

Manual de
Jornadas Cívicas
(Infantiles, Juveniles y Adultos)

Taller de
Capacitación de Asesores

INSTITUTO FEDERAL ELECTORAL

Segunda edición, diciembre de 2000.

D. R. © Instituto Federal Electoral

I.S.B.N.: 968-7750-50-2

Impreso en México/*Printed in Mexico*

Distribución gratuita. Prohibida su venta.

Índice

PRESENTACIÓN	7
INTRODUCCIÓN	9
- Importancia de las Jornadas Cívicas	11
- Propósitos de las Jornadas Cívicas (primaria)	12
- Propósitos de las Jornadas Cívicas (secundaria)	13
- Propósitos de las Jornadas Cívicas (adultos)	14
- Objetivos del Taller de Capacitación de Asesores	15
- Expectativas (Ejercicio)	16
MARCO TEÓRICO	17
- Porqué de las Jornadas Cívicas	19
- Principios rectores para la educación en la democracia	24
- Valores de la cultura democrática	25
- Modelo de educación para los valores de la cultura democrática	27
EJERCICIOS	29
- Ejemplos sobre los valores de la cultura democrática (primaria)	31
- Ejemplos sobre los valores de la cultura democrática (secundaria)	34
- Ejemplos sobre los valores de la cultura democrática (adultos)	37
- Hacer los valores comprensibles (ejercicio)	39
- Reglas de la retroalimentación	40
- Ejercicios sobre retroalimentación	42
GUÍAS DEL ASESOR	43
- Guía del asesor (primaria)	45
- Programa Jornadas Cívicas (primaria)	53
- Cartas descriptivas (primaria)	59
- Guía del asesor (secundaria)	67
- Programa Jornadas Cívicas (secundaria)	74
- Cartas descriptivas (secundaria)	79
- Guía del asesor (adultos)	84
- Programa Jornadas Cívicas (adultos)	90
- Cartas descriptivas (adultos)	94
¿SABES QUÉ SIGNIFICA LA PALABRA DEMOCRACIA?	98

¿SABES QUÉ ES EL INSTITUTO FEDERAL ELECTORAL (IFE) Y A QUÉ SE DEDICA?	99
SISTEMAS DE EVALUACIÓN	101
SISTEMA DE EVALUACIÓN (PRIMARIA)	
- Cuestionario para el asesor	103
- Cuestionario para el niño	106
SISTEMA DE EVALUACIÓN (SECUNDARIA)	
- Cuestionario para el asesor	108
- Cuestionario para el joven	111
SISTEMA DE EVALUACIÓN (ADULTOS)	
- Cuestionario para el asesor	113
- Cuestionario para el alumno	116
GUÍA PARA EL INSTRUCTOR	119
- Funciones de la guía para el instructor	121
- Recomendaciones generales para el instructor	122
ACETATOS	131
- Porqué de las Jornadas Cívicas	133
- Síntesis del marco teórico	136
- Normas y conductas inspiradas en valores	138
- Escuela y valores	140
- Educación para la democracia	143
- Principios rectores para la educación en la democracia	145
- Valores de la cultura democrática	148

Presentación

El Instituto Federal Electoral (IFE), a través de la Dirección Ejecutiva de Capacitación Electoral y Educación Cívica, creó el programa “Jornadas Cívicas” con el propósito de contribuir a la educación ciudadana a partir de la formación en los valores de la cultura democrática.

Para lograr la calidad en la impartición de dichas jornadas se instrumentó posteriormente un taller de “Capacitación de asesores que participan en las Jornadas Cívicas”, cuyo objetivo central es proporcionar a los asistentes los elementos pedagógicos que se requieren para dar continuidad al proyecto.

El taller está diseñado para promover un ambiente de experimentación que permita comprender de forma vivencial las particularidades de las “Jornadas Cívicas”.

Impartir una “Jornada Cívica” es mucho más que comunicar conocimientos a nivel teórico y, debido a ello, al IFE le resulta de fundamental importancia que los asesores “vivan” la experiencia y no sólo la conceptualicen. Por este motivo, algunas partes del evento implican que los asesores asistentes al taller experimenten el proceso y reciban retroalimentación y asesoría.

Los asesores asistentes tendrán guía continua, orientación y apoyo del equipo pedagógico que ha diseñado las “Jornadas Cívicas”.

El presente manual está dirigido a todas aquellas personas que instrumentarán el programa “Jornadas Cívicas” en tres niveles: educación primaria, educación secundaria y educación para adultos.

Fundamentalmente está dividido en dos partes: teoría y práctica. La parte teórica es la misma para los tres niveles antes mencionados, ya que contempla elementos de aplicación común; la parte práctica especifica las técnicas y actividades requeridas para cada nivel.

El taller de “Capacitación de asesores” será impartido por un instructor titular, el cual tendrá como función dar al grupo de participantes todo el soporte que sea necesario.

Introducción

Importancia de las **Jornadas Cívicas**

Transmitir los valores democráticos es una de las mejores formas de asegurar un México democrático en el futuro.

Actualmente, la sociedad se ve inmersa en una lucha constante por el desarrollo económico y tecnológico. Sin embargo, resulta evidente el impacto que tiene la fragmentación del discurso moral en la vida cotidiana familiar y nacional.

Es preciso que las diversas instancias que integran la sociedad presten atención a enseñar, transmitir y cultivar valores que enriquezcan la vida intelectual y emocional del ser humano.

La escuela, como promotora de la formación de la personalidad del individuo, debe utilizarse como el medio para forjar ideas y actitudes relacionadas con los valores.

Las “Jornadas Cívicas”, por su sustento teórico, su diseño pedagógico y su soporte de índole práctico, están previstas para constituirse en sólidos cimientos de una educación en valores.

El desempeño de quienes las imparten puede redundar en importantes beneficios individuales y colectivos.

Por ello, solicitamos el compromiso de quienes tomen este taller de “Capacitación de asesores que participan en Jornadas Cívicas”, para que impartan el programa como ha sido diseñado, es decir, como parte de un currículum que integre la formación en valores en el ámbito de la acción educativa.

Propósitos de las Jornadas Cívicas (Primaria)

El análisis de la página anterior nos lleva a considerar la *importancia del desarrollo, fortalecimiento y arraigo de las actitudes relacionadas con los valores*. Algunas de las grandes interrogantes que surgen son: ¿cómo se forma o se educa para las actitudes?, ¿cuáles son las más importantes para cada valor?, ¿qué estrategias hay que diseñar para la formación de las actitudes?, ¿cómo debe darse la planificación orientada a la formación de actitudes?

El aprendizaje de los valores, las actitudes y las normas deberá darse con base en un modelo que contemple la existencia de una conciencia autónoma del sujeto para enfrentarse moralmente a la realidad, y que le permita construir herramientas de deliberación y dirección moral, tales como juicio moral, comprensión y autorregulación de la conducta. Los límites del modelo deberán ir más allá del reconocimiento y la construcción de la conciencia autónoma y de las herramientas de dirección moral, es decir, que debe considerar la interrelación dinámica entre el pensamiento y la acción.

Tomando como base lo anterior, proponemos de manera específica un modelo de educación para los valores de la cultura democrática para nivel primaria.

La finalidad del modelo en este nivel es *propiciar que los alumnos aprecien la importancia de los valores básicos de la cultura democrática para la vida y la convivencia, reflexionen al respecto y estén en disposición de obrar de acuerdo con ellos*.

Esto se logrará a través de dos procesos: uno de acercamiento o aproximación afectiva y experimental, y otro de experimentación y aplicación a la propia vida.

Propósitos de las **Jornadas Cívicas** (Secundaria)

Los aspectos mencionados en la página 11 nos llevan a considerar la importancia del desarrollo, fortalecimiento y arraigo de las actitudes relacionadas con los valores. Algunas de las grandes interrogantes que surgen son: ¿cómo se forma o se educa para las actitudes?, ¿cuáles son las más importantes para cada valor?, ¿qué estrategias hay que diseñar para la formación de las actitudes?, ¿cómo debe darse la planificación orientada a la formación de actitudes?

El aprendizaje de los valores, las actitudes y las normas deberá darse con base en un modelo que contemple la existencia de una conciencia autónoma del sujeto para enfrentarse moralmente a la realidad, y que le permita construir herramientas de deliberación y dirección moral, tales como juicio moral, comprensión y autorregulación de la conducta. Los límites del modelo deberán ir más allá del reconocimiento y la construcción de la conciencia autónoma y de las herramientas de dirección moral, es decir, que debe considerar la interrelación dinámica entre el pensamiento y la acción.

Tomando como base lo anterior, proponemos de manera específica un modelo de educación para los valores de la cultura democrática en el nivel secundaria que contempla el siguiente propósito:

Que los alumnos conozcan y valoren críticamente la importancia de los valores de la cultura democrática, y elijan aquellas opciones que favorezcan su desarrollo integral como personas que participan en un grupo social.

Esto se logrará a través de tres procesos generales: un proceso de conocimiento o aproximación objetiva y reflexiva (basada en el proceso de experimentación y aplicación), un proceso de análisis y crítica, y un proceso de opción personal y libre integración que permitirá el desarrollo de actitudes.

Propósitos de las **Jornadas Cívicas** (Adultos)

Los aspectos mencionados en la página 11 nos llevan a considerar la importancia del desarrollo, fortalecimiento y arraigo de las actitudes relacionadas con los valores. Algunas de las grandes interrogantes que surgen son: ¿cómo se forma o se educa para las actitudes?, ¿cuáles son las más importantes para cada valor?, ¿qué estrategias hay que diseñar para la formación de las actitudes?, ¿cómo debe darse la planificación orientada a la formación de actitudes?

El aprendizaje de los valores, las actitudes y las normas deberá darse con base en un modelo que contemple la existencia de una conciencia autónoma del sujeto para enfrentarse moralmente a la realidad, y que le permita construir herramientas de deliberación y dirección moral, tales como juicio moral, comprensión y autorregulación de la conducta. Los límites del modelo deberán ir más allá del reconocimiento y la construcción de la conciencia autónoma y de las herramientas de dirección moral, es decir, que debe considerar la interrelación dinámica entre el pensamiento y la acción.

Tomando como base lo anterior, proponemos de manera específica un modelo de educación para los valores de la cultura democrática que contempla el siguiente propósito general:

El modelo pretende que los alumnos conozcan y valoren críticamente la importancia de los valores de la cultura democrática, y elijan aquellas opciones que favorezcan su desarrollo integral como personas que participan en un grupo social.

Esto se logrará a través de tres procesos generales: un proceso de conocimiento o aproximación más objetiva y reflexiva (basada en el proceso de experimentación y aplicación), un proceso de análisis y crítica, y un proceso de opción personal y libre integración que permitirá el desarrollo de actitudes.

Objetivos del taller de **Capacitación de Asesores**

Al terminar el taller, los participantes...

1. Habrán comprendido la importancia que la formación en valores democráticos tiene para los niños, jóvenes y adultos.
2. Conocerán los elementos principales del marco teórico sobre el que se basan las “Jornadas Cívicas”.
3. Conocerán las guías descriptivas y los materiales didácticos de las “Jornadas Cívicas”.
4. Conocerán el sistema de evaluación que se aplica para las “Jornadas Cívicas”.
5. Estarán informados de las estrategias de instrumentación pertinentes.

Expectativas

Ejercicio

Después de haberte comunicado las primeras informaciones sobre el taller, nos interesa conocer la opinión del grupo con respecto a tres preguntas.

1. Divídanse en tres subgrupos y nombren un representante en cada uno.
2. Intercambien opiniones sobre las tres preguntas que aparecen al final de la página.
3. Cada subgrupo presentará un resumen en acetatos u hojas de rotafolios.

TRES PREGUNTAS:

¿Cuáles son sus expectativas sobre el taller de “Capacitación de asesores de las Jornadas Cívicas”?

¿Qué temores tienen con respecto al taller?

¿Qué normas de convivencia eligen para relacionarse en el taller?

Marco teórico

Porqué de las Jornadas Cívicas

La participación del individuo en la sociedad es fundamental para propiciar un completo desarrollo. El ser humano alcanza su plenitud a través de las experiencias vividas en dicha sociedad; en el caso de su participación política dentro del ámbito social, las personas tienen una tarea que las une: el bien común (material y espiritual). De este modo, la participación política es un deber y un derecho. Abarca la educación formal y la no formal, y debe realizarse en un ambiente de libertad, paz y respeto. El propósito de la educación para la participación en el proceso político consiste en contribuir al desarrollo de las personas y a la evolución de los países. Requiere también de un desarrollo objetivo, imparcial y sin rigidez ideológica, una elevada responsabilidad y espíritu de compromiso cívico, así como de un ambiente familiar democrático y de un aprendizaje práctico y vivencial de la democracia en las instituciones educativas.

En la actualidad resulta inconcebible una sociedad sin valores. De ahí que el desarrollo de éstos es de importancia vital para el adecuado funcionamiento de cualquier grupo social.

La presencia de los valores se da en toda organización y su transmisión forma parte inherente de la actividad cotidiana en las instituciones educativas. Enseñar para la vida es la preocupación central de la educación en valores. Las instituciones educativas, además de transmitir conocimientos, deben formar en sus alumnos la *responsabilidad ética*, esto es, el *deber ser* que existe más allá del conocimiento.¹

La promoción de los valores constituye un elemento fundamental de la calidad de la educación, pues ellos representan una fuerza interior profunda que define y caracteriza a las personas, confiere identidad y aglutina a los grupos humanos. En este sentido, si todo proceso educativo está relacionado con los valores, entonces no es posible hablar de educación sin suponer la presencia de una axiología educativa voluntaria o involuntaria.

La calidad de una educación integral radica en gran medida en que se preocupe por la promoción de los valores.

La educación en valores permitirá que los alumnos adquieran una fuerza interior que los definirá y los caracterizará y que, a su vez, habrá de conducirlos a un alto grado de compromiso con el desarrollo y el perfeccionamiento de sus habilidades, así como a hacer, sentir, pensar y ser con el objeto de comprenderse mejor a sí mismos, a las otras personas y a la vida.²

¹ IFIE-ITESM, *La enseñanza de valores en las universidades: México y el mundo*, Instituto de Fomento e Investigación Educativa, A.C. (IFIE), Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), México, 1994.

² Marie-France, Daniel, "El aprendizaje indirecto de los valores a través de la enseñanza moral", en *Revista Mexicana de Pedagogía*, documentos del Foro Internacional de Educación y Valores, México, 1994.

Enseñar en valores presupone un contexto participativo que tome en cuenta el nivel de desarrollo en que se encuentren los alumnos, que vaya de lo simple a lo complejo y que permita vivir las experiencias educativas en un ambiente de libertad y respeto.

Síntesis del marco teórico

Una serie de investigadores (como Piaget, Kohlberg y Gilligan) han planteado el estudio de la forma en que se desarrolla el proceso de adquisición de valores sociales, entre ellos los morales.

Piaget, a partir de los trabajos de Durkheim con respecto al logro de la autonomía moral en los niños, se propuso estudiar la forma en que éstos van adquiriendo las normas morales en el contexto de las relaciones con otros niños y no sólo con los adultos, como lo había planteado Durkheim.

El contexto idóneo encontrado por Piaget para realizar estos estudios es el de los juegos de reglas que desarrollan los sujetos entre los seis y los doce años. En estos juegos, los niños pequeños son iniciados por otros mayores en el respeto y en la práctica de las reglas, y ponen en práctica valores tales como la igualdad y la solidaridad entre el grupo de iguales. A partir de estos estudios, Piaget observó que los niños practicaban las reglas mejor de lo que podían explicarlas, e investigó también aspectos relacionados con el desarrollo moral, tales como la responsabilidad a la luz de las intenciones, la mentira, el castigo y la noción de justicia.

Por su parte, Delval y Enesco³ mencionan que cuando los niños se involucran personalmente son, por lo general, más capaces de distinguir los actos intencionados de los que no lo son.

Otros autores relacionados con la educación de adultos han comprobado que estos principios operan igualmente en el caso de personas que han rebasado los 18 años.

A partir de las investigaciones realizadas por Piaget, es posible concluir que con la edad se presenta un progreso en la capacidad que tienen las personas para distinguir los aspectos que están involucrados en una situación social: actores, acciones, intenciones y consecuencias, tanto en un nivel práctico personal, como en un nivel de reflexión más impersonal. Ambas características resultan fundamentales al educar en valores.

Normas y conducta moral

Desde que somos niños, las personas nos damos cuenta de que estamos sometidos a normas y empezamos a experimentar con ellas. Pronto nos damos cuenta de que las reglas no se imponen a todos de la misma manera y, por ello, a partir del tercer año de vida, comenzamos a cuestionar de manera diversa el porqué de las mismas. De hecho, los niños no reciben las reglas pasivamente, sino que las exploran y las violan a veces intencionalmente para poder descubrir su importancia.

³ J. Delval e I. Enesco, *Moral, desarrollo y educación*, Grupo Anaya, Madrid, 1994.

La forma en que los adultos responden a la ruptura de las reglas y la emoción que involucran en ello indican al niño su importancia. Al principio, las normas sociales son implantadas por los otros para ser poco a poco interiorizadas por el propio sujeto. La fuerza y la razón de las normas provienen inicialmente de la autoridad que las ordena, más que de su carácter. De este modo, lo que requiere mayor experiencia es el descubrimiento de las condiciones en las cuales se aplican.

Los valores determinan las reglas o normas de conducta que indican cómo deben comportarse las personas en distintas situaciones, y la conducta moral depende de los valores en los cuales se eduque, pues moral y valores están estrechamente relacionados. Cabe agregar que el proceso de introyectar valores continúa en la vida adulta.

Se considera entonces que un valor ha sido aprendido cuando un sujeto lo incorpora a su personalidad, es decir, cuando lo hace suyo. Para que este proceso ocurra, entran en juego los aspectos emocional, intelectual y vivencial.

Escuela y valores

En la actualidad, la familia, la escuela y la religión, como instancias que tradicionalmente han sido las encargadas de la transmisión de valores morales, han perdido su fuerza desplazadas por los medios de comunicación, y la sociedad se enfrenta a la fragmentación del discurso moral con todo lo que este hecho conlleva.

Por ello, resulta fundamental generar estrategias de corresponsabilidad social que contribuyan con los esfuerzos continuos de las instituciones educativas en la generación de una sólida formación moral ligada a la educación para el desarrollo. Si, como menciona Villalpando, “valor es lo que vale para el hombre, y vale para el hombre lo que tiene significación en su vida”,⁴ el compromiso implica ir más allá del conocimiento, pues el aprendizaje de los valores debe ser significativo e inherente a la actividad cotidiana de la escuela. Por ello, es preciso:

1. Plantear al educando situaciones reales y presentarle alternativas significativas.
2. Darle elementos que pueda tomar en cuenta para decidir de manera imparcial.
3. Darle a conocer las prohibiciones y reglamentos que debe respetar, es decir, la normatividad social.
4. Guiarlo o ayudarlo a ver y prever las consecuencias de sus elecciones.

Esto implica una interacción constante dentro del ambiente escolar (maestros y alumnos), y otorga al diálogo un papel primordial, donde los valores no existirán independientemente del alumno o de su conciencia valorativa ni dependerán de sus reacciones psicológicas, sino que surgirán de la relación que se establezca con ciertos elementos reales que sirvan de estímulo.

⁴ José Villalpando Nava, “El mundo de los valores”, en *Revista Mexicana de Pedagogía*, núm. 78, marzo-abril de 1996.

Al educar en los valores, la escuela debe tener como finalidad que el alumno sea capaz de explicar una conducta apoyado en su valoración y justificado por el consenso y la realidad social. Dicho consenso deberá alcanzarse a través del diálogo y estar libre de presión, coacción o engaño. Para alcanzar tal nivel de juicio es necesario, de acuerdo con Puig-Rovira,⁵ desarrollar en el educando las capacidades de comprensión crítica de la realidad personal y social que le permitan reconocer y valorar el significado de las situaciones concretas.

El proceso de autorregulación

Asimismo, es menester que el proceso de comprensión crítica involucre la formación de las disposiciones necesarias para la *autorregulación* no sólo *intelectual*, sino *afectiva* que, a su vez, permita dirigir la propia conducta y emprender la elaboración de normas convencionales y proyectos colectivos que incorporen valores más justos y solidarios. Para lograrlo, es necesario dotar a los educandos de las competencias necesarias que los capaciten para *el diálogo, el acuerdo, el entendimiento y la autodirección, tanto como para la tolerancia y la participación democrática*. Se trata, en resumidas cuentas, de apreciar los valores como esencia de la educación moral y de la participación democrática.

