Permito que las niñas expresen sus opiniones libremente, incluso si contradicen la norma?

Sugerencia: Llevar un diario docente durante una semana para anotar observaciones sobre la participación de las y los estudiantes según su género.



HERRAMIENTAS DE OBSERVACIÓN EN EL AULA

A continuación, se presentan algunas prácticas que pueden ayudar a identificar situaciones de desigualdad en el aula:

A. Mapa de participación

Haz un registro diario o semanal marcando:

- ¿Quiénes levantan la mano con más frecuencia?
- ¿Quiénes lideran grupos o actividades?
- ¿Quiénes se encargan de tareas “de cuidado” (ordenar, limpiar) y quiénes de tareas “de poder” (dirigir, decidir)?

B. Análisis del uso del espacio

- ¿Cómo se distribuyen niñas y niños en el aula, en la sala de juegos o en el patio?
- ¿Quién ocupa el centro y quién los bordes?
- ¿Hay zonas que se vuelven “exclusivas” para un género (por ejemplo, el fútbol)?

C. Observación de interacciones

- ¿Se escuchan más las opiniones de un grupo que de otro?
- ¿Cómo responden los y las estudiantes ante el liderazgo de una niña?
- ¿Se interrumpe más a las niñas que a los niños?

D. Revisión de materiales

- ¿Los libros de texto muestran diversidad de género?
- ¿Las imágenes refuerzan roles tradicionales o muestran variedad?
- ¿Los personajes femeninos tienen voz, decisión y autonomía?



Este diagnóstico no tiene por objetivo juzgar, sino visibilizar lo invisible y generar una base para el cambio. La transformación comienza al tomar conciencia de las pequeñas acciones cotidianas que pueden marcar una gran diferencia.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA PROMOVER LA IGUALDAD

Una vez identificado el punto de partida, es momento de actuar. Las siguientes estrategias pedagógicas están orientadas a crear un ambiente escolar en el que niñas y niños tengan las mismas oportunidades de participar, expresarse, liderar y aprender sin estereotipos ni límites de género.

a) Uso de lenguaje inclusivo

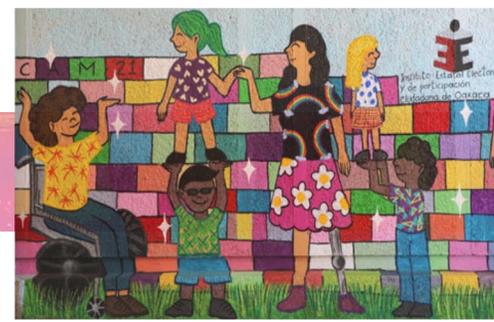
El lenguaje que usamos construye realidades. Incorporar un lenguaje inclusivo y no sexista ayuda a visibilizar a todas las personas y a romper con la idea de que “lo masculino” es lo universal.

Ejemplos:

- En lugar de “los alumnos”, decir “el alumnado” o “las y los estudiantes”.
- Nombrar explícitamente a las mujeres cuando se habla de profesiones o cargos: “científicas y científicos”, “presidenta y presidente”.

b) Visibilizar referentes femeninos

Incorporar mujeres destacadas en todos los campos del saber, no solo en roles tradicionales. Es importante que las niñas vean que *ellas también pueden* ser inventoras, matemáticas, ingenieras, artistas, líderes, presidentas, etc.



Actividad sugerida: Crear murales, fichas o relatos sobre mujeres inspiradoras del pasado y el presente, según su contexto local o comunidad.

c) Distribución equitativa de la palabra y responsabilidades

Es fundamental garantizar que todas las voces se escuchen y que las tareas dentro del aula se repartan sin reproducir roles tradicionales.

Ejemplos:

- Rotar quién lidera los grupos o expone frente a la clase.
- Alternar quién se encarga de tareas organizativas o de limpieza.
- Fomentar a las niñas a tomar la palabra, sobre todo en espacios dominados por varones.

d) Revisión crítica de materiales didácticos

Es importante evaluar los libros de texto, cuentos, imágenes, videos y actividades desde una perspectiva de género. Preguntarse: ¿qué modelos se presentan? ¿cómo se representan a niñas y niños?