El ámbito de la *educación en los valores* no supone simplemente la formación del individuo a través de la adquisición de una serie de herramientas de juicio y razonamiento; implica también que los educandos incorporen a los valores (que la propia interacción con su grupo cultural les transmite) conocimientos específicos sobre cierto tipo de información que tiene relevancia moral, o bien, que es pertinente para la comprensión de los mismos.

Estas informaciones están contenidas en las Declaraciones sobre los Derechos Humanos, los Derechos de los Niños o en las leyes que existen en una colectividad determinada. También incluyen la comprensión de ciertos conceptos, términos o teorías destacadas en el ámbito de la educación de los valores.

Educación para la democracia

En este sentido, la educación para la democracia deberá contemplar las dimensiones de los derechos humanos, la paz, el pluralismo, la diversidad cultural, el desarrollo humano y la totalidad institucional.

De ahí que las instituciones educativas deberán educar para la democracia buscando no caer en reducciones que traigan como consecuencia un aprendizaje mecánico o poco significativo de los valores, ya que una educación política sólo se logrará practicándola.

⁵ J.M. Puig-Rovira, *La educación moral en la enseñanza obligatoria*, Hersori, Barcelona, 1995.

En otras palabras, educar en y para la democracia significa crear en los centros y medios educativos las condiciones que hacen posibles la vivencia y la práctica de los valores que caracterizan a la democracia.

El objetivo primordial de la educación para la democracia debe ser la formación de un ciudadano ético y responsable, con la capacidad de participar y actuar cívica y civilizadamente, consustanciándose con los valores de la democracia, los cuales debe poner en práctica tanto en su vida pública como privada.

Por lo tanto, la escuela se convierte en el instrumento idóneo para impulsar una cultura democrática que proporcione los elementos de juicio indispensables para que dicho objetivo se cumpla de manera informada y responsable.

Esto implica que, a través de la educación formal e informal, las instituciones deberán desarrollar competencias ciudadanas en los educandos, firmemente establecidas en su propia cultura, pero abiertas a las dimensiones de los derechos humanos, la paz, el pluralismo, la diversidad cultural y la totalidad institucional.

Esto puede lograrse, como menciona Villegas-Reimers,⁶ incluyendo la educación para los valores en el currículum educativo explícito, con la meta de formar un sentido de responsabilidad individual y ciudadana, y presentando y discutiendo los principios que deben guiar la planificación del mismo, así como las sugerencias sobre contenidos y actividades que deben incluirse.

De esta manera, se trascenderá la idea convencional de democracia, como se propone en el Referente Teórico del Proyecto de Trabajo para la Promoción de los Valores de la Cultura Democrática en Escuelas de Nivel Básico (IFE, 1995), en el que se establece que la democracia debe considerarse como un “sistema de vida basado en la convivencia pacífica que implica el ejercicio de derechos y obligaciones en el marco de la legalidad y la justicia, el respeto, la tolerancia y el diálogo, así como la búsqueda de acuerdos para la solución de problemas comunes mediante una participación informada y responsable”.

⁶ E. Villegas-Reimers, “La educación”, en *Revista Interamericana de Desarrollo Educativo*, DEA, año XXXVIII, vol. 1, núm. 117, 1994.

Principios rectores para la **Educación en la democracia**

Los valores son cualidades de la realidad material y humana que nos permiten preferir aquellas manifestaciones que son o nos parecen óptimas. No existen por sí mismos, no son entidades esenciales, sino que valen en la medida en que se encarnan en la realidad física y humana. Así, los valores, una vez aprendidos, se convierten para cada sujeto en criterios que permiten enjuiciar la realidad, en predisposiciones que orientan su conducta y en normas que la pautan.

Dentro de los principios rectores para una educación en la democracia se consideran *la identidad, la justicia, la independencia, la libertad y la democracia*, conceptos que se definen a continuación:

Identidad

Además de un proceso psicológico individual, es el ámbito de encuentro del individuo consigo mismo, basado en un profundo y extenso sentido de pertenencia, que implica amor a la patria, comprensión de los problemas del entorno social, respeto de nuestros recursos, asimilación y enriquecimiento de nuestra cultura.

Justicia

Se refiere al ejercicio cotidiano apegado a la legalidad y respeto de la igualdad de derechos de todas las personas, a través de relaciones en las cuales no prevalezcan privilegios de razas, sectas, grupos, sexo o individuos, de manera que se propicie un mejoramiento económico, social y cultural.

Independencia

Se define como la expresión de la libertad de creencias y como la lucha contra los fanatismos y los prejuicios a través de la erradicación de la ignorancia.

Libertad

Facultad natural que tiene el hombre para obrar de una manera o de otra, o de no hacerlo, por lo que es responsable de sus actos. Capacidad para tomar decisiones con independencia y asumir las consecuencias de sus acciones.

Democracia

Se identifica como una forma de organización de la sociedad en su conjunto, como un sistema de vida que no sólo consiste en una suma aritmética de formas sino en unos hábitos, una psicología, un espíritu, una teoría y una praxis.

Valores de la **Cultura democrática**

La formación en valores para la democracia implica una educación peculiar en la que se debe generar una cultura política basada en un conjunto de valores, actitudes, creencias y expectativas a través de las cuales los ciudadanos y los grupos sociales definan su posición frente a los asuntos de interés público. Estos valores son *responsabilidad, igualdad, honestidad, legalidad, participación, pluralismo, respeto y tolerancia.*

Responsabilidad

Capacidad del sujeto para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente. Implica la posibilidad de prever los efectos del comportamiento individual o colectivo y corregirlo en caso de que afecte los intereses de los demás o los propios.

Igualdad

Principio que reconoce a todas las personas los mismos derechos y obligaciones.

Honestidad

Cualidad de aquellos que obran con decencia, rectitud, honradez y justicia.

Legalidad

Convicción, apego y cumplimiento fiel de las prescripciones de la ley. Reconocimiento del sentido de la existencia de las leyes como medio para la preservación del bienestar social.

Participación

Compartir los puntos de vista propios con los demás, discutirlos y llegar a un acuerdo o disenso. Involucrarse informada y responsablemente en la solución de problemas colectivos a través de acciones que conduzcan al logro de las metas planteadas.

Pluralismo

Reconocimiento y aceptación de la diversidad en materia de creencias, valores y actitudes, opinión pública o participación política, como medio para enriquecer la convivencia humana.

Respeto

Implica el reconocimiento de la dignidad humana, propia y de los demás, y se manifiesta a través de la atención y la consideración de las necesidades personales y las diferencias individuales de opinión, actitudes o formas de ser o pensar de los demás.

Tolerancia

Implica la coexistencia pacífica mediante el respeto o consideración hacia las opiniones o prácticas de los demás, aunque sean diferentes de las nuestras. Abarca todas las formas de libertad moral, política y social.

Cabe aclarar que el diálogo, el acuerdo y el consenso son considerados instrumentos a partir de los cuales se facilita y promueve la puesta en práctica de los valores democráticos.

Asimismo, conviene añadir que las páginas anteriores constituyen una síntesis que enuncia puntos importantes del marco teórico, pero que no lo agota. El Instituto Federal Electoral cuenta con una amplia información al respecto, fruto de la investigación realizada durante un año por connotadas pedagogas para dar fundamento y orientación al programa.

Modelo de educación para los valores de la Cultura democrática

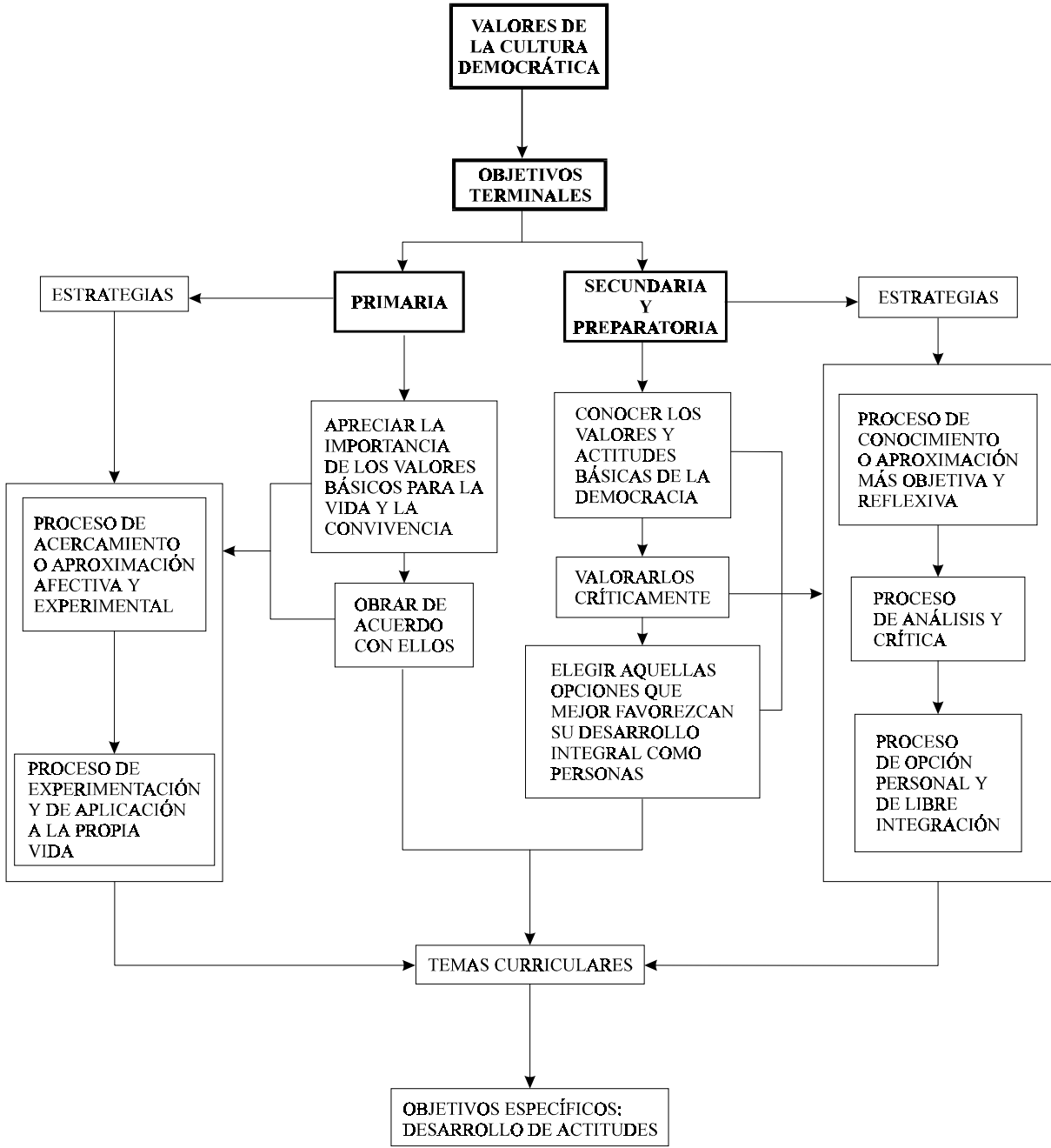
Una sociedad con democracia es la que permite y promueve ciudadanos que puedan actuar libre y responsablemente en los diferentes ámbitos en que se desenvuelven, a fin de que puedan participar, tomar decisiones, opinar y actuar ante situaciones específicas de la vida social y política, dentro de un marco de convivencia pacífica.

La educación debe contemplar el desarrollo de las competencias ciudadanas, porque la capacidad de participar cívica y civilizadamente, de consustanciarse con los valores de la democracia y traducirlos en la vida pública y privada, es el objetivo más importante que la sociedad puede pretender que se logre a través de la educación formal e informal.

De hecho, la educación para la democracia asociada a la educación en valores está incluida formalmente en la mayoría de las declaraciones de objetivos de la enseñanza, a través de la educación cívica. Más aún, en nuestro país el Programa de Desarrollo Educativo 1995-2000 (PDE) contempla que la sociedad confía a la escuela el fortalecimiento de los valores éticos y cívicos, personales y sociales que constituyen la base de la democracia, la convivencia armónica y la soberanía nacional.

Para contribuir con estos planteamientos, la Dirección Ejecutiva de Capacitación Electoral y Educación Cívica del Instituto Federal Electoral ha diseñado el programa “Jornadas Cívicas” con base en el modelo de la página 28.

MODELO DE EDUCACIÓN PARA LOS VALORES DE LA CULTURA DEMOCRÁTICA



Ejercicios

Ejemplos sobre los valores de la **Cultura democrática** (Primaria)

De manera breve te explicaremos por qué, al trabajar con el programa “Jornadas Cívicas”, los ejemplos son un elemento necesario. También te daremos algunas ideas sobre ellos.

Los niños de primaria se encuentran en un nivel de desarrollo cognitivo concreto, es decir, para ellos es difícil manejar conceptos abstractos. La justicia, el respeto, la tolerancia, por ejemplo, son conceptos que para ellos no tienen un referente material; por eso debemos darles situaciones en donde puedan ubicar dichos conceptos.

Es importante que los valores adquieran significado para el niño, ya que éste sólo incorpora a sus esquemas de conocimiento aquello que tiene referencia con sus intereses o con su vida. Por ello, es importante que relaciones los acontecimientos de la vida cotidiana del niño con los valores democráticos, y se los transmitas a manera de ejemplos.

A continuación te presentamos una lista de los valores que se manejan en las “Jornadas Cívicas” y un ejemplo de cada uno.

Respeto

Es muy común que cuando vas a la escuela, olvides el sacapuntas, la goma, los colores, etcétera. Muchas veces se te puede hacer fácil tomar los útiles de tus compañeros, así como si nada; bueno, pues eso es no tener respeto por lo que no te pertenece. El respeto tiene que ver con pedir a tus compañeros las cosas prestadas. Se debe tener respeto con las personas, las cosas, los animales y las plantas.

Libertad

Todos aquí sabemos que la libertad significa hacer lo que uno quiera. Tú puedes ponerte a bailar encima del escritorio del profesor porque eres libre, pero también debes saber que ser libre tiene que ver con respetar la libertad y los derechos de los demás. Tienes libertad de pensar lo que tu quieras, de elegir los colores de tu ropa, de elegir tus diversiones y muchas cosas más, eso sí, sin dañar a los demás.

Justicia

Imagínate que en el recreo un niño de sexto año quiere aprovecharse de uno de primero quitándole sus dulces. Juanito puede hablar con el niño más grande y convencerlo de que no es justo que haga eso. El niño está actuando con justicia.

Pluralismo

Cuando te reúnes con tus amigos para hacer un trabajo puede ocurrir que cada uno tenga ideas distintas sobre cómo realizarlo; eso es bueno porque muchas ideas pueden lograr que el trabajo sea más creativo y completo.

Tolerancia

En el recreo tienes la libertad de jugar o de hacer lo que quieras; algunos de tus compañeros juegan, otros comen, otros simplemente se sientan a platicar. La tolerancia consiste en que, en el patio, todos pueden hacer cosas diferentes, y de todas formas conviven armónicamente, nadie se enoja porque algunos comen y no juegan, y los que corren no atropellan a los que platican.

Diálogo

En tu casa puede pasar que tu hermanito haya utilizado tus juguetes, pero que se le haya olvidado guardarlos; el diálogo consiste en que, de manera pacífica, le expliques que debe hacerlo; platicando tranquilamente las cosas se pueden arreglar mejor.

Acuerdo

Cuando vas a salir con tus amigos al cine, tal vez unos quieren ver una película y otros quieren ver otra. Entonces, platican sobre la que pueden ser más interesante para todos y deciden ver una; eso es un acuerdo: solucionar las cosas mediante un diálogo.

Participación

Al organizar una exposición de trabajos en tu grupo, la participación puede darse cuando todos los alumnos trabajan en la preparación de la misma; algunos decoran el salón, otros lo limpian, otros pegan los trabajos en las paredes, etcétera; lo importante es que todos hagan algo por la exposición.

Legalidad

Dentro del salón de clases debe haber reglas de comportamiento, como levantar la mano para hablar, no comer en el salón, etcétera. Respetar las normas del salón es actuar con legalidad.

Imparcialidad

Eres nombrado juez en un concurso de oratoria en tu grupo, hay dos finalistas, uno de ellos es tu amigo y tu voto puede hacer que gane, sólo que en realidad el otro niño lo hizo mejor. Ser imparcial significa que no vas a votar por tu amigo haciéndolo ganar cuando no se lo merece, sino que actúas con imparcialidad y sin beneficiar a alguien cuando no es justo.

Confianza

Tienes una reunión con tus compañeros de la escuela en la tarde, pero todavía no has terminado tu tarea; le dices a tu mamá que te deje ir a la reunión y que cuando llegues terminarás lo que te falta. Tu mamá sabe que cumplirás tu promesa y tiene confianza en eso, por lo que te da permiso de salir.

Ejemplos

sobre los valores de la

Cultura democrática (Secundaria)

Los jóvenes de secundaria se encuentran en el inicio del nivel de desarrollo cognitivo de operaciones formales; es decir, existe todavía cierta dificultad para manejar conceptos abstractos. La justicia, el respeto, la tolerancia, por ejemplo, son conceptos que ellos no han logrado asimilar plenamente; por ello, es necesario brindarles un referente que les sirva de apoyo para ubicar dichos conceptos.

Es importante que los valores adquieran significado para el joven, ya que éste sólo incorpora a sus esquemas de conocimiento aquello que tiene referencia con sus intereses o con su vida. Por ello, es importante que relaciones los acontecimientos de la vida cotidiana del joven con los valores y se los transmitas a manera de ejemplos.

A continuación te presentamos una lista de los valores que se manejan en las “Jornadas Cívicas” y un ejemplo de cada uno.

Respeto

Es muy frecuente que en la clase te acuerdes de algo muy importante que tienes que decirle a tu compañero, pero el profesor está explicando el tema del examen; el profesor te ve platicando y te regaña por no poner atención. Tú tratas de explicarle que sólo estabas hablando un poco; el profesor te reprende de nuevo y te saca del salón. Tú, en lugar de enfadarte y salir dando un portazo, te levantas en silencio, sales del salón y al final de la clase te acercas al profesor y le explicas el motivo de tu distracción. Eso es actuar de manera respetuosa.

Libertad

Tú puedes cantar y bailar lo que quieras, cuando quieras y como quieras, por ello eres libre, pero podrás entender que existen lugares en donde no puedes cantar y bailar lo que quieras y cuando quieras; por ejemplo, no puedes hacerlo cuando en el auditorio de la escuela están dando una conferencia importante. Aunque seas libre de hacerlo, la libertad también implica responsabilidad y respeto a los derechos de otros.

Justicia

El valor de la justicia tiene que ver con todo lo que haces en tu casa y en tu escuela. En ambos lugares tienes obligaciones, pero la justicia permite que también tengas derechos.

Pluralismo

En tu escuela están organizando un viaje para fin de año, pero todavía no pueden decidir a dónde irán porque cada uno de los compañeros opina que deben salir a lugares diferentes. Al fin, deciden organizar un viaje en el que puedan visitar distintos lugares según las propuestas. Eso es el pluralismo: aceptar que existen diferentes formas de pensar y que diferentes opiniones pueden hacer que algo sea más divertido o mejor.

Tolerancia

A ti te gusta mucho la música en español, y tu hermano es un rockero de corazón, pero llegaron a un acuerdo sobre el tiempo que cada quien escuchará música; de esa forma ambos son tolerantes con los gustos de cada quien.

Diálogo

Tú y algunos compañeros están haciendo una tarea, pero uno de ellos no está cooperando; en lugar de regañarlo, gritarle que debe trabajar o sacarlo del equipo para que le pongan cero, los miembros del equipo deciden hablar tranquilamente con él y hacerle entender que debe trabajar con todos; eso es el diálogo.

Acuerdo

Tienen que hacer una tarea el fin de semana, pero todos tienen diferentes cosas que hacer, lo que dificulta establecer el horario en el que deben realizar la tarea; por eso deciden hablar y utilizar el valor del acuerdo para elegir una hora adecuada para todos.

Participación

La generación de una escuela quiere organizar la fiesta de graduación, pero una fiesta cuesta muy cara, entonces todos los alumnos se organizan para reunir periódico, venderlo y sacar fondos que ayuden a pagar la fiesta. Todos los alumnos participan en la recolección y venta del periódico.

Legalidad

La legalidad tiene que ver con obedecer las reglas; éstas fueron hechas para poder convivir en paz. Por ejemplo, si en el taller de electricidad sigues el reglamento, es muy difícil que suceda un accidente.