Sugerencia: Sustituir o complementar los materiales que refuercen estereotipos por otros con representaciones diversas y equitativas, adecuados al contexto.



e) Actividades que cuestionen roles de género

Proponer juegos, debates y dinámicas donde niñas y niños puedan explorar diferentes roles y reflexionar sobre los límites impuestos por los estereotipos.

Ejemplos:

“El juego de los oficios”: repartir tarjetas con profesiones variadas y debatir quién puede ejercerlas y por qué.

- “Historias al revés”: reescribir cuentos clásicos cambiando los roles de los personajes.
- Juegos cooperativos que no se basen en la competencia por género.

f) Clima emocional seguro y de respeto

Crear un ambiente donde todas las infancias puedan expresarse sin miedo a ser juzgadas. Estimular la empatía, el respeto por las diferencias y la resolución pacífica de conflictos.

Tips:

- Validar emocionalmente las expresiones de todos los géneros.
- Intervenir ante burlas, actitudes machistas o discriminación.
- Promover el trabajo en equipo mixto y respetuoso.

Estas estrategias no requieren grandes cambios estructurales, sino una mirada consciente, activa y comprometida con la transformación. La igualdad de género se construye con pequeñas acciones cotidianas que multiplican su impacto a lo largo del tiempo.



ACTIVIDADES SUGERIDAS POR NIVEL EDUCATIVO

Cada etapa del desarrollo infantil ofrece oportunidades valiosas para trabajar la igualdad de género de forma significativa. Aquí proponemos actividades adaptadas a los distintos niveles educativos, con el objetivo de fomentar la participación equitativa de niñas y niños desde una mirada lúdica, crítica y transformadora.

Nivel Preescolar (3 a 5 años)

Objetivo: Comenzar a desnaturalizar estereotipos de género a través del juego, el arte y la lectura.

Dinámica	Descripción
Cuentacuentos con protagonistas diversas.	Leer cuentos que hagan referencia a niñas valientes, creativas, independientes y líderes. Ejemplo: “Rosa Caramelo”, “Daniela Pirata”, “Las chicas son de ciencias”.
Juego simbólico libre y rotativo.	Incentivar que todos los niños y niñas participen de todas las zonas de juego (cocina, construcción, disfraces, etc.). Rotar roles y permitir combinaciones no tradicionales.
Muñecos y materiales sin etiquetas de género.	Ofrecer juguetes variados sin asociación rígida: bloques, disfraces, autos, muñecas, instrumentos musicales, etc.
El mural de los deseos.	Pedirles que dibujen lo que quieren ser de grandes. Luego hablar sobre si hay profesiones que “solo pueden hacer los varones o las mujeres” y por qué.



Nivel Primaria (6 a 12 años)

Objetivo: Fomentar la participación activa de las niñas, cuestionar estereotipos, y visibilizar referentes femeninos.

Dinámica	Descripción
El “Semáforo de ideas”	Durante una semana, registrar quién participa más en clase. Luego, reflexionar juntos sobre cómo lograr una participación equitativa.
Mujeres que hicieron historia	Investigar en grupos sobre mujeres destacadas en ciencia, arte, política o deporte. Crear afiches, biografías ilustradas o podcasts para compartir con la comunidad escolar.
Debate: “¿Hay juegos de niñas y de niños?”	Organizar un debate guiado donde expresen sus opiniones y se desafíen ideas preconcebidas sobre los juegos o deportes por género.
Reescribir cuentos clásicos	Elegir un cuento tradicional y cambiar los roles de los personajes para reflexionar sobre el poder, la valentía y la autonomía femenina.

Nivel Secundaria (13 a 17 años)

Objetivo: Promover la reflexión crítica, el liderazgo de las niñas y el compromiso con la igualdad de género.

Dinámica	Descripción
Análisis de medios y publicidad	Observar publicidades, series o redes sociales y analizar: ¿Qué roles se asignan a mujeres y hombres? ¿Qué estereotipos se reproducen? ¿Cómo se presentan los cuerpos, las emociones, el poder?
Proyecto “Voces de mujeres”	Entrevistar a mujeres del entorno (familiares, vecinas, docentes, referentes barriales) sobre sus trayectorias, desafíos y logros. Compartir sus historias en formato mural, revista o video.
Club de liderazgo para niñas	Crear espacios donde las estudiantes puedan desarrollar habilidades de liderazgo, hablar de sus intereses y



	desafíos, y proyectarse como agentes de cambio.
Cine debate	Ver películas o documentales con enfoque de género y realizar foros de discusión. Ejemplos: “Valiente”, “Mujer maravilla”, “Figuras ocultas”, “Malala”.

Estas actividades no solo fomentan la participación de las niñas, sino que también benefician a todo el grupo al promover una educación más justa, sensible y completa.

RECURSOS IMPRIMIBLES Y PLANTILLAS PARA EL AULA

1. Ficha: Diagnóstico rápido del aula (para docentes)

Pregunta	Respuesta (Sí / No / A veces)	Observaciones
¿Las niñas participan tanto como los varones en clase?		
¿Uso ejemplos que incluyan mujeres y varones por igual?		
¿Reviso si hay estereotipos en los cuentos o libros?		
¿Fomento que todos/as jueguen libremente, sin etiquetas?		
¿Estoy atenta/o a comentarios sexistas o discriminatorios?		
¿Promuevo el liderazgo y la iniciativa de las niñas?		

Esta ficha puede completarse una vez por trimestre para reflexionar sobre prácticas cotidianas.





2. Plantilla: “Mis sueños” (para nivel preescolar o primaria)

Nombre: _____

Edad: _____

Dibujo: *(Espacio para ilustrar una profesión u oficio que desea ejercer de grande)*

Cuál es mi sueño... _____

Porque me gusta... _____

Luego, se puede realizar una exposición grupal, y reflexionar sobre las elecciones sin juzgarlas por género.

3. Cartelera: “Frases que inspiran igualdad” (todas las edades)

Recortables para usar en el aula o en talleres familiares:

- “Las niñas también lideran.”
- “Los varones también sienten.”
- “No hay juegos de niñas o de niños, ¡hay juegos para divertirse en comunidad!”
- “La igualdad se enseña y se aprende.”
- “Lo que sueñas, lo puedes lograr.”

Se pueden imprimir, ilustrar o crear nuevos con el grupo.

4. Rúbrica: Observación de participación (docente)

Criterio	Siempre	A veces	Nunca	Comentarios
¿Se reparten equitativamente las intervenciones orales?				
¿Las niñas asumen roles activos en grupo?				
¿Se visibiliza a mujeres como				





referentes en las materias?				
¿Se identifican estereotipos en los contenidos o dinámicas?				



Referencias Bibliográficas

INE, Instituto Nacional Electoral. (2024). *Estrategia Nacional de Educación Cívica 2024–2026*. INE. Consultado en: <https://ine.mx/wp-content/uploads/2024/07/ENCIVICA-2024-2026-COMPLETA.pdf>.

INE, Instituto Nacional Electoral. (2024). *Glosario Ciudadano de Valores Democráticos*. Programa de Promoción de la Participación Ciudadana en el Proceso Electoral Concurrente 2023-2024. DEE y EC.

INE, Instituto Federal Electoral. (2000). *Foro de educación cívica y cultura política democrática* (1ª ed., No. 58). Instituto Federal Electoral. <https://gaceta.diputados.gob.mx/Gaceta/63/2018/feb/20180208-III.html>

SEP, Secretaría de Educación Pública. (1993). *Plan y programas de estudio 1993: Educación Básica. Primaria*.

SEP, Secretaría de Educación Pública. (s.f.). *Formación Cívica y Ética. Primer grado*. Gobierno de México. <https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/primer-grado-formacion-civica-y-etica>

González Luna Corvera, T. (s.f.). *Democracia y formación ciudadana* (Cuadernos de divulgación de la cultura democrática, No. 34). Instituto Federal Electoral.

Luis Fernando Fernández Ruiz. (2013. [Artículo sobre formación cívica]. Centro de Investigación y Docencia Económicas, México. *Portal AmeliCA*. Consultado en: <https://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/251/2511053006/html/index.html>

Peschar, J. (1994). *La cultura política democrática*. Instituto Nacional Electoral. Consultado en: <https://ine.mx/cuadernos-divulgacion-cultura-democratica/>