Imparcialidad

Imagínate que algunos de tus compañeros van a participar en una competencia deportiva y tú debes tomar el tiempo de cada uno para ver quién hace el mejor tiempo; uno de ellos es tu mejor amigo. Tú puedes decir que hizo un tiempo menor que el que en realidad marcó el cronómetro, pero la imparcialidad consiste en que tú digas realmente cuánto tiempo tardó cada quien en llegar a la meta.

Confianza

En tu salón se aplicó un examen, pero tú ya terminaste y el maestro tiene que salir un momento del salón y te pide que te quedes a cargo; el profesor tiene la confianza de que puedes ayudar a que los demás alumnos terminen su examen en orden.

Ejemplos sobre los valores de la **Cultura democrática** (Adultos)

Trabajar con ejemplos en el programa “Jornadas Cívicas” es importante, ya que los valores adquieren significado para los sujetos cuando incorporan a sus esquemas de conocimiento aquello que tiene referencia con sus intereses o con su vida. Por ello, es esencial que relacione los acontecimientos de la vida cotidiana con los valores democráticos, y se los transmita a manera de ejemplos.

A continuación te presentamos una lista de los valores que se manejan en las “Jornadas Cívicas” y un ejemplo de cada uno:

Respeto

Entre compañeros de trabajo el respeto es muy importante: hablar con respeto, tener respeto con las cosas y con el trabajo de los demás. Cuando algún compañero comete un error en el trabajo, de manera respetuosa podemos corregirlo.

Libertad

La libertad tiene que ver con poder elegir lo que a nosotros nos parezca lo más adecuado; podemos elegir cómo vestarnos, en qué trabajar, qué comer, etcétera, siempre y cuando respetemos los derechos de los demás.

Justicia

Actuar con justicia es actuar de acuerdo con las leyes y que cada quien obtenga lo que merece; por ejemplo, el conductor de un auto debe saber que si se pasa un alto lo justo es que pague una multa por ello.

Pluralismo

Este valor se relaciona con reconocer que todas las personas tienen distintas maneras de pensar, de ser y de actuar. Algunos compañeros en la oficina ponen el radio para trabajar y otros lo hacen en silencio; eso se debe a que cada quien es diferente.

Tolerancia

Todos en el trabajo somos distintos, pero la tolerancia consiste en respetar las diferencias de cada quien; si un compañero pone el radio sin molestar a nadie, podemos respetar su manera de trabajar.

Diálogo

Utilizar el diálogo sirve para resolver cualquier diferencia a través de una conversación pacífica entre las personas: el diálogo evita las discusiones. Si cuando tenemos una diferencia con un compañero de trabajo o con un vecino utilizamos el diálogo en lugar de los gritos, las diferencias se resolverán de mejor manera.

Acuerdo

En la oficina tienen mucho trabajo y deben dividirlo. El valor del acuerdo es muy útil porque ayuda a que todos puedan decidir quién hace una cosa y quién hace otra; de esa manera el trabajo se organiza mejor.

Participación

La participación debe estar presente en casi todo lo que hacemos; en el trabajo participamos en proyectos y propuestas; en la casa participamos en el aseo; en la comunidad participamos mejorando o limpiando la calle, y como ciudadanos participamos cuando acudimos a las urnas a votar.

Legalidad

Este valor tiene que ver con el respeto de las normas y leyes que nos gobiernan; en el trabajo existe un reglamento, en él te dicen que no debes llegar tarde, que debes usar cierto equipo de seguridad y que debes cumplir con cierto horario. Todo lugar tiene sus normas y actuar con legalidad es actuar obedeciéndolas.

Imparcialidad

Actuar con imparcialidad se relaciona con no beneficiar o perjudicar a alguien cuando no se debe hacer; si, por ejemplo, tú eres el encargado en tu trabajo de llevar la lista de retardos, no vas a poner retardo a quien te cae mal, ni tampoco vas a quitar retardos a quien te cae bien.

Confianza

Las personas que actúan de acuerdo con el valor de la confianza tienen la certeza de que las demás personas actúan de buena fe. En la colonia donde vives eligen a un representante para que sea el encargado de tramitar todas las peticiones de los vecinos, es decir, los vecinos depositan su confianza en el representante de la colonia.

Hacer los valores comprensibles Ejercicio

1. Divídanse en cinco subgrupos.
2. Cada subgrupo trabajará sobre dos valores (el grupo cinco lo hará sobre tres valores).
3. El grupo 1 trabajará sobre los valores “respeto” y “libertad” y pondrá dos ejemplos sobre dichos valores que resulten ilustrativos para los alumnos (pueden basarse en las hojas “Ejemplos sobre los valores de la cultura democrática” para generar ejemplos distintos).
4. El grupo 2 trabajará sobre los valores “justicia” y “pluralismo”.
5. El grupo 3 trabajará sobre los valores “tolerancia” y “diálogo”.
6. El grupo 4 trabajará sobre “acuerdo” y “participación”.
7. El grupo 5 trabajará sobre “legalidad”, “imparcialidad” y “confianza”.
8. Los grupos presentarán los ejemplos en hojas de rotafolios.

Reglas de Retroalimentación

Durante este taller se dará retroalimentación a los compañeros en varias ocasiones, con objeto de afinar conjuntamente nuestros criterios.

Ello será importante para que podamos multiplicar a futuro el programa “Jornadas Cívicas”, de manera que no haya diferencias significativas entre lo que imparta uno u otro asesor.

Resulta fundamental que el asesor que forme a otros asesores en el proceso de las “Jornadas Cívicas” cuide que la retroalimentación se dé bajo los lineamientos que aparecen enseguida.

Reglas para recibir retroalimentación

1. La persona a la que se le da retroalimentación la recibe en silencio sin interrumpir con explicaciones y aclaraciones.
2. En caso necesario puede hacer algunas preguntas que le permitan *comprender mejor* lo que se le está diciendo. Por ejemplo, ¿en qué parte de la exposición no se comprendió lo que dije?
3. La persona, internamente, es libre de aceptar la retroalimentación o de no aceptarla, aunque se sugiere que la utilice para tomar decisiones de mejoramiento.
4. Al final de la retroalimentación, la persona retroalimentada puede decir brevemente cómo se sintió con dicha retroalimentación, aunque evitará dar explicaciones sobre por qué hizo esto o aquello.

Reglas para dar retroalimentación

En el cuadro siguiente detallaremos lo que sí es o lo que no es la retroalimentación.

Se recomienda dar tres retroalimentaciones sobre lo que el individuo hizo bien por una que implique mejorar.

La retroalimentación

LO QUE SÍ ES:	LO QUE NO ES:
<ul style="list-style-type: none">• Deseada o permitida.• Descriptiva.• Específica.• Equilibrada.• Reciente• Oportuna.• Verificable.• Una impresión.• Una forma de dar ayuda.	<ul style="list-style-type: none">• Impuesta.• Evaluativa.• General.• Dirigida sólo a lo que se tiene que mejorar.• Enlatada.• Inoportuna.• Supuesta.• Un consejo.• Una forma de dar castigo.

Ejercicios sobre **Retroalimentación**

Vamos a hacer un breve modelaje sobre retroalimentación en dos escenas. Para ello necesitamos tres voluntarios, uno será el retroalimentado, los otros dos darán retroalimentación.

Casos a desarrollar

El compañero que va a recibir una retroalimentación acaba de exponer un tema. Se ve que lo domina y que se ha preparado. No obstante, lo percibimos inseguro, sobre todo al inicio de la plática, porque tenía en las manos dos plumones que movía constantemente. La voz casi no se le escuchaba y pareció perder el hilo ante una pregunta que le hicieron. En la segunda parte de la exposición fue adquiriendo confianza y subsanó los errores cometidos. Su final fue muy emotivo y vigoroso.

Primera escenificación

El retroalimentado y el retroalimentador se sentarán enfrente del grupo y escenificarán un mal modelo de retroalimentación (no más de tres minutos).

Segunda escenificación

Ambos, frente al grupo, escenificarán esta vez un buen modelo de retroalimentación en el que cuidarán las reglas enunciadas con anterioridad.

Al final, el grupo responderá la siguiente pregunta:

¿Cuál de las dos retroalimentaciones consideran ustedes más útil y por qué?

**Guías
del
Asesor**

Primer día

I. Presentación (40 minutos)

En esta primera sesión explicarás a los alumnos la importancia de la educación cívica y de la formación en valores. Asimismo, te referirás a la relación del IFE con estos temas. Para ello, te apoyarás en las hojas “¿Sabes lo que significa la democracia?” y “¿Sabes qué es el Instituto Federal Electoral (IFE) y a qué se dedica?” que encontrarás en las páginas 98 y 99 de este manual, con el fin de impartir a los alumnos una breve plática.

Puedes auxiliarte del pizarrón o preparar hojas de rotafolios. Con el objetivo de crear un ambiente interactivo, dicha plática contendrá los siguientes puntos:

1. Pregunta a los alumnos: ¿saben qué es la democracia?
2. Explica el significado de la democracia como sistema de gobierno y como sistema de vida.
3. Explica que los valores democráticos sirven para mejorar nuestra convivencia con los demás. Habla de cada uno de ellos con ejemplos. Apóyate en la hoja “Ejemplos sobre valores de la cultura democrática”.
4. Pregunta a los alumnos:
 - ¿Qué es el IFE?
 - ¿A qué se dedica?
5. Explica el marco de referencia del IFE, sus atributos y estructura.
6. Recuerda que debes motivar a los alumnos para que participen.

II. “Sopa de letras” (20 minutos)

Al terminar la plática sobre el IFE, la democracia y los valores, explica lo siguiente:

1. Para poder conocer más sobre los valores de los que hemos hablado, vamos a buscarlos en este juego.
2. Entrega la hoja “Sopa de letras” a los alumnos y lee las instrucciones con ellos.

3. Recuerda que mientras los alumnos trabajan, debes caminar por el salón para resolver cualquier duda.
4. Transcurridos 10 minutos suspende el juego y habla con los alumnos sobre las palabras que encontraron.
5. Pregunta si hubo alguna palabra que no entendieron; si es así, aclárala.
6. Pide que, con sus palabras, definan 3 ó 4 de los valores que encontraron.
7. Para terminar, explica a los alumnos que a lo largo de la semana van a conocer más sobre los valores.

III. Lectura comentada “La mejor elección” (60 minutos)

1. Entrega a cada alumno un ejemplar de la historieta “La mejor elección”.
2. Cada uno de los alumnos debe leer una página de la historieta mientras el resto sigue la lectura en silencio.
3. Terminada la lectura, pregunta a los alumnos si hubo alguna palabra que no hayan entendido; si es así, explícala.
4. Después analicen el contenido de la lectura de la siguiente forma:

Pregunta:

- ¿Qué valor de los que hemos platicado pusieron en práctica los niños cuando encontraron al perro? (diálogo)
- ¿Qué hubiera pasado con el perrito si no hubieran llegado a un acuerdo?
- ¿Podrías darme un ejemplo similar que se relacione con algo que te haya sucedido con tus amigos o hermanos?

Pregunta:

- ¿Qué valor se puso en práctica en la parte en que deciden ponerle nombre al perrito? (acuerdo).
- ¿Qué hubiera pasado si no se hace una votación?
- ¿Qué pasaría si los niños no hubieran respetado la votación?
- ¿Te has visto en una situación parecida?

Pregunta:

- ¿Qué valor se puso en práctica cuando los niños trabajaron juntos para mejorar el terreno? (participación).
 - ¿Qué valor utilizaron Marisa y Vicente al hablar con don Rígido? (respeto).
5. Finalmente, pregunta a los alumnos en qué otras partes de la historia se ponen en práctica valores democráticos.
 6. La finalidad de la lectura es reflexionar con los alumnos sobre los beneficios que en la vida diaria se pueden obtener si se practican los valores. También es importante que resaltes los conflictos que pueden surgir si éstos no se encuentran presentes.

Nota: En el caso de que no dispongas del título anterior utiliza cualquier número de la serie “Conociendo la Democracia”, siguiendo la mecánica antes descrita y utilizando preguntas similares en cada lectura.

IV. Tarea

Para el segundo día se analizará en grupo el valor del pluralismo; para ello, lleva al grupo un recorte (de periódico o revista) que represente este valor.

DA LAS GRACIAS A LOS NIÑOS POR PARTICIPAR

Segundo día

I. Juego didáctico “Memorama” (30 minutos)

1. Divide al grupo en equipos de cinco, reparte un juego de memorama a cada equipo.
2. Lee las instrucciones en voz alta. Recuerda a los alumnos que sólo podrán tener derecho a dos turnos si explican correctamente el significado del valor del par que encontraron.
3. Una vez transcurridos 30 minutos suspende el juego y pregunta a los alumnos su opinión sobre el mismo. Explica que para poder jugar con alguien es necesario aplicar valores como la legalidad y que seguir las reglas es importante. La honestidad es otro valor importante en el juego, ya que hacer trampa no es correcto. Pregunta al grupo si ellos consideran que al jugar pusieron en práctica éstos y otros valores.

II. “Juegos escénicos” (60 minutos)

1. Explica a los alumnos lo siguiente:
Ahora vamos a realizar unas pequeñas obras de teatro para lo que necesitaré seis voluntarios.
2. A los seis niños explícales la primera situación descrita en la carta descriptiva de “Juegos escénicos”. Explica también que deben hablar fuerte y no dar la espalda al público.
3. Una vez terminada la escenificación analiza con los niños la situación representada y pregunta al grupo:
 - ¿Qué valores observaron que se pusieron en práctica en esta escenificación?
 - ¿Qué valores piensas que faltaron en esta escenificación?
4. Pide de nuevo otros seis voluntarios y explica la siguiente situación que aparece en la carta; terminada la representación, realiza de nuevo el análisis.
5. Realiza la misma mecánica con todas la situaciones que describe la carta de “Juegos escénicos”.

III. Análisis del valor “Pluralismo” (10 minutos)

1. Pide a los alumnos que observen el recorte y promueve una discusión grupal sobre la importancia del pluralismo en la convivencia.
2. Deja el recorte pegado permanentemente como referente visual.

IV. Tarea (10 minutos)

Explica a los alumnos que la actividad del día de mañana será crear un periódico mural, por lo que, de tarea, deberán buscar en revistas o periódicos recortes que se relacionen con los valores.

También debes pedir a cada niño que escriba una carta dirigida a sus padres en la que los inviten a participar en las elecciones.

DA LAS GRACIAS A LOS NIÑOS POR PARTICIPAR

Tercer día

I. Periódico mural (90 minutos)

1. Divide a los alumnos en equipos de seis integrantes.
2. Pregunta cuántos de ellos encontraron los recortes sobre los valores democráticos. En caso de que algunos no hayan cumplido con la tarea, pide que hagan un dibujo que pueda servir como ilustración.
3. Di a los alumnos lo siguiente:
 - Ahora ustedes escogerán uno o más valores que deberán ilustrar en el periódico mural de su equipo. Pueden ilustrar también antivalores.
 - Recuerden que también deben pegar en su periódico una carta dirigida a los papás. La carta será seleccionada por votación.
4. Aclara a los alumnos que pueden hacer su periódico sobre dos, tres o todos los valores.
5. Mientras los niños trabajan, pasa a cada una de las mesas para ayudarlos en caso de que sea necesario.
6. Aclara a los niños que disponen de 60 minutos para terminar, ya que una vez concluidos los periódicos cada equipo pasará al frente a explicar su trabajo.
7. Los alumnos hablarán de su trabajo según el orden en que hayan terminado.

8. Pide a los equipos que expliquen a sus compañeros por qué pegaron o dibujaron ciertas cosas en su trabajo.

Expresa:

- ¿Cómo relacionas esos recortes o dibujos con los valores?, explícalo a tus compañeros.
9. Una vez terminada la exposición del primer equipo pregunta al grupo si tiene alguna duda o algún comentario sobre el periódico de sus compañeros.
 10. Todos los equipos deben exponer su trabajo según la mecánica que se describió.
 11. Al finalizar las exposiciones dirigirás al grupo en una pequeña reflexión orientada a destacar los valores que los propios alumnos debieron poner en práctica para la elaboración del periódico.

Por ejemplo:

- ¿Qué valor tuvieron que utilizar para pegar los recortes? (diálogo y acuerdo)
- ¿Fue fácil ponerse de acuerdo en cómo harían el trabajo?, etcétera. La finalidad de esta última plática es que resaltes que para trabajar en equipo debes usar el diálogo, el acuerdo, la tolerancia y el respeto.

II. Análisis del valor “Participación” (10 minutos)

El día de hoy analizarán el valor “Participación”, siguiendo la misma mecánica del día anterior.

DA LAS GRACIAS A LOS NIÑOS POR PARTICIPAR

Cuarto día

I. Juego didáctico “Serpientes y escaleras” (30 minutos)

1. Divide al grupo en equipos de cinco; reparte un juego de “Serpientes y escaleras” a cada equipo.
2. Lee las instrucciones en voz alta. Recuerda a los alumnos que sólo podrán subir por la escalera aquellos que expliquen correctamente el significado de los valores que están en los extremos, y que podrá evitar bajar por la serpiente sólo aquel que explique correctamente los valores que están en los extremos.
3. Una vez transcurridos 30 minutos suspende el juego y pregunta a los alumnos su opinión sobre el mismo. Explica que para poder jugar con alguien es

necesario aplicar valores como la legalidad y que seguir las reglas es importante. La honestidad es otro valor importante en el juego, ya que hacer trampa no es correcto. Pregunta al grupo si ellos consideran que al jugar pusieron en práctica otros valores.

II. Debate (50 minutos)

1. Pedirás al grupo que proponga temas que puedan servir para el debate.
2. Una vez que tengan de cinco a seis temas, se someterán a votación en todo el grupo para elegir sólo uno.
3. Dividirás al grupo en dos partes y explicarás lo siguiente:
 - La primera parte del grupo deberá defender el tema que trataremos y la segunda parte deberá dar argumentos en contra del tema.
4. Explica a los alumnos que sólo podrá hablar aquel que levante la mano.
5. Darás la palabra de manera alternada, una vez al grupo en favor y una vez al grupo en contra.
6. Transcurridos 35 minutos de debate anotarás en el pizarrón las ideas principales, tanto del grupo de argumentación como del grupo de contra argumentación.
7. Dirás a los alumnos que el debate ha terminado, que lo que deben hacer ahora es proponer soluciones apoyándose en las ideas principales que están en el pizarrón.
8. Cuida que los alumnos no se desvíen del tema. Debes aclarar cuantas veces sea necesario que los alumnos están en contra de un tema, no de una persona, por lo que deben tener respeto con sus compañeros del equipo contrario.
9. Al terminar con las soluciones, pregunta al grupo lo siguiente:
 - ¿Qué valores pusimos en práctica en esta actividad?
 - ¿Qué valores nos hicieron falta?
10. Aclara que en un debate el respeto a las diferentes opiniones (pluralismo) es muy importante, pues además de haber distintos puntos de vista y formas de pensar pueden darse diferentes soluciones a un problema. Debes destacar que al final todos llegaron a un acuerdo para solucionar el tema. Explica también que emplearon el diálogo para poder intercambiar ideas.

III. Análisis del valor “Tolerancia” (10 minutos)

El día de hoy analizarán el valor “Tolerancia”, siguiendo la misma mecánica del día anterior.

IV. Tarea (10 minutos)

1. Pide a cada alumno que elabore su credencial para votar, con su nombre, dirección, número de lista, foto o dibujo de su cara y su huella digital.
2. Explica a los alumnos que la actividad de mañana será un simulacro electoral, por lo que ellos, de tarea, deben elaborar su credencial.
3. Aclara que si no disponen de una foto, pueden hacer un dibujo en el área destinada para ello.
4. En la parte de la credencial donde dice “número”, deberán poner su número de lista.
5. Aclara que quien no traiga su credencial para votar con fotografía el día de mañana no podrá votar.

DA LAS GRACIAS A LOS NIÑOS POR PARTICIPAR

Quinto día

I. Simulacro electoral (90 minutos)

1. Explicarás de manera breve los pasos de un proceso electoral.
 - Insaculación.
 - Instalación de la casilla.
 - Tareas de los funcionarios de casilla.
 - Escrutinio y cómputo.
2. Mediante un sorteo elegirás a cuatro alumnos que serán los funcionarios de casilla.
3. En una mesa coloca la urna para la votación y otra mesa servirá de mampara.
4. Del otro lado del salón, en cuatro sillas y una mesa se colocarán los funcionarios de casilla.
5. Divide al grupo en tres partes, y explícales que cada equipo debe elegir a un candidato.
6. Cuando hayan elegido a los tres candidatos explica al grupo que ahora todos son ciudadanos comunes y corrientes, y que pueden votar por el candidato que quieran, aunque no hayan sido del equipo que lo seleccionó.
7. Iniciada la votación, debes verificar que los funcionarios de casilla realicen las funciones correctas y que los ciudadanos voten en orden y en secreto. Los funcionarios de casilla votarán al final.

8. Cuando todos los alumnos hayan votado, inicia el conteo de los votos. Pega los resultados en el pizarrón.
9. Pide a los alumnos que hayan votado que realicen un dibujo sobre el tema de los valores.
10. Terminada la actividad, solicita a los alumnos su opinión sobre el simulacro.
Recuerda a cada funcionario su responsabilidad.

II. Despedida

1. Pide a los alumnos que hagan sus comentarios sobre la semana de trabajo.
2. Puedes preguntar qué aprendieron, qué valores comprendieron mejor o cuáles piensan que son de mayor utilidad.

***AGRADECE SU PARTICIPACIÓN
POR TODA LA SEMANA DE ACTIVIDADES***

Programa Jornadas Cívicas (Primaria)

I. Presentación

El Instituto Federal Electoral tiene entre sus funciones promover los valores de la cultura democrática con el fin de formar ciudadanos interesados y capaces de participar en la construcción de una sociedad más tolerante, plural y libre.

Para tales efectos, se ha creado el programa “Jornadas Cívicas Infantiles”, que integra un conjunto de actividades de tipo individual y grupal, lúdicas, reflexivas y vivenciales, que están destinadas a aplicarse a la población infantil de nivel primaria de manera sistemática y permanente, como un complemento del Plan y Programas de Estudio de la Secretaría de Educación Pública en lo que compete a la asignatura de Educación Cívica.

A continuación se presenta un programa de trabajo que especifica las actividades a realizar a lo largo de una semana.

II. Lineamientos pedagógicos

- a) El programa se basa principalmente en el desarrollo de actividades por equipos, por lo que, en la mayoría de los casos, los conductores pedirán a los alumnos que se reúnan en grupos, lo que propiciará una dinámica en la que los alumnos pondrán en práctica valores como el respeto, el diálogo, la tolerancia y la participación, entre otros. Sólo en algunas ocasiones los alumnos trabajarán de manera individual, como es el caso del juego didáctico “Sopa de letras”. Lo anterior tiene como objetivo el adecuado desempeño de las actividades generando un ambiente favorable que permita el logro de los propósitos del programa.
- b) El número de alumnos de cada grupo será, en promedio, de 40, pudiendo variar según las condiciones de la escuela y la población que ésta maneje.

III. Etapas pedagógicas del programa

El desarrollo de las actividades está integrado por cuatro etapas que, a pesar de poder ser definidas por separado, en la práctica se interrelacionan para favorecer el proceso de aprendizaje de los alumnos. Tales etapas son:

- a) Sensibilización.- El conductor del grupo ha de propiciar un ambiente de seguridad y confianza que permita a los alumnos vincular los contenidos que se trabajan con sus experiencias cotidianas.
- b) Concientización.- Es la etapa en la que se proporciona al alumno la información conceptual que le ayudará a construir un marco referencial a partir del cual orientar sus actitudes. El conductor habrá de establecer un contexto adecuado para el aprendizaje, basándose en el manejo de un lenguaje claro y utilizando ejemplos concretos.
- c) Aplicación.- En esta etapa, de manera individual y grupal, los alumnos recuperarán y se apropiarán de los conocimientos adquiridos, y realizarán actividades donde lo aprendido teóricamente adquiriera una significación práctica.
- d) Evaluación.- Es la etapa en la que los alumnos, a través de la reflexión, verificarán su aprendizaje.

Es importante destacar que el programa de “Jornadas Cívicas Infantiles” está diseñado tomando en cuenta aspectos como:

- El proceso de desarrollo del niño.
- Los intereses que el niño tiene en las distintas etapas de desarrollo.
- Las necesidades que tiene el niño en lo social y en lo individual.
- El medio ambiente que lo rodea.

Por lo anteriormente descrito, es importante que el maestro tenga presente la necesidad de dar permanencia y continuidad a los contenidos que se manejan en las “Jornadas Cívicas”, ya que la educación en valores dará mejores resultados si los niños los practican de manera permanente. En este sentido, un seguimiento de los contenidos que presenta el programa permitirá un mejor resultado a largo plazo.

IV. Propósitos

Los propósitos que persigue el conjunto de actividades sugeridas, en lo que se refiere a los alumnos, son los siguientes:

- a) Contribuir en el desarrollo de actitudes y valores que les permitan sentar las bases para ser ciudadanos conocedores de sus derechos y obligaciones en el marco de la interrelación social.

- b) A partir de su participación en actividades grupales, buscar que el alumno vincule las experiencias obtenidas con las relaciones que tiene con su entorno (compañeros, maestros, padres, hermanos, vecinos, etcétera).
- c) Distinguir y reconocer, a través de la participación grupal, que los otros tienen diferentes posiciones y puntos de vista.
- d) Buscar alternativas de solución a problemas de la vida cotidiana desde una perspectiva individual y colectiva.
- e) Favorecer el diálogo constructivo, libre, respetuoso y tolerante.
- f) Conocer y comprender los derechos que se tienen como ser humano y como ciudadano, con la finalidad de asumir responsablemente las consecuencias de sus decisiones y acciones.

V. Plan de actividades

Para el desarrollo de este proyecto se ha considerado que las siguientes actividades son las que cumplen de mejor manera con los propósitos generales anteriormente planteados:

Primer día

I. Presentación (40 minutos)

El conductor se presentará ante el grupo, expondrá su procedencia institucional y explicará el programa “Jornadas Cívicas”, los objetivos del mismo y las actividades sugeridas.

II. Juego didáctico “Sopa de Letras” (20 minutos)

Se aplican primero los juegos didácticos porque propician un acercamiento más atractivo a los contenidos de aprendizaje que se pretenden trabajar. Específicamente, “Sopa de letras” acerca al alumno al conocimiento de los valores democráticos con los que tendrá un continuo contacto.

III. Lectura comentada de Conociendo la Democracia, núm. 2, “La mejor elección” (60 minutos)

Esta lectura es una fuente de información que, tratada de forma amena, facilita la comprensión de sus contenidos. La lectura plantea situaciones de la vida cotidiana en las que se ponen en práctica los valores democráticos; estos ejemplos permiten que los alumnos se identifiquen con los personajes y situaciones de la anécdota. A través de la historieta “La mejor elección” el alumno conocerá valores como el respeto, el diálogo, el pluralismo, la tolerancia, la participación, el acuerdo, etcétera.

Nota: En el caso de que no dispongas del título anterior utiliza cualquier número de la serie “Conociendo la Democracia”, siguiendo la mecánica antes descrita y utilizando preguntas similares en cada lectura.

Segundo día

I. Juego didáctico “Memorama” (30 minutos)

Se utiliza este juego con la finalidad de abordar, de manera amena, el trabajo con los valores democráticos.

II. Juego escénico (60 minutos)

El juego escénico permite poner en práctica, a través de la representación de circunstancias cotidianas, los valores democráticos.

III. Análisis del valor “Pluralismo” (10 minutos)

Este ejercicio permite al grupo reflexionar acerca de la importancia del valor y asociarlo con su vida cotidiana.

IV. Tarea (10 minutos)

El conductor pedirá a los alumnos que formen grupos de seis integrantes como máximo. A cada grupo le asignará dos valores que deberán investigar en libros de texto, diccionarios o enciclopedias y preguntar a sus padres sobre el significado e importancia de éstos. Además, pedirá para el día siguiente recortes de periódicos y revistas relacionados con los mismos valores asignados. Pedirá a cada alumno que escriba una carta dirigida a sus padres invitándolos a participar en las elecciones a fin de incluirla en el periódico mural.

Tercer día

I. Periódico mural (90 minutos)

Esta actividad propicia la interacción de los miembros del grupo en la realización de un trabajo común. Su propia dinámica promueve en los alumnos la puesta en práctica de los valores democráticos.

II. Análisis del valor “Participación” (10 minutos)

Cuarto día

I. Juego didáctico “Serpientes y escaleras” (30 minutos)

En este juego se trabajarán los significados de los valores democráticos, lo que permitirá su conocimiento en el terreno conceptual.

II. Debate (50 minutos)

Esta actividad permite desarrollar en los alumnos su capacidad de expresión, análisis, reflexión y juicio. Es otra de las actividades que cuenta con la dinámica propicia para que el alumno, de manera vivencial, tome contacto con valores como el respeto, el diálogo, la tolerancia, el pluralismo, etcétera.

III. Análisis del valor “Tolerancia” (10 minutos)

IV. Tarea (10 minutos)

El conductor pedirá a los alumnos que elaboren el material necesario para el simulacro electoral que se realizará el día siguiente.

Quinto día

I. Simulacro electoral (90 minutos)

Esta actividad promoverá entre los alumnos la práctica de todos los valores trabajados anteriormente, dándoles también un acercamiento al proceso de elección de representantes.

II. Conclusiones

Siendo éste el último día de actividades, se solicitará al grupo que exprese sus conclusiones sobre la semana de trabajo.

***AGRADECE SU PARTICIPACIÓN
POR TODA LA SEMANA DE ACTIVIDADES***

Cartas

Descriptivas (Primaria)

Programa de Jornadas Cívicas para Primaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGOS DIDÁCTICOS

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
El alumno podrá interactuar con sus compañeros, respetando las normas del juego, los turnos y los diversos puntos de vista.	"Sopa de letras" (primer día). "Memorama" (segundo día). "Serpientes y escaleras" (cuarto día).	Para los juegos de "Serpientes y escaleras" y "Memorama", el grupo se organizará en equipos de máximo seis integrantes; para el de "Sopa de letras" el trabajo será individual. El conductor planteará el objetivo de cada juego, leerá con el grupo las instrucciones y permanecerá atento para aclarar cualquier duda. Al terminar el juego, el conductor platicará con los alumnos sobre la importancia de cada uno de los valores vistos.	"Sopa de letras", 20 min. "Memorama", 30 min. "Serpientes y escaleras", 30 min.

Programa de Jornadas Cívicas para Primaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LECTURA COMENTADA

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
El alumno identificará los valores democráticos que se encuentren en la situación específica que la lectura plantea.	<p>Historieta Conociendo la Democracia núm. 2, "La mejor elección".</p> <p>Nota: En caso de no disponer de este título en específico, utilizar cualquier número de la serie "Conociendo la Democracia".</p>	<p>Los alumnos se organizarán en grupos de seis integrantes máximo, realizarán la lectura de la historieta y comentarán entre ellos sobre las situaciones y valores que se manejan en la historia.</p> <p>El conductor promoverá una discusión grupal sobre los valores que se manejan en la historia.</p>	60 minutos.

Programa de Jornadas Cívicas para Primaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGOS ESCÉNICOS

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>A través de la representación de una situación determinada el alumno identificará sus actitudes y las de sus compañeros, relacionándolas con los valores democráticos.</p> <p>El alumno relacionará las actitudes que manifieste en la representación, con su comportamiento como miembro de distintos grupos sociales (hijo, hermano, amigo, compañero, vecino, etcétera).</p>	<p>Espacio suficiente para que puedan moverse en escena seis personas.</p>	<p>El conductor dividirá al grupo en equipos de seis integrantes, y les explicará los valores que se trabajarán a través de la representación de una situación determinada que cada grupo actuará frente a los demás.</p> <p>Deberá indicarles la necesidad de elegir al personaje que habrán de representar, conforme al que consideren más acorde con su propia personalidad y su forma de sentir, pensar y actuar.</p> <p>Deberá indicarles la importancia de organizar un breve argumento previo a la escenificación, para no desviarse del objetivo que se pretende alcanzar y, a su vez, deberá instarles a que hablen con voz fuerte y que tengan en escena cierta movilidad, evitando dar la espalda al público.</p> <p>El conductor propondrá diversos temas a trabajar, mismos que se someterán a elección entre los equipos, para ver cuál se queda con cuál. Elegidos los temas y los personajes, el conductor habrá de intercambiar impresiones con cada uno de ellos, con respecto al papel específico que le tocó representar.</p> <p>Los temas a representarse habrán de ajustarse a la cotidianidad, a las experiencias por las que los alumnos pasan diariamente con respecto a su familia, su escuela, su colonia, su ciudad, etcétera.</p> <p>Proponemos brevemente como ejemplos algunos valores y situaciones a representar:</p> <p>1) Manejo del respeto: * Un grupo de empresarios decide poner una discoteca en una colonia tranquila. Los colonos dialogan sobre la necesidad de respetar sus propios derechos, así como también que se respeten los de los empresarios.</p>	<p>60 minutos.</p>

Programa de Jornadas Cívicas para Primaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **JUEGOS ESCÉNICOS (continuación)**

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
		<p>* Una familia en la que la mamá siempre quiere meterse hasta en las más pequeñas decisiones de sus hijos (la ropa, los amigos, la música, la comida, los programas de tele, las diversiones, etcétera). Los hijos deciden hablar con ella para hacer que los respete.</p> <p>* En un grupo escolar, hay quienes siempre se burlan de los demás (por el nombre, por el tono de voz, por su apariencia física, por sus opiniones, etcétera). El resto del grupo busca la manera de hacerles saber su inconformidad y lograr establecer el respeto.</p> <p>2) Manejo de la honestidad:</p> <p>* Un grupo escolar decide organizar una fiesta. Para ello, se recaban fondos (cada quien debe aportar una cantidad de dinero). El tesorero, finalmente, reúne una cantidad mayor que la que se necesita. Decide quedarse con el resto, pero los demás se enteran. Dialogan entre sí y deciden hablar con él para hacerle reflexionar sobre su actitud.</p> <p>* En un edificio se va a someter a votación quién va a quedar como administrador durante tres meses. Nadie quiere ocupar el cargo porque es de mucha responsabilidad. El sorteo se va a hacer por papelitos y algunos vecinos pretenden marcarlos de alguna manera para no ser elegidos. Se discute el punto y mejor prefieren actuar con honestidad.</p> <p>* En una familia, el hijo mayor necesita dinero para invitar a salir a su novia. Ve la oportunidad de tomarlo de la recámara de su mamá, pues nadie lo está viendo. Se arma un conflicto porque todos se echan la culpa mutuamente. La situación es tensa y, viendo esto, Juan decide ser honesto y compensar su acción.</p>	

Programa de Jornadas Cívicas para Primaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: PERIÓDICO MURAL

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno investigará el significado de los valores democráticos y los expresará a través de dibujos e ilustraciones en un periódico mural.</p> <p>El alumno participará activamente en la construcción de un periódico mural y reconocerá las diversas opiniones de sus compañeros.</p> <p>El alumno fomentará la participación ciudadana en sus padres.</p>	<p>Panel de exposición.</p> <p>Recortes de periódicos y revistas.</p> <p>Dibujos hechos por los alumnos.</p> <p>Hojas blancas.</p> <p>Pegamento.</p> <p>Tijeras, marcadores, cartulinas.</p>	<p>Se organizarán equipos de trabajo de seis integrantes como máximo.</p> <p>Cada uno de los equipos trabajará dos valores democráticos a través de los recortes e investigaciones que se hayan hecho al respecto.</p> <p>Después de dar lectura a las cartas se realizará una votación, los alumnos pegarán en el periódico la carta para sus padres que hayan elegido como mejor de su grupo.</p> <p>Una vez terminado el trabajo, se integrarán los materiales en el panel de exposición.</p>	<p>90 minutos.</p>

Programa de Jornadas Cívicas para Primaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DEBATE

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno conocerá y experimentará los lineamientos sobre los que se desarrolla un debate.</p> <p>El alumno emitirá su punto de vista sobre el tema de que se trate y analizará los puntos de vista de sus compañeros.</p> <p>El alumno reflexionará sobre los aciertos y errores de su participación y la de sus compañeros, y destacará los sentimientos y emociones generados en situaciones controvertidas que pudieran haberse presentado en el debate.</p> <p>El alumno tomará conciencia de la situación experimentada y participará al grupo su opinión sobre la aplicación de los valores democráticos en la vida cotidiana.</p>	<p>Espacio adecuado que permita la participación de todo el grupo.</p> <p>Hojas blancas y lápices.</p>	<p>El conductor del grupo fungirá como moderador del debate.</p> <p>El moderador explicará al grupo las reglas básicas del debate que se realizará en un tiempo máximo de 50 minutos: cuidarán no desviarse del tema que se esté tratando; se dirigirán los unos a los otros con respeto; evitarán interrumpir la participación de los demás; se respetará el turno que, para hablar, les ceda a cada quien el moderador.</p> <p>Se someterá a elección del grupo el tema a tratar que, entre otros, puede ser: los derechos de los niños, la seguridad personal, la contaminación, los servicios públicos, la ecología, etcétera.</p> <p>El moderador dividirá al grupo en dos partes: una argumentará en favor del tema elegido; la otra, lo hará en contra.</p> <p>A medida que se va desarrollando el debate, el moderador irá anotando las ideas principales.</p> <p>Terminando, el moderador instará a que todo el grupo, en sesión plenaria, exponga no sólo las conclusiones con respecto al tema, sino también sus impresiones en relación con la dinámica misma.</p> <p>Finalmente, el moderador resaltaré la importancia que tiene hacer uso de los valores democráticos en la comunicación cotidiana (el diálogo con respeto, la tolerancia de ideas y actitudes, el enriquecimiento que conlleva el pluralismo, la libertad, etcétera).</p>	<p>50 minutos.</p>

Programa de Jornadas Cívicas para Primaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: SIMULACRO ELECTORAL

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno integrará sus experiencias sobre el conocimiento de los valores de la cultura democrática para aplicarlos a la práctica.</p> <p>El alumno conocerá las distintas etapas y la normatividad de un proceso electoral.</p>	<p>Hojas blancas tamaño carta.</p> <p>Una caja que funcione como urna.</p> <p>Cinta adhesiva, tinta, colchón para tinta, cartulinas y tijeras.</p>	<p>Un día antes de esta actividad, el conductor deberá seleccionar a los alumnos que fungirán como funcionarios de casilla electoral (presidente, secretario y dos escrutadores), y les dará a conocer las actividades que les tocará desempeñar.</p> <p>Un día antes de este simulacro, el conductor explicará al grupo la manera en que deberán elaborar los materiales para la elección:</p> <p>Boletas: en media hoja blanca dibujarán un círculo, un triángulo y un cuadrado. Esta figuras representarán a cada uno de los tres candidatos de la elección.</p> <p>Credencial para votar: en un octavo de hoja blanca, el alumno anotará sus datos (nombre, edad, dirección, escuela, grupo y firma); del lado superior izquierdo hará un dibujo que representará su fotografía.</p> <p>El conductor dividirá al grupo en tres partes iguales. Cada una de esas partes elegirá a un alumno que fungirá como candidato. El conductor asignará a cada candidato la figura que representará en la votación.</p> <p>El conductor dará una explicación sobre el desarrollo de un proceso electoral (etapas e importancia).</p> <p>Se instalará la casilla, con los materiales y personas que la conforman.</p> <p>Los alumnos votarán por el candidato de su preferencia. Habiendo votado, regresarán a su lugar, donde desarrollarán un dibujo y un texto de reflexión.</p> <p>Se hará el recuento de los votos y los resultados se expondrán ante el grupo en una cartulina.</p> <p>Para finalizar, se hará una plenaria en la que el grupo comentará sus impresiones sobre el ejercicio y sobre la semana de trabajo, y entregará al conductor sus dibujos y reflexiones.</p>	<p>90 minutos.</p>

Programa de Jornadas Cívicas para Primaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ELABORACIÓN DE DIBUJOS

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno proyectará a través de un dibujo las experiencias que ha tenido en la escuela, en la familia, con sus amigos o en cualquier otra circunstancia.</p> <p>El alumno reconocerá las experiencias de sus compañeros a través de las situaciones que se describan en sus dibujos.</p> <p>El alumno reconocerá ideas y actitudes democráticas que, a través del análisis grupal, pueda concretar como valores.</p>	<p>Lápices de colores.</p> <p>Hojas blancas.</p>	<p>El conductor pedirá a los alumnos que hagan un dibujo en donde se proyecten como hijos, hermanos, alumnos, compañeros, vecinos, etcétera, dentro de cualquier situación en la que se incluyan valores democráticos.</p> <p>Terminados los dibujos, el conductor pedirá a los alumnos agruparse en equipos de seis integrantes máximo, para mostrarse los dibujos y compartir sus impresiones al respecto.</p> <p>El conductor pedirá a cada equipo que, ante el resto del grupo, exponga lo discutido.</p> <p>El conductor recapitulará y formulará las conclusiones pertinentes.</p>	<p>60 minutos.</p>

Primer día. Español

I. Presentación (20 minutos)

En esta primera sesión explicarás a los alumnos la importancia de la educación cívica y de la formación en valores. Asimismo, te referirás a la relación del IFE con estos temas. Para ello, te apoyarás en las hojas “¿Sabes lo que significa la democracia?” y “¿Sabes qué es el Instituto Federal Electoral (IFE) y a qué se dedica?” que encontrarás en las páginas 98 y 99 de este Manual, con el fin de impartir a los alumnos una breve plática.

Puedes auxiliarte del pizarrón o preparar hojas de rotafolios. Con el objetivo de crear un ambiente interactivo, dicha plática contendrá los siguientes puntos:

1. Pregunta a los alumnos: ¿saben qué es la democracia?
2. Explica el significado de la democracia como sistema de gobierno y como sistema de vida.
3. Explica que los valores democráticos sirven para mejorar nuestra convivencia con los demás. Habla de cada uno de ellos con ejemplos; apóyate en la hoja “Ejemplos sobre los valores de la cultura democrática”.
4. Pregunta a los alumnos:
 - ¿Qué es el IFE?
 - ¿A qué se dedica?
5. Explica el marco de referencia del IFE, sus atributos y estructura.
6. Recuerda que debes motivar a los alumnos para que participen.

II. Lectura comentada Horizonte Ciudadano núm. 2, “El Grupo Aja Sagú” (30 minutos)

1. Entrega a cada alumno un ejemplar del cuento “El Grupo Aja Sagú”.
2. Organiza al grupo, de la manera que te parezca más conveniente, para realizar la lectura del texto.

3. Terminada la lectura, pregunta a los alumnos si hubo alguna palabra que no hayan entendido; si es así, explícala.

DA LAS GRACIAS A LOS JÓVENES POR PARTICIPAR

Segundo día. Español

I. Lectura comentada de “El Grupo Aja Sagú” (35 minutos)

1. Indica al grupo que retomarán la lectura del día anterior para discutir su contenido. Recuérdales que deberán participar respetando el turno y las opiniones de los demás.
2. Para guiar la discusión puedes formular al grupo las siguientes preguntas:
 - ¿Qué valores encontraron en el cuento?
 - ¿En qué actitudes de los personajes se pueden encontrar valores o antivalores?
 - ¿Qué valores practicaron los personajes del cuento al organizar su grupo musical?
 - ¿Por qué surgió el conflicto entre Gustavo y Javier?
 - ¿Qué valores llevaron a Gustavo y a Javier a la reconciliación?
 - Para elegir el nombre del grupo, ¿qué valores tuvieron que poner en práctica los personajes?
 - ¿Cómo puede llegar un grupo de amigos a convivir adecuadamente?
3. Divide al grupo en dos partes; cada una deberá formular una lista de cinco preguntas referidas al texto revisado y a los valores. Una parte del grupo deberá responder a las preguntas de la otra y viceversa.

II. Juego didáctico “Lotería Electoral” (15 minutos)

1. Divide al grupo en equipos de seis integrantes, reparte un juego de lotería a cada equipo.
2. Lee las instrucciones en voz alta. Recuerda a los alumnos que los siete conceptos que corresponden a alguno de los valores democráticos se cantarán por su definición, no por su nombre.
3. Una vez transcurridos 15 minutos suspende el juego y pregunta a los alumnos su opinión sobre el mismo. Explica que para poder jugar con alguien es necesario aplicar valores como la legalidad y que seguir las reglas es importante. La honestidad es otro valor importante en el juego, ya que hacer trampa no es correcto. Pregunta al grupo si ellos consideran que al jugar pusieron en práctica éstos y otros valores.

DA LAS GRACIAS A LOS JÓVENES POR PARTICIPAR

Tercer día. Español

I. Debate (40 minutos)

1. Pedirás al grupo que proponga temas que puedan servir para el debate.
2. Una vez que tengan de cinco a seis temas, se someterán a votación en todo el grupo para elegir sólo uno.
3. Dividirás al grupo en dos partes y explicarás lo siguiente:
 - Una parte del grupo deberá defender el tema que trataremos y la otra deberá dar argumentos en contra del tema.
4. Explica a los alumnos que sólo podrá hablar aquel alumno que levante la mano.
5. Darás la palabra de manera alternada, una vez al grupo en favor y una vez al grupo en contra.
6. Transcurridos 25 minutos de debate anotarás en el pizarrón las ideas principales, tanto del grupo de argumentación como del grupo de contra argumentación.
7. Dirás a los alumnos que el debate ha terminado, que lo que deben hacer ahora es proponer soluciones apoyándose en las ideas principales que están en el pizarrón.
8. Cuida que los alumnos no se desvíen del tema. Debes aclarar cuantas veces sea necesario que los alumnos están en contra de un tema, no de una persona, por lo que deben tener respeto a sus compañeros del equipo contrario.
9. Al terminar con las soluciones, pregunta al grupo lo siguiente:
 - ¿Qué valores pusimos en práctica en esta actividad?
 - ¿Qué valores nos hicieron falta?
10. Aclara que, en un debate, el respeto a las diferentes opiniones (pluralismo) es muy importante, pues además de haber distintos puntos de vista y formas de pensar pueden darse diferentes soluciones a un problema. Debes destacar que al final todos llegaron a un acuerdo para solucionar el tema. Explica que emplearon el diálogo para poder intercambiar ideas.

II. Tarea (10 minutos)

Pide a los alumnos que individualmente elaboren una carta dirigida a sus padres en la que los inviten a participar del voto y de la participación ciudadana. Especifica que esta actividad la deben realizar en sus casas y que al día siguiente se leerá.

Al día siguiente, indica al grupo que se divida en tres equipos para elegir la que consideren sea la mejor carta. Éstas se leerán ante todo el grupo. Todos los jóvenes habrán de entregar la carta a sus padres.

DA LAS GRACIAS A LOS JÓVENES POR PARTICIPAR

Cuarto día. Español

I. Juego didáctico “Sopa de letras” (10 minutos)

1. Para poder conocer más sobre los valores de los que hemos hablado, vamos a buscarlos en este juego.
2. Entrega la hoja “Sopa de letras” a los alumnos y lee las instrucciones con ellos.
3. Recuerda que mientras los alumnos trabajan, debes caminar por el salón para resolver cualquier duda.
4. Transcurridos 10 minutos suspende el juego y habla con los alumnos sobre las palabras que encontraron.
5. Pregunta si hubo alguna palabra que no entendieron; si es así, aclárala.
6. Para terminar, explica a los alumnos que a lo largo de la semana van a conocer más sobre los valores.

II. Lectura comentada Apuntes de Cultura Democrática núm. 2, “El orden político democrático” (40 minutos)

1. Entrega a cada alumno un ejemplar del cuadernillo “El orden político democrático”.
2. Organiza al grupo, de la manera que te parezca más conveniente, para realizar la lectura del texto.
3. Indícales que al siguiente día realizarán el análisis de la lectura.

DA LAS GRACIAS A LOS JÓVENES POR PARTICIPAR

Quinto día. Español

I. Lectura comentada “El orden político democrático” (35 minutos)

1. Para comenzar el análisis de la lectura pregunta a los alumnos si hubo algo que no se haya entendido; si es así, solicita a alguien del grupo que lo explique o hazlo tú. También puedes iniciar preguntando:
 - ¿Creen que el contenido de la lectura es importante para nuestra vida?
 - ¿Por qué?
 - Relaciona los valores de la cultura democrática con las funciones de las instituciones que acabamos de revisar.
2. Para continuar, divide al grupo en equipos y pide que cada uno elija una de las instituciones del texto. Sobre cada institución pueden dialogar acerca de su importancia en la comunidad, su influencia en la vida diaria de los jóvenes, los valores que se relacionan con las funciones que tiene encomendadas, etcétera.
3. Indica a los grupos que elijan un representante para que ante el resto de los participantes exponga las conclusiones a las que cada equipo llegó.

II. Conclusiones (15 minutos)

Pide al grupo que, ordenadamente y tratando de participar todos, manifiesten sus dudas y sus observaciones con respecto al trabajo realizado durante los cinco días.

DA LAS GRACIAS A LOS JÓVENES POR PARTICIPAR

Primer día. Civismo

I. Juego didáctico “Crucigrama” (10 minutos)

1. Para poder conocer más sobre los valores democráticos indica al grupo que debe buscarlos en este juego.
2. Entrega la hoja “Crucigrama” a los alumnos y lee las instrucciones junto con ellos.
3. Recuerda que mientras los alumnos trabajan, debes caminar por el salón para resolver cualquier duda. Transcurridos cinco minutos suspende el juego y habla con los alumnos sobre las palabras que encontraron.
4. Pregunta si hubo alguna palabra que no entendieron; si es así, aclárala.

II. Simulacro electoral (40 minutos)

1. Explica a los alumnos la importancia, las características y las normas de un proceso electoral:
 - Insaculación.
 - Instalación de la casilla.
 - Tareas de los funcionarios de casilla.
 - Escrutinio y cómputo.
2. Pide al grupo que se divida en tres equipos, que harán el papel de partidos políticos; asígnales una figura geométrica (círculo, triángulo o cuadrado); pídeles que elijan un representante, quien fungirá como candidato en la votación.
3. A través de un sorteo, nombra a los miembros de la mesa directiva de casilla (presidente, secretario y dos escrutadores); explícales sus funciones.
4. Pide a los alumnos que elaboren su credencial para votar; pídeles que escriban sus datos y peguen su foto o dibujen su cara; indica a los que hayan sido elegidos candidatos que deben elaborar su propuesta, como representantes de un partido, que contenga elementos que puedan beneficiar a su grupo; aclárales que lo anterior será para exponerlo en tres minutos. Estas dos actividades deberás dejarlas de tarea.

DA LAS GRACIAS A LOS JÓVENES POR PARTICIPAR

Segundo día. Civismo

I. Simulacro electoral (50 minutos)

1. Indica a los candidatos que elaboraron sus propuestas que las expongan ante el grupo utilizando un máximo de tres minutos cada uno.
2. Pide al grupo que al frente del aula coloquen una mesa con cuatro sillas, la cual funcionará como la casilla electoral. Sobre la mesa coloca las boletas electorales, la tinta, la lista nominal y la perforadora. En el otro extremo del aula coloca una mesa con un crayón y la caja que servirá de urna para depositar los votos.
3. Pide a los alumnos que fungirán como funcionarios de casilla que tomen sus lugares y al resto del grupo pídele que haga una fila frente a la casilla.
4. Recuerda a cada funcionario su responsabilidad:

- El presidente verá que la credencial para votar coincida con la persona que la presenta. Deberá ver que sólo se encuentre una persona en la mesa de votación y finalmente cuidará que todo se realice en orden.
 - El secretario verá que la credencial para votar coincida con la lista nominal, en la que anotará junto al nombre la palabra “votó”. Dará la boleta al votante. Perforará la credencial y marcará con tinta el pulgar derecho del que vota.
 - Los escrutadores vaciarán la urna en la mesa y procederán a contar los votos y llenar el acta de resultados.
5. Terminada la votación, lleva a cabo una sesión plenaria en la que los alumnos puedan opinar sobre sus experiencias en esta actividad.

DA LAS GRACIAS A LOS JÓVENES POR PARTICIPAR

I. Presentación

El Instituto Federal Electoral tiene entre sus funciones promover los valores de la cultura democrática con el fin de formar ciudadanos interesados y capaces de participar en la construcción de una sociedad más tolerante, plural y libre.

Para tales efectos, se ha creado el programa “Jornadas Cívicas”, que integra un conjunto de actividades de tipo individual y grupal, lúdicas, reflexivas y vivenciales, que están destinadas a aplicarse a la población juvenil de nivel secundaria de manera sistemática y permanente, como un complemento del Plan y Programas de Estudio de la Secretaría de Educación Pública en lo que compete a las asignaturas de Civismo y Español.

A continuación se presenta un programa de trabajo que especifica las actividades a realizar a lo largo de una semana.

II. Lineamientos pedagógicos

- a) El programa se basa principalmente en el desarrollo de actividades por equipos, por lo que, en la mayoría de los casos, los conductores pedirán a los alumnos que se reúnan en grupos, lo que propiciará una dinámica en la que los alumnos pondrán en práctica valores como el respeto, el diálogo, la tolerancia y la participación, entre otros. Sólo en algunas ocasiones los alumnos trabajarán de manera individual, como es el caso del juego didáctico “Crucigrama”. Lo anterior tiene como objetivo el adecuado desempeño de las actividades generando un ambiente favorable que permita el logro de los propósitos del programa.
- b) El número de alumnos de cada grupo será, en promedio, de 40, pudiendo variar según las condiciones de la escuela y la población que ésta maneje.

III. Etapas pedagógicas del proyecto

El desarrollo de las actividades está integrado por cuatro etapas que, a pesar de poder ser definidas por separado, en la práctica se interrelacionan para favorecer el proceso de aprendizaje de los alumnos. Tales etapas son:

- a) Sensibilización.- El conductor del grupo ha de propiciar un ambiente de seguridad y confianza que permita a los alumnos vincular los contenidos a trabajar con sus experiencias cotidianas.
- b) Concientización.- Es la etapa en la que se proporciona al alumno la información conceptual que le ayudará a construir un marco referencial a partir del cual orientar sus actitudes. El conductor habrá de establecer un contexto adecuado para el aprendizaje, basándose en el manejo de un lenguaje claro y utilizando ejemplos concretos.
- c) Aplicación.- En esta etapa, de manera individual y grupal, los alumnos recuperarán y se apropiarán de los conocimientos adquiridos, y realizarán actividades donde lo aprendido teóricamente adquiera una significación práctica.
- d) Evaluación.- Es la etapa en la que los alumnos, a través de la reflexión, verificarán su aprendizaje.

Es importante destacar que el programa de “Jornadas Cívicas Juveniles” está diseñado tomando en cuenta aspectos como:

- El proceso de desarrollo del alumno.
- Los intereses que el alumno tiene en las distintas etapas de desarrollo.
- Las necesidades que tiene el alumno en lo social y en lo individual.
- El medio ambiente que lo rodea.

Por lo anteriormente descrito, es importante que el maestro tenga presente la necesidad de dar permanencia y continuidad a los contenidos que se manejaron en las “Jornadas Cívicas”, ya que la educación en valores dará mejores resultados si los jóvenes los practican de manera permanente. En este sentido, un seguimiento de los contenidos que presenta este programa permitiría un mejor resultado a largo plazo.

IV. Propósitos

Los propósitos que persigue el conjunto de actividades sugeridas en lo que se refiere a los alumnos son los siguientes:

- a) Comenzar a revalorar las experiencias de su relación con el medio que les rodea, reconociendo los valores que utilizan en sus decisiones y acciones, y así poder contar con más elementos para planear sus acciones y desenvolverse responsablemente.
- b) Tomar conciencia, a través de la participación grupal, de las diferentes posiciones y puntos de vista que tienen los demás sobre las realidades sociales.
- c) Reconocer la importancia del diálogo como instrumento básico para el intercambio de opiniones de manera constructiva y respetuosa.

- d) Estimular el desarrollo y la aplicación de la sensibilidad crítica para auto-reconocerse y descubrir los diversos aspectos de la realidad, a través de los valores democráticos.

V. Plan de actividades

Para el desarrollo de este proyecto se ha considerado que las actividades se lleven a cabo dentro de los horarios que corresponden a las materias de Español y Civismo, que son las que cumplen de mejor manera con los propósitos generales anteriormente planteados.

Primer día. Español

I. Presentación (20 minutos)

En un mismo espacio estarán presentes: el grupo, el maestro de Español y el de Civismo. Ambos se presentarán al grupo y explicarán los objetivos y actividades sugeridas sobre el programa “Jornadas Cívicas”.

II. Lectura comentada Horizonte Ciudadano núm. 2, “El Grupo Aja Sagú” (30 minutos)

A partir de esta actividad ya no se requiere de la presencia del maestro de Civismo. Esta lectura es una fuente de información que, tratada de forma amena, facilita la comprensión de sus contenidos. La lectura plantea situaciones de la vida cotidiana en las que se ponen en práctica los valores democráticos; estos ejemplos permiten que los alumnos se identifiquen con los personajes y situaciones de la anécdota. A través de este cuento, el alumno conocerá valores como el respeto, el diálogo, el pluralismo, la tolerancia, la participación, el acuerdo, etcétera.

Segundo día. Español

I. Lectura comentada Horizonte Ciudadano núm. 2, “El Grupo Aja Sagú” (35 minutos)

II. Juego didáctico: “Lotería Electoral” (15 minutos)

Se utiliza este juego con la finalidad de abordar, de manera amena, el trabajo con los valores democráticos y con elementos relacionados con el proceso electoral.

Tercer día. Español

I. Debate (40 minutos)

Esta actividad permite desarrollar en los alumnos sus capacidades de expresión, análisis, reflexión y juicio. Es otra de las actividades que cuenta con la dinámica propicia para que el alumno, de manera vivencial, tome contacto con valores como el respeto, el diálogo, la tolerancia, el pluralismo, etcétera.

II. Tarea (10 minutos)

El conductor dejará a los alumnos que escriban una carta a sus padres, invitándolos al voto y a la participación ciudadana.

Cuarto día. Español

I. Juego didáctico “Sopa de letras” (10 minutos)

Se utiliza este juego con la finalidad de abordar, de manera amena, el trabajo con los valores democráticos.

II. Lectura comentada de Apuntes de Cultura Democrática núm. 2, “El orden político democrático” (40 minutos)

Este texto, que se presenta ameno y sencillo, aporta a los alumnos información sobre cultura democrática.

Quinto día. Español

I. Lectura comentada de Apuntes de Cultura Democrática núm. 2, “El orden político democrático” (35 minutos)

II. Conclusiones, comentarios y dudas (15 minutos)

El conductor pedirá al grupo que manifieste dudas u observaciones surgidas durante los cinco días de trabajo.

Primer día. Civismo

I. Juego didáctico: “Crucigrama” (10 minutos)

Este juego acerca al alumno al conocimiento de los valores democráticos con los que tendrá un continuo contacto.

II. Proceso electoral (40 minutos)

Esta actividad acerca a los alumnos a los procedimientos reales en un proceso electoral.

III. Tarea (5 minutos)

El conductor pedirá a los alumnos que elaboren individualmente la credencial para votar. Asimismo, pedirá a los que hayan sido electos candidatos elaboren propuestas que beneficien a su grupo para que puedan manifestarlas al día siguiente en un lapso de tres minutos.

Segundo día. Civismo

I. Continuación del proceso electoral (50 minutos)

Cartas

Descriptivas (Secundaria)

Programa de Jornadas Cívicas para Secundaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGOS DIDÁCTICOS

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno podrá interactuar con sus compañeros, respetando las normas del juego, los turnos y los diversos puntos de vista.</p> <p>El alumno integrará a su marco de referencia elementos propios de la democracia (valores democráticos).</p>	<p>"Lotería Electoral".</p> <p>"Sopa de letras".</p> <p>"Crucigrama".</p>	<p>Para el juego de "Lotería Electoral", el grupo se organizará en equipos de seis integrantes; en el caso de "Crucigrama" y de "Sopa de letras", el trabajo será individual.</p> <p>El conductor planteará el objetivo de cada juego, leerá con el grupo las instrucciones y permanecerá atento para aclarar cualquier duda.</p>	<p>"Lotería Electoral", 15 minutos.</p> <p>"Sopa de letras", 110 minutos.</p> <p>"Crucigrama", 10 minutos.</p>

Programa de Jornadas Cívicas para Secundaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LECTURA COMENTADA

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno identificará los valores democráticos que puedan encontrarse en la situación específica que la lectura plantea.</p> <p>El alumno participará con sus compañeros en un ejercicio de lectura y reflexión por equipo; identificará en el texto los roles y las situaciones de los personajes para asociarlos con los valores de la cultura democrática.</p> <p>El alumno expondrá ante el grupo las reflexiones individuales y/o grupales sobre el contenido del texto.</p> <p>El alumno conocerá el significado y la importancia de algunos valores democráticos, así como su aplicación en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>El alumno participará junto con sus compañeros de grupo en un ejercicio de lectura, reflexión y análisis.</p>	<p>Serie Horizonte Ciudadano núm. 2, "El Grupo Aja-Sagú".</p> <p>Apuntes de Cultura Democrática núm. 2, "El orden político democrático".</p>	<p><i>Primer día:</i> El conductor organizará al grupo de la manera que le parezca más conveniente, para realizar la lectura del texto.</p> <p><i>Segundo día:</i> El conductor informará al grupo que se va a retomar la lectura del día anterior para hacer comentarios al respecto.</p> <p>El conductor organizará equipos de máximo seis personas y entre ellas identificarán las circunstancias y los roles que se presentan para relacionar esa información con los valores de la cultura democrática.</p> <p>El conductor pasará a cada uno de los equipos para oír los comentarios de los alumnos y orientar la dinámica de discusión.</p> <p>El conductor pedirá a cada equipo que presente sus comentarios al grupo.</p> <p>En plenaria, se llegará a conclusiones generales sobre los valores manejados en la sesión.</p> <p><i>Cuarto día:</i> El conductor organizará al grupo, de la manera que le parezca más conveniente, para realizar la lectura del segundo texto.</p> <p><i>Quinto día:</i> El conductor informará al grupo que se va a retomar la lectura del día anterior para hacer comentarios al respecto.</p> <p>El conductor organizará equipos de máximo seis personas y entre ellas dialogarán sobre la relación de los valores con las instituciones en la lectura y su relación con las circunstancias de su propia vida.</p> <p>El conductor pedirá a cada equipo exponer brevemente sus conclusiones.</p>	<p>30 minutos.</p> <p>35 minutos.</p> <p>40 minutos.</p> <p>35 minutos.</p>

Programa de Jornadas Cívicas para Secundaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DEBATE

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno pondrá en práctica valores democráticos a través de los distintos momentos y elementos que conlleva la técnica de esta actividad.</p> <p>El alumno integrará a su esquema de conocimientos las experiencias surgidas en el desarrollo de la dinámica.</p> <p>El alumno desarrollará su capacidad reflexiva y de expresión al emitir opiniones sobre un tema determinado.</p> <p>El alumno reflexionará acerca de las distintas emociones que se suscitan en situaciones controvertidas, y cómo éstas pueden ser manejadas a través de la puesta en práctica de valores democráticos.</p> <p>El alumno tomará conciencia de la importancia de aplicar los valores democráticos en la vida cotidiana.</p>	<p>Espacio adecuado.</p> <p>Rotafolio.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Pizarrón.</p> <p>Hojas blancas y lápices.</p>	<p>El conductor pondrá a consideración del grupo los temas y valores democráticos a trabajar, que deberán corresponder a los intereses de los alumnos, quienes elegirán sólo uno a través de una votación.</p> <p>El conductor expondrá al grupo las reglas del debate:</p> <p>Los participantes deberán ceñirse al tema de que se trate, dirigiéndose al grupo con respeto y evitando interrumpir la intervención de los demás.</p> <p>El conductor dividirá al grupo en dos partes: una argumentará en favor del tema de que se trate, la otra lo hará en contra.</p> <p>Para finalizar, el conductor instará al grupo a que, en sesión plenaria, manifieste sus conclusiones sobre el tema, y sobre la mecánica del propio debate, resaltando el manejo de los valores democráticos dentro de la actividad.</p>	<p>40 minutos.</p>

Programa de Jornadas Cívicas para Secundaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: SIMULACRO ELECTORAL

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno integrará sus experiencias sobre el conocimiento de los valores de la cultura democrática para aplicarlos en la práctica.</p> <p>El alumno conocerá las distintas etapas y la normatividad de un proceso electoral.</p> <p>El alumno participará en la organización de un equipo semejante a un partido político.</p> <p>El alumno analizará y reflexionará sobre las características de los miembros de su equipo (partido político) para elegir y proponer un candidato que lo represente.</p> <p>El alumno utilizará el discurso como herramienta para expresar su punto de vista sobre diversas problemáticas, y propondrá líneas de trabajo.</p>	<p>Credencial de la escuela o formato para credencial de elector.</p> <p>Lista de alumnos (equivalente a lista nominal).</p> <p>Formato para boletas electorales.</p> <p>Actas de escrutinio y cómputo.</p> <p>Hojas blancas tamaño carta.</p> <p>Una caja que sirva como urna.</p> <p>Cinta adhesiva, tinta, colchón para tinta, cartulinas y tijeras.</p>	<p><i>Primer día:</i> El conductor, de acuerdo con el número de alumnos participantes, deberá tener previamente preparados los materiales que se utilizarán.</p> <p>El conductor explicará la importancia, características y normas de un proceso electoral, sensibilizando a los alumnos sobre la importancia de su participación como “militante de un partido, candidato, ciudadano o funcionario de casilla”.</p> <p>El conductor organizará la integración de partidos políticos y la afiliación de los alumnos a los mismos, anotándolos en una lista. Es necesario propiciar una integración igualitaria en cuanto al número de miembros de los partidos. El puesto de elección para esta actividad es el de presidente. Cada equipo (partido) elegirá a su candidato. El conductor indicará que una vez hecha la selección de candidatos, el resto de los alumnos quedan en calidad de ciudadanos.</p> <p>El conductor, a través de un sorteo, nombrará a los miembros de la mesa directiva de casilla, explicando las funciones de cada uno. Los candidatos no podrán ser funcionarios de casilla.</p> <p>El conductor pedirá a los alumnos, como tarea para el siguiente día, que escriban sus datos y dibujen su rostro o peguen su fotografía en el formato de credencial para votar que se les proporcionará. Asimismo, pedirá a los que hayan sido electos candidatos elaboren sus propuestas, que tengan como fin beneficiar a su grupo; estas propuestas habrán de exponerlas al grupo al día siguiente por un lapso de 3 minutos.</p>	<p>20 minutos.</p> <p>5 minutos.</p> <p>5 minutos.</p> <p>5 minutos.</p>

Programa de Jornadas Cívicas para Secundaria

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **SIMULACRO ELECTORAL (continuación)**

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
		<p><i>Segundo día:</i> Los candidatos harán la exposición de sus propuestas durante tres minutos cada uno.</p> <p>El conductor pedirá a los alumnos ubicar una mesa con cuatro sillas para que sirva como casilla electoral; sobre la mesa se pondrán todos los elementos necesarios para la votación (lista nominal, boletas electorales, colchoneta con tinta para marcar el pulgar, perforadora para marcar la credencial); ubicará otra mesa y sobre ella un plumón para marcar las boletas, ésta será la mampara, y ubicará una caja transparente que será la urna.</p> <p>Se lleva a cabo la votación y, transcurrida la misma, se procede al escrutinio y cómputo de los resultados, publicándose posteriormente en el acta electoral.</p> <p>El conductor llevará a cabo una plenaria en la que los alumnos expresarán sus experiencias en esta actividad.</p>	<p>10 minutos.</p> <p>5 minutos.</p> <p>30 minutos.</p> <p>10 minutos.</p>

Primer día

I. Presentación (20 minutos)

En esta primera sesión explicarás a los alumnos la importancia de la educación cívica y de la formación en valores. Asimismo, te referirás a la relación del IFE con estos temas. Para ello, te apoyarás en las hojas “¿Sabes lo que significa la democracia?” y “¿Sabes qué es el Instituto Federal Electoral (IFE) y a qué se dedica?” que encontrarás en las páginas 98 y 99 de este Manual, con el fin de impartir a los alumnos una breve plática.

Puedes auxiliarte del pizarrón o preparar hojas de rotafolios. Con el objetivo de crear un ambiente interactivo, dicha plática contendrá los siguientes puntos:

1. Pregunta a los alumnos: ¿saben qué es la democracia?
2. Explica el significado de la democracia como sistema de gobierno y como sistema de vida.
3. Explica que los valores democráticos sirven para mejorar nuestra convivencia con los demás. Habla de cada uno de ellos con ejemplos, apóyate en la hoja “Ejemplos sobre valores de la cultura democrática”.
4. Pregunta a los alumnos:
 - ¿Qué es el IFE?
 - ¿A qué se dedica?
5. Explica el marco de referencia del IFE, sus atributos y estructura.
6. Recuerda que debes motivar a los alumnos para que participen.

II. “Crucigrama” (20 minutos)

Al terminar la plática sobre el IFE, la democracia y los valores, explica lo siguiente:

1. Para poder conocer más sobre los valores de los que hemos hablado, vamos a buscarlos en este juego.
2. Entrega la hoja “Crucigrama” a los alumnos y lee las instrucciones con ellos.

3. Recuerda que mientras los alumnos trabajan, debes caminar por el salón para resolver cualquier duda.
4. Transcurridos 20 minutos suspende el juego y habla con los alumnos sobre las palabras que encontraron.
5. Pregunta si hubo alguna palabra que no entendieron; si es así, aclárala.
6. Elige 3 ó 4 de los valores y pide a diferentes alumnos que los definan.
7. Para terminar, explica a los alumnos que a lo largo de la semana van a conocer más sobre los valores.

III. Lectura comentada (80 minutos)

1. Entrega a cada alumno un ejemplar de la serie “Historietas de cultura democrática”.
2. Cada uno de los alumnos debe leer una página de la historieta, mientras el resto sigue la lectura en silencio.
3. Para comenzar con el análisis de la lectura, puedes preguntar a los alumnos si hubo alguna palabra que no hayan entendido; si es así, solicita a alguien del grupo que se la explique o hazlo tú, según lo consideres. O bien, puedes iniciar preguntando:
 - ¿Creen que el contenido de la lectura sea importante para nuestra vida? ¿Por qué?
 - ¿Qué de lo contenido en el texto identifican con nuestra comunidad? ¿Por qué?
4. La finalidad de la lectura es reflexionar con los alumnos sobre los beneficios que en la vida diaria se pueden obtener si se practican los valores.

DA LAS GRACIAS POR PARTICIPAR

Segundo día

I. Juego didáctico (30 minutos)

1. Divide al grupo en equipos de seis, reparte un juego “Lotería Electoral” a cada equipo.
2. Lee las instrucciones en voz alta.

3. Una vez transcurridos 30 minutos suspende el juego y pregunta a los alumnos su opinión sobre el mismo, así como si consideran que al jugar pusieron en práctica éstos y otros valores. Explica que tanto para poder jugar como para relacionarnos necesitamos aplicar valores y reglas de convivencia.

II. Lectura comentada (90 minutos)

1. Entrega a cada alumno un ejemplar del cuaderno Apuntes de Cultura Democrática núm. 2, “El orden político democrático”.
2. Cada uno de los alumnos debe leer una página del cuaderno, mientras el resto sigue la lectura en silencio.
3. Para comenzar con el análisis de la lectura terminada, puedes preguntar a los alumnos si hubo algo que no hubieran entendido; si es así, solicita a alguien del grupo que se lo explique o hazlo tú, según lo consideres. O bien, puedes iniciar preguntando:
 - ¿Qué relación tiene el contenido de la lectura con nuestra vida? ¿Por qué?
 - ¿Qué de lo contenido en el texto identifican con nuestro país? ¿Por qué?
4. La finalidad de la lectura es reflexionar con los alumnos sobre los beneficios que en la vida diaria se pueden obtener si se conocen los diferentes aspectos tratados en el texto.

DA LAS GRACIAS POR PARTICIPAR

Tercer día

I. Debate (120 minutos)

1. Presenta la actividad del día. Lee y explica las reglas. Explica al grupo que deben apegarse a ellas para que la sesión se desarrolle adecuadamente y, sobre todo, que recuerden poner en práctica los valores que han estudiado en los días pasados. Pregunta si no hay dudas sobre las reglas leídas al grupo. Tienes diez minutos para hacerlo.
2. Una vez leídas y entendidas las reglas, solicita un voluntario del grupo, explicando que va a ser el encargado de moderar la sesión y dar las conclusiones, y divide al grupo en dos equipos. Puedes decirles que se numeren y quienes tengan número par son de un equipo, y los de número non, del otro. Debes procurar que esto no te lleve más de diez minutos.
3. Cada equipo deberá organizarse para proponer tres temas que deseen discutir. Para ello debes darles a los equipos 15 minutos para que se organicen,

comenten, decidan y señalen los puntos a tratar de cada uno de los temas que propongan.

Pide a un miembro de cada equipo que pase a apuntar los temas al pizarrón o ratofolio. Cuando terminen revísalos y sugiere al grupo borrar los que pudieran estar repetidos, si es el caso.

El grupo en general deberá elegir por votación uno de los temas propuestos. El tiempo total del que dispones para todo lo referente a este punto es de 25 minutos.

4. Señala cuál equipo es de argumentación y cuál de contra argumentación, y da las siguientes instrucciones al moderador para que comience la actividad:

- Comienza la actividad diciendo: El tema que vamos a tratar es el de.....
- Tienen 40 minutos para la exposición de puntos de vista y comenzará el equipo de argumentación.
- Cuando transcurran los 40 minutos debes dar por terminada la discusión diciendo: Hasta aquí terminamos con los participantes, pero a manera de conclusión podemos decir que.....
- Entonces expresa las conclusiones que tú consideres en un periodo no mayor a 10 minutos.

5. Después de que el moderador concluya, dale las gracias por su participación a él y al resto del grupo y comenta con todos sobre la sesión:

- ¿Qué les pareció?
- ¿Qué valores se pusieron en práctica?
- ¿Qué sucedería si no se respetaran las reglas de la actividad?
- ¿Qué importancia tiene escuchar y exponer los diferentes puntos de vista?

Tienes 25 minutos para hacerlo.

DA LAS GRACIAS POR PARTICIPAR

Cuarto día

I. Simulacro electoral (120 minutos)

1. Explica a los alumnos la importancia, las características y las normas de un proceso electoral:

- Insaculación.
- Instalación de la casilla.
- Tareas de los funcionarios de casilla.
- Escrutinio y cómputo.

2. Pide al grupo que se divida en tres equipos, que funcionarán como partidos políticos; asígnales una figura geométrica (círculo, triángulo y cuadrado); pídeles que elijan un representante, quien fungirá como candidato en la votación.
3. A través de un sorteo, nombra a los miembros de la mesa directiva de casilla (presidente, secretario y dos escrutadores); explícales sus funciones.
4. Reparte a cada alumno un formato de credencial para votar; pídeles que escriban sus datos y peguen su foto o dibujen su cara; indica a los que hayan sido elegidos candidatos que deben elaborar su propuesta, como representantes de un partido, que contenga elementos que puedan beneficiar a su grupo; aclárales que lo anterior será para exponerlo en tres minutos cada uno. Estas dos actividades deberás dejarlas de tarea.

DA LAS GRACIAS POR PARTICIPAR

Quinto día

I. Simulacro electoral (90 minutos)

1. Indica a los candidatos que elaboraron sus propuestas que las expongan ante el grupo, utilizando un máximo de tres minutos cada uno.
2. Pide al grupo que al frente del aula coloquen una mesa con cuatro sillas, la cual funcionará como casilla electoral. Sobre la mesa coloca las boletas electorales, la tinta, la lista nominal y la perforadora. En el otro extremo del aula, coloca una mesa con un crayón y la caja que servirá de urna para depositar los votos.
3. Pide a los alumnos que fungirán como funcionarios de casilla que tomen sus lugares y al resto del grupo pídele que haga una fila frente a la casilla.
4. Recuerda a cada funcionario su responsabilidad:
 - El presidente verá que la credencial para votar coincida con la persona que la presenta. Deberá ver que sólo se encuentre una persona en la mesa de votación y finalmente cuidará que todo se realice en orden.
 - El secretario verá que la credencial para votar coincida con la lista nominal, en la que anotará junto al nombre la palabra “votó”. Dará la boleta al votante. Perforará la credencial y marcará con tinta el pulgar derecho del que vota.
 - Los escrutadores vaciarán la urna en la mesa y procederán a contar los votos y llenar el acta de resultados.
5. Terminada la votación, lleva a cabo una plenaria en la que los alumnos puedan expresar sus experiencias en esta actividad.

II. Cierre de la semana de trabajo y conclusiones (30 minutos)

Invita al grupo a expresar sus conclusiones y a comentar sobre el trabajo realizado durante toda la semana.

DA LAS GRACIAS POR PARTICIPAR

Programa Jornadas Cívicas (Adultos)

I. Presentación

El Instituto Federal Electoral tiene entre sus funciones promover los valores de la cultura democrática con el fin de formar ciudadanos interesados y capaces de participar en la construcción de una sociedad más tolerante, plural y libre.

Para tales efectos, se ha creado el programa “Jornadas Cívicas”, que integra un conjunto de actividades de tipo individual y grupal, lúdicas, reflexivas y vivenciales, que están destinadas a aplicarse a la población de diferentes niveles escolares de manera sistemática y permanente, como un complemento del Plan y Programas de Estudio de la Secretaría de Educación Pública en lo que compete a la asignatura de Educación Cívica.

A continuación se presenta un programa de trabajo que especifica las actividades a realizar a lo largo de una semana.

II. Lineamientos pedagógicos

- a) El programa se basa principalmente en el desarrollo de actividades por equipos, por lo que, en la mayoría de los casos, los conductores pedirán a los alumnos que se reúnan en grupos de seis integrantes, lo que propiciará una dinámica en la que los alumnos pondrán en práctica valores como el respeto, el diálogo, la tolerancia y la participación, entre otros. Sólo en algunas ocasiones los alumnos trabajarán de manera individual, como en el caso del juego didáctico “Crucigrama”. Lo anterior tiene como objetivo el adecuado desempeño de las actividades, generando un ambiente favorable que permita el logro de los propósitos del programa.
- b) El número de alumnos de cada grupo variará según las condiciones de la escuela y la población que ésta maneje.

III. Etapas pedagógicas del proyecto

El desarrollo de las actividades está integrado por cuatro etapas que, a pesar de poder ser definidas por separado, en la práctica se interrelacionan para favorecer el proceso de aprendizaje de los alumnos. Tales etapas son:

- a) Sensibilización.- El conductor del grupo ha de propiciar un ambiente de seguridad y confianza que permita a los alumnos vincular los contenidos a trabajar con sus experiencias cotidianas.
- b) Concientización.- Es la etapa en la que se proporciona al alumno la información conceptual que le ayudará a construir un marco referencial a partir del cual orientar sus actitudes. El conductor habrá de establecer un contexto adecuado para el aprendizaje, basándose en el manejo de un lenguaje claro y utilizando ejemplos concretos.
- c) Aplicación.- En esta etapa, de manera individual y grupal, los alumnos recuperarán y se apropiarán de los conocimientos adquiridos, y realizarán actividades donde lo aprendido teóricamente adquiera una significación práctica.
- d) Evaluación.- Es la etapa en la que los alumnos, a través de la reflexión, verificarán su aprendizaje.

Es importante destacar que el programa “Jornadas Cívicas” está diseñado tomando en cuenta aspectos como:

- El proceso de desarrollo del alumno.
- Los intereses que el alumno tiene en las distintas etapas de desarrollo.
- Las necesidades que tiene el alumno en lo social y en lo individual.
- El medio ambiente que lo rodea.

Por lo anteriormente descrito, es importante que el maestro tenga presente la necesidad de dar permanencia y continuidad a los contenidos que se manejaron en las “Jornadas Cívicas”, ya que la educación en valores dará mejores resultados si los alumnos los practican de manera permanente. En este sentido, un seguimiento de los contenidos que presenta este programa permitiría un mejor resultado a largo plazo.

IV. Propósitos

Los propósitos que persigue el conjunto de actividades sugeridas en lo que se refiere a los alumnos, son los siguientes:

- a) Integrar las experiencias de su relación con el mundo, reconociendo los valores implícitos en sus decisiones y acciones, para así poder planear y desenvolverse responsablemente.
- b) Tomar conciencia, a través de la participación grupal, de las diferentes posiciones y puntos de vista que tienen los demás sobre las realidades sociales.
- c) Reconocer la importancia del diálogo como instrumento básico para el intercambio de opiniones de manera constructiva y respetuosa.
- d) Desarrollar y aplicar la sensibilidad crítica para autorreconocerse y descubrir los diversos aspectos de la realidad, a través de los valores democráticos.

V. Plan de actividades

Para el desarrollo de este proyecto se ha considerado que las siguientes actividades son las que cumplen de mejor manera con los propósitos generales anteriormente planteados:

Primer día

I. Presentación (20 minutos)

El conductor se presentará ante el grupo; explicará la importancia de la educación cívica y de la formación en valores, las funciones que el IFE ha venido desempeñando al respecto y, a partir de ello, hará referencia al programa “Jornadas Cívicas”, sus objetivos y las actividades sugeridas.

II. Juego didáctico “Crucigrama” (20 minutos)

Se aplican primero los juegos didácticos porque propician un acercamiento más atractivo a los contenidos de aprendizaje que se pretenden trabajar. Específicamente, el “Crucigrama” acerca al alumno al conocimiento de los valores democráticos con los que tendrá un continuo contacto.

III. Lectura comentada de “Historietas de cultura democrática” núm. 1 (80 minutos)

Esta lectura es una fuente de información que, tratada de forma amena, facilita la comprensión de sus contenidos. La lectura plantea datos específicos sobre los valores y prácticas de la democracia, promoviendo la reflexión sobre su utilidad en la vida cotidiana. A través de la historieta el alumno conocerá valores que sustentan la cultura democrática, tales como el respeto, el diálogo, el pluralismo, la tolerancia, la participación, el acuerdo, etcétera.

Segundo día

I. Juego didáctico “Lotería Electoral” (30 minutos)

Se utiliza este juego con la finalidad de abordar, de manera amena, el trabajo con los valores democráticos y con elementos relacionados con el proceso electoral.

II. Lectura comentada de Apuntes de Cultura Democrática, núm. 2, “El orden político democrático” (90 minutos)

Este texto, que se presenta ameno y sencillo, aporta a los alumnos información sobre las características, instituciones y prácticas del “orden político democrático” .

Tercer día

I. Debate (120 minutos)

Esta actividad permite desarrollar en los alumnos su capacidad de expresión, análisis, reflexión y juicio. Es otra de las actividades que cuenta con la dinámica propicia para que el alumno, de manera vivencial, tome contacto con valores como el respeto, el diálogo, la tolerancia, el pluralismo, etcétera.

Cuarto día

I. Simulacro Electoral (120 minutos)

II. Tarea (10 minutos)

El conductor pedirá a los alumnos que elaboren individualmente la credencial para votar. Asimismo, pedirá a los que hayan sido electos candidatos que elaboren sus propuestas que beneficien a su grupo, para que puedan manifestarlas al día siguiente en un lapso de 5 minutos (10 minutos).

Quinto día

I. Continuación del Simulacro Electoral (90 minutos)

II. Conclusiones generales (30 minutos)

Cartas

Descriptivas (Adultos)

Programa de Jornadas Cívicas para Adultos

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGOS DIDÁCTICOS

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno podrá interactuar con sus compañeros, respetando las normas del juego, los turnos y los diversos puntos de vista.</p> <p>El alumno integrará a su marco de referencia elementos propios de la democracia (valores democráticos).</p>	<p>“Crucigrama” (primer día).</p> <p>“Lotería Electoral” (segundo día).</p>	<p>Para el juego de “Lotería Electoral”, el grupo se organizará en equipos de seis integrantes; en el caso del “Crucigrama”, el trabajo será individual.</p> <p>El conductor planteará el objetivo de cada juego, leerá con el grupo las instrucciones y permanecerá atento para aclarar cualquier duda.</p> <p>Al terminar el juego, el conductor platicará con los alumnos sobre la importancia de cada uno de los valores y elementos trabajados.</p>	<p>“Crucigrama”, 20 min.</p> <p>“Lotería Electoral”, 30 min.</p>

Programa de Jornadas Cívicas para Adultos

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LECTURA COMENTADA

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno identificará los valores democráticos que la lectura plantea.</p> <p>El alumno participará con sus compañeros en un ejercicio de lectura y reflexión por equipo; identificará en el texto situaciones asociadas con los valores de la cultura democrática.</p> <p>El alumno expondrá ante el grupo las reflexiones individuales y/o grupales sobre el contenido del texto.</p>	<p>Serie Historietas de cultura democrática, núm. 1.</p> <p>Serie Apuntes de Cultura Democrática, núm. 2, "El orden político democrático".</p>	<p>Los alumnos leerán el texto e identificarán y relacionarán los valores y prácticas de la democracia que ahí se exponen con circunstancias de la vida cotidiana.</p> <p>El conductor dirigirá una discusión grupal.</p> <p>En sesión plenaria, se llegará a conclusiones generales sobre los valores manejados.</p>	<p>80 minutos.</p> <p>90 minutos.</p>

Programa de Jornadas Cívicas para Adultos

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DEBATE

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno pondrá en práctica valores democráticos a través de los distintos momentos y elementos que conlleva la técnica de esta actividad.</p> <p>El alumno integrará a su esquema de conocimientos las experiencias surgidas en el desarrollo de la dinámica.</p> <p>El alumno desarrollará su capacidad reflexiva y de expresión al emitir opiniones sobre un tema determinado.</p> <p>El alumno reflexionará acerca de las distintas emociones que se suscitan en situaciones controvertidas, y cómo éstas pueden ser manejadas a través de la puesta en práctica de valores democráticos.</p> <p>El alumno hará conciencia de la importancia de aplicar los valores democráticos en la vida cotidiana.</p>	<p>Espacio adecuado.</p> <p>Rotafolio.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Pizarrón.</p> <p>Hojas blancas y lápices.</p>	<p>El conductor organizará tres equipos, cada uno de los cuales deberá elegir tres temas que propondrá al grupo, para que elija cuál será discutido durante la sesión, mismo que deberá corresponder a los intereses de los alumnos, quienes lo elegirán a través de una votación.</p> <p>Una vez electo el tema, el conductor pedirá la participación de algún alumno para que se desempeñe como moderador de la sesión, explicándole sus funciones.</p> <p>El conductor expondrá al grupo las reglas del debate:</p> <p>Los participantes deberán ceñirse al tema de que se trate, dirigiéndose al grupo con respeto y evitando interrumpir la intervención de los demás.</p> <p>El conductor dividirá al grupo en dos partes: una argumentará en favor del tema de que se trate, la otra lo hará en contra. Señalará al moderador que deberá otorgar primero la palabra al grupo de argumentación.</p> <p>El moderador terminará la actividad expresando al grupo las conclusiones generales de lo planteado en la discusión.</p> <p>Para finalizar, el conductor instará al grupo a que, en sesión plenaria, manifieste sus conclusiones sobre el tema y sobre la mecánica del propio debate, resaltando el manejo de valores democráticos dentro de la actividad.</p>	<p>120 minutos.</p>

Programa de Jornadas Cívicas para Adultos

RESPONSABLE _____ ESCUELA _____

GRUPO _____ FECHA _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: SIMULACRO ELECTORAL

PROPÓSITOS	MATERIALES NECESARIOS	PROCEDIMIENTO	DURACIÓN
<p>El alumno integrará sus experiencias sobre el conocimiento de los valores de la cultura democrática para aplicarlos en la práctica.</p> <p>El alumno conocerá las distintas etapas y la normatividad de un proceso electoral.</p> <p>El alumno participará en la organización de un equipo semejante a un partido político.</p> <p>El alumno analizará y reflexionará sobre las características de los miembros de su equipo (partido político) para elegir y proponer un candidato que lo represente.</p> <p>El alumno utilizará el discurso como herramienta para expresar su punto de vista sobre diversas problemáticas, y propondrá líneas de trabajo.</p> <p>El alumno conocerá y reflexionará sobre los valores que se pusieron en práctica durante el simulacro electoral.</p>	<p>Credencial de la escuela o formato para credencial de elector.</p> <p>Lista de alumnos (equivalente a lista nominal).</p> <p>Formato para boletas electorales.</p> <p>Actas de escrutinio y cómputo.</p> <p>Hojas blancas tamaño carta.</p> <p>Una caja que sirva de urna.</p> <p>Cinta adhesiva, tinta, colchón para tinta, cartulinas y tijeras.</p>	<p>El conductor deberá tener previamente preparados los materiales que se utilizarán.</p> <p><i>Primer día:</i></p> <p>El conductor explicará la importancia, características y normas de un proceso electoral y sensibilizará a los alumnos sobre la importancia de participar como "miembro de un partido, candidato o ciudadano".</p> <p>El conductor organizará equipos para integrar cuatro partidos. Es necesario propiciar una integración igualitaria en cuanto al número de miembros de los partidos.</p> <p>El puesto de elección para esta actividad es el de presidente. Cada equipo (partido) elegirá a su candidato. El conductor indicará que una vez hecha la selección de candidatos, el resto de los alumnos queda en calidad de ciudadanos.</p> <p>El conductor, a través de un sorteo, nombrará a los miembros de la mesa directiva de casilla, explicando las funciones de cada uno. Los candidatos no podrán ser funcionarios de casilla.</p> <p>El conductor repartirá el formato de la credencial para que, de tarea, los alumnos la llenen con sus datos y peguen su foto. Asimismo, indicará a los candidatos que su tarea consistirá además en preparar una propuesta de trabajo para exponerla ante el grupo en tres minutos, al inicio de la siguiente sesión.</p> <p><i>Segundo día:</i></p> <p>Cada candidato hablará ante el grupo exponiendo sus propuestas.</p> <p>Con ayuda de los alumnos, el conductor instalará la mesa de casilla.</p> <p>Se llevará a cabo la votación y, transcurrida la misma, se procederá al escrutinio y cómputo de los resultados, publicándose posteriormente los resultados respectivos.</p> <p>El conductor llevará a cabo una plenaria en la que los alumnos expresarán su experiencia, dudas o comentarios sobre la actividad.</p>	<p>120 minutos.</p> <p>90 minutos.</p>

¿ Sabes qué significa la palabra **democracia** ?

Bueno, pues viene de las raíces griegas **demos**, que significa pueblo y **cratos** que significa gobierno; esto quiere decir “gobierno del pueblo”. En México, los ciudadanos podemos elegir por medio del voto a las personas que, según pensamos, nos van a gobernar mejor; por ejemplo, al presidente, los senadores y los diputados. El día de las votaciones los diferentes candidatos compiten entre sí y ganan aquellos que hayan obtenido más votos. A eso lo llamamos democracia.

Pero tú dirás que si democracia quiere decir gobierno del pueblo, ¿por qué sólo unos cuantos son los gobernantes? Eso se debe a que es imposible que los 96 millones de mexicanos puedan ponerse de acuerdo sobre las cosas que deben hacerse. No podemos reunirnos todos al mismo tiempo y en el mismo lugar para decidir cómo hacer las cosas; es por eso que nuestro gobierno es representativo, o sea, que por medio del voto elegimos a personas que nos van a representar y que van a tomar decisiones que beneficien a la población. Es como los representantes de grupo. Cuando en la escuela se organiza cualquier evento, resulta muy difícil preguntar la opinión de cada uno de los alumnos; entonces, cada grupo manda a un representante con el director y así todo es más sencillo. En nuestro país tenemos una Cámara de Senadores, en la que están representados todos los estados de la República Mexicana, y también existe una Cámara de Diputados, mismos que representan a los ciudadanos. Ambas cámaras son las encargadas de elaborar y proponer las leyes que rigen a nuestro país.

Pero la democracia no es sólo un sistema para elegir a los gobernantes; tiene que ver también con las cosas que nos pasan a diario: con nuestros amigos, con los compañeros de la escuela, con los vecinos, los maestros, en fin, con todas las personas que forman tu comunidad. La democracia existe gracias a los valores. ¿Sabes qué es un valor? Bueno, pues un valor es como una norma que regula nuestra conducta, una manera de comportarnos en distintas situaciones. ¿Conoces algún valor? La libertad, el respeto, la justicia, la participación, la legalidad, entre otros, son valores democráticos.

Estos valores son importantes ya que si los ponemos en práctica con las personas que nos rodean podemos obtener muchos beneficios; en cambio, si actuamos sin tomar en cuenta los valores podemos provocar muchos conflictos o malentendidos. Por ejemplo, si no respetamos las leyes el país sería un desorden, los coches se pasarían los altos y chocaríamos en la calle unos contra otros; si no existiera la tolerancia, no podríamos convivir con gente distinta a nosotros, etcétera.

Por todo lo anterior, es importante que conozcamos y practiquemos esos valores; por eso es que esta semana vamos a realizar algunas actividades en las que pondremos en práctica los valores democráticos; estas actividades se llaman “Jornadas Cívicas” y fueron diseñadas por el Instituto Federal Electoral.

¿ Sabes qué es el Instituto Federal Electoral (IFE) y a qué se dedica?

El IFE se encarga de organizar las elecciones para presidente de la República, senadores y diputados federales, desde el 11 de octubre de 1990.

Igual que en tu escuela o en tu familia, el IFE también tiene un reglamento que se llama Código Federal de Instituciones y Procedimientos Electorales (COFIPE).

El IFE es autónomo o independiente porque no depende ni del Poder Ejecutivo ni del Legislativo ni del Judicial. De esta manera, toma sus propias decisiones.

Las oficinas principales del IFE están en el Distrito Federal, pero para realizar su trabajo en toda la República tiene una oficina en cada una de las capitales de los 31 estados y en el Distrito Federal; a éstas se les llama Vocalías Locales, y para las demás ciudades y pueblos del país existen 300 oficinas llamadas Vocalías Distritales, una por cada distrito electoral, que son las secciones de territorio en que se divide el país para efectos de elegir representantes.

La máxima autoridad del IFE es el Consejo General. Él se encarga de vigilar que se cumplan adecuadamente las funciones del Instituto. Está formado por un consejero presidente, un secretario ejecutivo, ocho ciudadanos que representan a todas las personas del país y una persona por cada uno de los cinco partidos políticos registrados ante el IFE.

Por último, es importante que sepas que el IFE también está encargado de que todos los habitantes del país, sean niños, jóvenes o adultos, conozcan los valores democráticos que permitan mejorar nuestra vida en comunidad.

Sistemas
de Evaluación

**Cuestionario
para el
Asesor**

NOMBRE _____ SEXO _____

ENTIDAD _____

El presente cuestionario busca evaluar el desarrollo de las “Jornadas Cívicas” para primaria.

I. Instrucciones

Lea cuidadosamente las preguntas y todas sus posibles respuestas; posteriormente marque sólo una respuesta para cada pregunta.

1. ¿Cree usted que son útiles las “Jornadas Cívicas”?

Sí ___ ¿Por qué? Porque:

a) Los niños se divierten y aprenden. _____

b) Los niños pueden conocer los valores de la cultura democrática. _____

c) Los niños aprenden a convivir mejor y en paz. _____

No ___ ¿Por qué? Porque:

d) Los niños consideran las actividades aburridas. _____

e) Los niños no entienden de lo que se les habla. _____

f) Los niños no cambian ninguna actitud. _____

2. ¿Usted cree que las “Jornadas Cívicas” sean una forma adecuada para la enseñanza de los valores de la cultura democrática?

a) Sí _____

b) No _____

3. ¿Cuál de las actividades del programa considera que no cumple adecuadamente con la enseñanza de los valores? (En este caso puedes elegir más de una opción).

a) Juegos didácticos. _____

b) Lectura comentada. _____

c) Juegos escénicos. _____

d) Periódico mural. _____

e) Debate. _____

f) Simulacro. _____

g) Todas las anteriores. _____

h) Todas cumplen. _____

4. ¿Piensa usted que las “Jornadas Cívicas” puedan propiciar cambios de actitud en los alumnos después de su participación en ellas?

a) Sí _____

b) No _____

5. ¿De qué tipo?

a) Temporal _____

b) Permanente _____

6. ¿Considera que deber ser un programa permanente en las escuelas?

a) Sí _____

b) No _____

7. En caso de haber respondido que sí, ¿con qué frecuencia?

a) Semanal _____

b) Mensual _____

c) Semestral _____

d) Anual _____

e) Otro, ¿cuál? _____

8. ¿Cree usted que es importante anexar el programa “Jornadas Cívicas” al currículum oficial?

a) Sí _____

b) No _____

9. ¿El programa “Jornadas Cívicas” debe permanecer como una actividad extracurricular?

a) Sí _____

b) No _____

10. ¿Considera que a los maestros les resulta de fácil manejo el programa?

a) Sí _____

b) No _____

Cuestionario para el **Niño**

Instrucciones

Por favor, marca en cada línea solamente una opción, la que corresponda a lo que tú opinas.

Por ejemplo:

Si la “Jornada Cívica” se te hizo bastante agradable debes marcar así:

La “Jornada Cívica” me pareció:

	Bastante	Algo	Nada
Agradable	<u> X </u>	___	___
Desagradable	___	___	___

Si te pareció algo desagradable debes marcar así:

La “Jornada Cívica” me pareció:

	Bastante	Algo	Nada
Agradable	___	___	___
Desagradable	___	<u> X </u>	___

LA JORNADA CÍVICA ME PARECIÓ:

	Bastante	Algo	Nada
bonita	_____	_____	_____
aburrida	_____	_____	_____
desagradable	_____	_____	_____
activa	_____	_____	_____
inútil	_____	_____	_____
necesaria	_____	_____	_____
difícil	_____	_____	_____
clara	_____	_____	_____
complicada	_____	_____	_____
sencilla	_____	_____	_____
entendible	_____	_____	_____
fea	_____	_____	_____
interesante	_____	_____	_____
agradable	_____	_____	_____
cansada	_____	_____	_____
útil	_____	_____	_____
innecesaria	_____	_____	_____
fácil	_____	_____	_____
confusa	_____	_____	_____
simple	_____	_____	_____
compleja	_____	_____	_____
inintendible	_____	_____	_____

**Cuestionario
para el
Asesor**

NOMBRE _____ SEXO _____

ENTIDAD _____

El presente cuestionario busca evaluar el desarrollo de las “Jornadas Cívicas” para secundaria.

I. Instrucciones

Lea cuidadosamente las preguntas y todas sus posibles respuestas; posteriormente marque sólo una respuesta para cada pregunta.

1. ¿Cree usted que son útiles las “Jornadas Cívicas”?

Sí ____ ¿Por qué? Porque:

a) Los jóvenes se divierten y aprenden. _____

b) Los jóvenes pueden conocer los valores de la cultura democrática. _____

c) Los jóvenes aprenden a convivir mejor y en paz. _____

No ____ ¿Por qué? Porque:

d) Los jóvenes consideran las actividades aburridas. _____

e) Los jóvenes no entienden de lo que se les habla. _____

f) Los jóvenes no cambian ninguna actitud. _____

2. ¿Cree usted que las “Jornadas Cívicas” sean una forma adecuada para la enseñanza de los valores de la cultura democrática?

a) Sí _____

b) No _____

3. ¿Cuál de las actividades del programa considera que no cumple adecuadamente con la enseñanza de los valores? (En este caso puedes marcar más de una opción).

a) Juegos didácticos. _____

b) Lectura comentada. _____

c) Juegos escénicos. _____

d) Periódico mural. _____

e) Debate. _____

f) Simulacro. _____

g) Todas las anteriores. _____

h) Todas cumplen. _____

4. ¿Piensa usted que las “Jornadas Cívicas” puedan propiciar cambios de actitud en los alumnos después de su participación en ellas?

a) Sí _____

b) No _____

5. ¿De qué tipo?

a) Temporal _____

b) Permanente _____

6. ¿Considera que deber ser un programa permanente en las escuelas?

a) Sí _____

b) No _____

7. En caso de haber respondido que sí, ¿con qué frecuencia?

a) Semanal _____

b) Mensual _____

c) Semestral _____

d) Anual _____

e) Otro, ¿cuál? _____

8. ¿Cree usted que es importante anexar el programa “Jornadas Cívicas” al currículum oficial?

a) Sí _____

b) No _____

9. ¿El programa “Jornadas Cívicas” debe permanecer como una actividad extracurricular?

a) Sí _____

b) No _____

10. ¿Considera que a los maestros les resulta de fácil manejo el programa?

a) Sí _____

b) No _____

Cuestionario para el Joven

Instrucciones

Por favor, marca en cada línea solamente una opción, la que corresponda a lo que tú opinas.

Por ejemplo:

Si la “Jornada Cívica” se te hizo bastante agradable debes marcar así:

La “Jornada Cívica” me pareció:

	Bastante	Algo	Nada
Agradable	<u> X </u>	___	___

Si te pareció algo desagradable debes marcar así:

La “Jornada Cívica” me pareció:

	Bastante	Algo	Nada
Desagradable	___	<u> X </u>	___

LA JORNADA CÍVICA ME PARECIÓ:

	Bastante	Algo	Nada
bonita	_____	_____	_____
aburrida	_____	_____	_____
desagradable	_____	_____	_____
activa	_____	_____	_____
inútil	_____	_____	_____
necesaria	_____	_____	_____
difícil	_____	_____	_____
clara	_____	_____	_____
complicada	_____	_____	_____
sencilla	_____	_____	_____
entendible	_____	_____	_____
fea	_____	_____	_____
interesante	_____	_____	_____
agradable	_____	_____	_____
cansada	_____	_____	_____
útil	_____	_____	_____
innecesaria	_____	_____	_____
fácil	_____	_____	_____
confusa	_____	_____	_____
simple	_____	_____	_____
compleja	_____	_____	_____
inentendible	_____	_____	_____

Cuestionario
para el
Asesor

NOMBRE _____ SEXO _____

ENTIDAD _____

El presente cuestionario busca evaluar el desarrollo de las “Jornadas Cívicas” para adultos.

I. Instrucciones

Lea cuidadosamente las preguntas y todas sus posibles respuestas; posteriormente marque sólo una respuesta para cada pregunta.

1. ¿Cree usted que son útiles las “Jornadas Cívicas”?

Sí ____ ¿Por qué? Porque los alumnos:

a) Aprenden de manera didáctica. _____

b) Pueden conocer los valores de la cultura democrática. _____

c) Aprenden a convivir mejor y en paz. _____

No ____ ¿Por qué? Porque los alumnos:

d) Consideran las actividades aburridas. _____

e) No entienden de lo que se les habla. _____

f) No cambian ninguna actitud. _____

2. ¿Usted cree que las “Jornadas Cívicas” sean una forma adecuada para la enseñanza de los valores de la cultura democrática?

a) Sí _____

b) No _____

3. ¿Cuál de las actividades del programa considera que no cumple adecuadamente con la enseñanza de los valores?(En este caso puedes marcar más de una opción).

a) Juegos didácticos. _____

b) Lectura comentada. _____

c) Juegos escénicos. _____

d) Periódico mural. _____

e) Debate. _____

f) Simulacro. _____

g) Todas las anteriores. _____

h) Todas cumplen. _____

4. ¿Piensa usted que las “Jornadas Cívicas” puedan propiciar cambios de actitud en los alumnos después de su participación en ellas?

a) Sí _____

b) No _____

5. ¿De qué tipo?

a) Temporal _____

b) Permanente _____

6. ¿Considera que deber ser un programa permanente en las escuelas?

a) Sí _____

b) No _____

7. En caso de haber respondido que sí, ¿con qué frecuencia?

a) Semanal _____

b) Mensual _____

c) Semestral _____

d) Anual _____

e) Otro, ¿cuál? _____

8. ¿Cree usted que es importante anexar el programa “Jornadas Cívicas” al currículum oficial?

a) Sí _____

b) No _____

9. ¿El programa “Jornadas Cívicas” debe permanecer como una actividad extracurricular?

a) Sí _____

b) No _____

10. ¿Considera que a los maestros les resulta de fácil manejo el programa?

a) Sí _____

b) No _____

Cuestionario para el Alumno

Instrucciones

Por favor, marca en cada línea solamente una opción, la que corresponda a lo que tú opinas.

Por ejemplo:

Si la “Jornada Cívica” se te hizo bastante agradable debes marcar así:

La “Jornada Cívica” me pareció:

	Bastante	Algo	Nada
Agradable	<u> X </u>	___	___

Si te pareció algo desagradable debes marcar así:

La “Jornada Cívica” me pareció:

	Bastante	Algo	Nada
Desagradable	___	<u> X </u>	___

LA JORNADA CÍVICA ME PARECIÓ:

	Bastante	Algo	Nada
bonita	_____	_____	_____
aburrida	_____	_____	_____
desagradable	_____	_____	_____
activa	_____	_____	_____
inútil	_____	_____	_____
necesaria	_____	_____	_____
difícil	_____	_____	_____
clara	_____	_____	_____
complicada	_____	_____	_____
sencilla	_____	_____	_____
entendible	_____	_____	_____
fea	_____	_____	_____
interesante	_____	_____	_____
agradable	_____	_____	_____
cansada	_____	_____	_____
útil	_____	_____	_____
innecesaria	_____	_____	_____
fácil	_____	_____	_____
confusa	_____	_____	_____
simple	_____	_____	_____
compleja	_____	_____	_____
ininteligible	_____	_____	_____

Guía
para el
Instructor

Funciones de la Guía para el Instructor

Estas hojas están dirigidas a los formadores de asesores que impartirán “Jornadas Cívicas”. Las páginas anteriores conforman el manual que recibirán los asesores que impartirán las “Jornadas Cívicas”. En cambio, éstas proporcionan los lineamientos con que habrá de manejarse el taller que prepara a quienes serán instructores de los asesores.

El Instituto Federal Electoral está interesado en que las “Jornadas Cívicas” mantengan una unidad pedagógica. Por ello, es importante que todos los talleres de capacitación de asesores sigan el mismo patrón didáctico.

Antes del taller

Además de haber estudiado su tema y preparado lo necesario para los ejercicios, el instructor que dará el taller deberá tener cuidado con lo siguiente:

1. Asegurarse de tener disponibles los materiales necesarios.
2. Llegar a la sala de sesiones por lo menos 15 minutos antes del inicio del taller para colocar adecuadamente los materiales en las mesas para los participantes.
3. Comprobar que los equipos funcionen y preparar los acetatos que se proyectarán.
4. Conocer las entradas y salidas del salón, saber dónde están los servicios y ponerse de acuerdo con quien proceda para saber si habrá apoyo con café, etcétera.
5. Recordar que, aunque esté impartiendo el taller en un lugar que le sea desconocido, al estar frente al grupo el instructor es el “dueño” del salón y debe mostrar disposición a solucionar los problemas inherentes al uso del mismo.

Recomendaciones generales para el **Instructor**

La voz

La voz deberá ser:

- Tan alta como el salón lo requiera, de modo que hasta el más lejano de los participantes pueda escuchar bien.
- Con matices, para mantener el interés.

La dicción

La dicción debe ser:

- Clara
- Hablando “hacia afuera de la boca” y no “mascullando hacia adentro”.

Las manos

Debe evitarse lo siguiente:

- Los gestos cerrados (como cruzar los brazos al frente).
- Las manos en los bolsillos.
- Jugar con plumones, lápices o elementos que distraen al grupo.
- Tomar la posición del monje (atrás de la espalda), o la coloquialmente denominada “la hoja de parra”.

Los ojos

Nuestra vista tiene que...

- Dirigirse hacia los ojos de los interlocutores (si se te dificulta, míralos hacia la frente y ellos sentirán que los estás mirando a los ojos).
- Enfocarse alternadamente en distintos participantes y no quedarse fijos en uno o dos alumnos.
- Orientarse hacia distintos puntos del salón (a la derecha, a la izquierda, al frente) y no permanecer clavados en el suelo, en el techo, en el rotafolios o en el pizarrón.

El territorio

El asesor evitará...

- Permanecer fijo, sin moverse, en un punto del salón.
- Moverse tanto que distraiga a los participantes.
- Tapar con su cuerpo aquello que los participantes tienen que ver, como por ejemplo, lo escrito en el rotafolios, en el pizarrón o en los acetatos.

El rotafolios

Debe cuidarse lo siguiente:

- Letra grande y clara, preferiblemente de molde.
- Plumones de color oscuro, como negro, azul oscuro, verde oscuro, morado, café (los rojos se pierden desde lejos, aunque pueden servir para resaltar ideas; los amarillos y naranjas no se ven).
- No “escondarse” tras el rotafolios o sujetarse de él.
- No obstaculizar la lectura con el cuerpo.
- Utilizarlo como centro de atención.
- No debe usarse mucho, ni muy lejos.
- Dar la idea de “dominio” al pasar las hojas.
- Mantenerlo a la vista de los participantes.

El lenguaje no verbal

Es muy útil que el asesor...

- Aprenda a utilizar su propio cuerpo como centro de control; por ejemplo, puede ponerse de pie para quitarle la palabra a alguien que está hablando mucho.
- Sepa que tiene que parecer natural en sus gestos y movimientos y evitar la rigidez.
- Recuerde que sus gestos pueden ser cordiales o agresivos. Por supuesto, se pretende siempre lograr lo primero.

Las preguntas

- Haz preguntas abiertas e indirectas, preferiblemente.
- Las preguntas abiertas son las que no se pueden contestar con un sí o un no.
- Las preguntas indirectas son las que se dirigen al grupo y varias personas pueden responder.
- Este tipo de preguntas mantiene al grupo atento y participativo.
- Ocasionalmente puedes hacer preguntas directas, cerradas o de rebote (las que se regresan al grupo) cuando realmente convenga.

Y en todo momento...

- Recuerda que eres un ser humano frente a otros seres humanos, y que juntos pueden resolver los problemas que se presenten en el taller, haciendo uso de los mismos valores democráticos que estarás enseñando.

Formación de la comunidad de aprendizaje

Cuando los participantes vayan llegando al salón, preséntate, dales la bienvenida, indícales dónde pueden sentarse y explícales que comenzarán en breve.

Presentación de los participantes

- Comienza el taller diciendo el nombre del mismo y comenta a grandes rasgos su objetivo: formar a los asesores que impartirán las “Jornadas Cívicas”.

- Explica que dentro de un momento se entrará en la materia del programa, pero que el primer paso es que las personas se conozcan entre sí.
- Comienza presentándote tú. Sé cordial. Recuerda que tu presentación sentará el tono para todas las demás.
- Da uno o dos minutos para que los participantes se presenten.
- Permanece de pie, mostrando interés a través del lenguaje corporal. Memoriza el nombre de la persona y cuando termine su presentación dile, por ejemplo, “gracias, Juan”.
- Si se te dificulta recordar los nombres, organiza caballetes o portanombres (pueden hacerse con hojas) para que cada quien escriba su nombre y lo ponga enfrente del sitio que ocupa en la mesa.
- Al terminar, da las gracias a todos y anuncia el siguiente tema: “Ahora les hablaré brevemente de la importancia de las Jornadas Cívicas y de los temas que trataremos en este taller”.

Importancia de las “Jornadas Cívicas”

Esta plática breve proporciona al asesor la oportunidad de definir el tema del taller, y da a los participantes lineamientos e informaciones que les serán importantes para comprender lo que se espera de ellos en el programa.

Debe prepararse bien e impartirse con interés y alta energía en no más de ocho minutos. Para ello, el instructor debe basarse en la página 11 del Manual de Capacitación de Asesores que Impartirán las “Jornadas Cívicas”.

Propósitos de las “Jornadas Cívicas”

1. Pide a los participantes que abran su manual en las páginas: 12 para primaria, 13 para secundaria y 14 para adultos.
2. Da lectura a los propósitos de las “Jornadas Cívicas” o explícalos de acuerdo con lo escrito.
3. Aclara cualquier duda.

Objetivos del taller de capacitación de asesores

1. Proyecta los acetatos que contienen los objetivos o pide a los participantes que abran su manual en la página 15.

2. Da lectura a los objetivos del taller, o pide a los participantes que te ayuden a leerlos.
3. Aclara cualquier duda.

Expectativas

1. Pide a los participantes que se numeren del uno al tres y forma tres grupos.
2. Dales 20 minutos para que realicen el ejercicio de exponer su expectativa con respecto al taller y preparen un acetato o una hoja de rotafolios que presentarán ante el grupo.
3. Ve pasando por los grupos para ver que todo funcione bien y para que cuiden el tiempo.
4. Si necesitan extenderse, puedes darles hasta 10 minutos más, como máximo.
5. Reúnelos en asamblea y pide al representante de cada grupo que presente el trabajo de equipo en no más de tres minutos.
6. Si ves que las expectativas habrán de cumplirse a lo largo del taller, comenta:
“Las expectativas que ustedes presentaron seguramente se cumplirán según vaya transcurriendo el programa; al final volveremos a ellas para asegurarnos de que así haya sucedido”.
7. Pega las hojas de rotafolios en la pared o guarda los acetatos para volver a proyectarlos en el cierre.
8. Si algún grupo presenta alguna expectativa que está totalmente fuera de los objetivos del programa y que no se verá cubierta por el taller, indícalo cortésmente.
9. Procede de similar manera con los temores. Recuerda a los participantes que hay temores que se habrán disipado al finalizar el taller y que tal vez permanecerán vigentes hasta que se estén impartiendo las “Jornadas Cívicas” en las escuelas.
10. Recuerda a los participantes que las normas de convivencia representan un contrato entre los miembros del grupo y el instructor, y que servirán de guía durante todo el taller. Si hay alguna norma que no te parece correcta, por ejemplo, “acortar el taller a la mitad” o “salir tres horas antes”, expresa claramente: “esto no será posible, porque...”.

Síntesis del marco teórico

1. Basándote en el conjunto de acetatos que se te entregan, explica a los participantes la base teórica en la que se fundamentan las “Jornadas Cívicas”.
2. Para prepararte mejor al respecto, antes de la plática da lectura al documento “Porqué de las Jornadas Cívicas”, que encontrarás en la página 19 del Taller de Capacitación de Asesores.

Hacer los valores comprensibles

1. Pide a los participantes que se numeren del 1 al 5 y que formen grupos, de acuerdo con su número.
2. Cada grupo aportará ejemplos específicos de valores, como se solicita en la página 39.
3. Los trabajos de grupo durarán no más de 30 minutos, al final de los cuales deben tener ya preparados sus acetatos u hojas de rotafolios.
4. Cada equipo tendrá tres minutos para presentar sus trabajos.

Reglas de la retroalimentación

1. Explica por qué será importante dentro del taller que el instructor sepa dar retroalimentación.
2. Describe las reglas para recibir retroalimentación.
3. Explica, con ejemplos, las reglas para dar retroalimentación.
4. Genera un espacio de modelaje como se indica en la página 42. Dicho modelaje debe ser realizado por los participantes. El instructor debe permanecer como guía del proceso y brindar la retroalimentación necesaria.
5. Sólo si consideras que el modelaje fue inadecuado, al final del mismo ejemplifica tú cómo debe darse la retroalimentación.
6. Cuida el tiempo para que lo anterior suceda en 10 minutos.

Guías del asesor y cartas descriptivas

Ha llegado una parte medular del taller: el momento en que los participantes impartirán las “Jornadas Cívicas”.

1. Explica que serán ellos quienes impartan las “Jornadas Cívicas”, para lo cual tendrán el apoyo de:
 - La guía del instructor.
 - Las cartas descriptivas.
 - El instructor que está impartiendo el taller.
2. Mantente firme en lo anterior si desean variar el ejercicio y dicen algo así como: “Mejor usted dé las sesiones y nosotros observamos”.

El modelo del programa se basa en las aportaciones del Dr. Manuel Bandura y proviene de la psicología social.

Se ha desarrollado sobre los siguientes principios: teoría-práctica-retroalimentación-corrección-desarrollo de nuevas conductas.

Si los instructores sólo “damos el programa y nos vamos”, únicamente estaríamos trabajando en la parte teórica.
3. Divide al grupo equitativamente, de manera que cada equipo pueda trabajar en forma adecuada las actividades que le correspondan.
4. Cada grupo preparará una sesión de las “Jornadas Cívicas”. Pueden rifarse las sesiones entre los grupos.
5. Irás pasando por los grupos, apoyarás, darás ideas y resolverás todas las dudas que surjan.
6. Ten especial cuidado con los compañeros del grupo que impartirá la primera sesión, pues estarán más nerviosos y tendrán menos tiempo para preparar su presentación.
7. Asegúrales que se trata de exponer ante un grupo de compañeros y que, entre todos, se apoyarán para sacar adelante las “Jornadas Cívicas”.
8. Explica a los participantes que actuarán como expositores que pueden repartirse el tiempo de la sesión para que cada uno tenga la oportunidad de exponer y pueda dársele retroalimentación personalizada.

Impartición de sesiones

1. Explica al grupo que tendrá un tiempo determinado para impartir la sesión.
2. Insiste en que cuiden el tiempo y avisa que transcurrido el mismo se dará por terminada la sesión, por lo que no se les permitirá extenderse.
3. Pide a los participantes que funcionarán como instructores que preparen sus materiales y se dispongan para realizar su sesión.

4. Solicita al resto del grupo que se comporte en las sesiones (sin exagerar) como supone que pueden comportarse los alumnos cuando reciban las “Jornadas Cívicas”, con objeto de crear un espacio de experimentación lo más cercano posible a la realidad.
5. Avisa que tú no intervendrás en la sesión que impartan los compañeros, a no ser que se observe una desviación grave, y que reservarán la retroalimentación para el final de la misma.
6. Pide al grupo que se prepare también para tomar notas durante la sesión con objeto de retroalimentar al final de la misma. Tú también debes tomar notas. Un buen esquema para tomar dichas notas es preparar una hoja por alumno que diga lo siguiente:

NOMBRE _____

Conductas positivas	Conductas por mejorar

7. Da el banderazo de inicio.
8. Diez minutos antes de que se cumplan las dos horas, avisa discretamente al grupo expositor que “vayan aterrizando” su sesión.
9. A las dos horas da por finalizada cortésmente la sesión.
10. Den todos retroalimentación a los expositores siguiendo el esquema que se anota a continuación:
 - A) Solicita autorización a los expositores para darles retroalimentación.
 - B) Pide al grupo que diga a cada participante, por separado, su retroalimentación específica y equilibrada; primero qué hizo bien el alumno y después qué puede mejorar.
 - C) Al final, da retroalimentación a la persona en turno.

- D) Dicha persona dice brevemente cómo se sintió.
- E) Le agradecen y le dan un aplauso.
- F) Pasan a la persona siguiente.

11. Da las gracias al grupo expositor y pasa al tema que sigue.

Sistema de evaluación

1. Explica al grupo la importancia que tiene, para el Instituto Federal Electoral, la evaluación del programa “Jornadas Cívicas”.
2. Lee junto con el grupo las herramientas de evaluación que se encuentran en las páginas:
 - para primaria 105 - 109.
 - para secundaria 110 - 114.
 - para adultos 115 - 119.
3. Aclara cualquier duda y lleguen a un acuerdo sobre el procedimiento de aplicación.

Cierre

1. Agradece a los participantes sus valiosas aportaciones para el éxito del taller.
2. Transmite lo importante que es para el Instituto Federal Electoral la formación en valores y destaca los beneficios individuales y colectivos que dicha tarea conlleva.
3. Impulsa a los asesores a impartir las “Jornadas Cívicas” de manera entusiasta y comprometida, y resalta el hecho de que ellos son, junto con los padres, los llamados a inculcar en los niños de México los valores como forma de convivencia.
4. Vuelve a leer los objetivos del taller y pregunta a los participantes si se cumplieron.
5. Haz lo mismo con las expectativas que el grupo generó al principio del taller.

Acetatos

PORQUÉ DE LAS
“JORNADAS CÍVICAS”
(SÍNTESIS DEL MARCO TEÓRICO)

La participación del individuo en la sociedad es fundamental para propiciar un completo desarrollo.

En el caso de la participación política, las personas se unen buscando el desarrollo sostenido. Así, la participación política es un deber y un derecho.

LA EDUCACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN ABARCA:

- La educación formal: aprendizaje práctico y vivencial de la democracia en las instituciones educativas.
- La educación informal: ambiente familiar democrático.

LA EDUCACIÓN PARA LA DEMOCRACIA IMPLICA:

- *objetividad*
- *imparcialidad*
- *flexibilidad ideológica*
- *responsabilidad*
- *compromiso cívico*

EDUCACIÓN EN VALORES ES EDUCAR PARA LA VIDA

Los valores conforman la fuerza interior que caracteriza a las personas, proporcionan identidad, aglutinan a grupos y propician mejor comprensión de uno mismo.

SÍNTESIS DEL MARCO TEÓRICO

Autores como Piaget, Kohlberg, Gilligan, Delval y Enesco han estudiado la forma en que se desarrolla el proceso de adquisición de valores sociales y morales.

Desde pequeños (entre los 6 y los 12 años) los niños desarrollan juegos que involucran reglas y ponen en práctica valores como el respeto, la igualdad y la solidaridad.

Conforme el niño va creciendo se desarrolla su capacidad para distinguir los aspectos involucrados en una situación social: actores, acciones, intenciones, consecuencias.

Cuando los niños se involucran personalmente son más capaces de distinguir los actos intencionados de los que no lo son.

NORMAS Y CONDUCTAS INSPIRADAS EN VALORES

Desde el nacimiento el niño está sujeto a reglas o normas que explora o viola para descubrir, a través de la respuesta que observa en el adulto, la importancia de las mismas.

Al principio, las normas sociales son implantadas por otros y poco a poco se interiorizan.

Los valores determinan las normas de conducta.

La conducta moral depende de los valores en los cuales se eduque, por lo que valores y moral están relacionados.

Se considerará que un valor ha sido aprendido cuando un sujeto lo incorpora a su personalidad; es decir, cuando lo hace suyo.

Para que este proceso ocurra entran en juego los aspectos emocional, intelectual y vivencial.

ESCUELA Y VALORES

Valor es lo que vale para el ser humano, y vale lo que tiene significado en su vida.

El aprendizaje de los valores debe ser significativo e inherente a la actividad cotidiana en la escuela.

TRANSMITIR VALORES IMPLICA:

- Plantear situaciones reales y presentar alternativas.
- Dar elementos para decidir imparcialmente.
- Dar a conocer la normatividad social (prohibiciones y reglamentos).
- Ayudar a ver y prever las consecuencias de sus elecciones.

Para ello se requiere interacción y diálogo con maestros y compañeros.

Educar en valores significa que el alumno sea capaz de explicar una conducta apoyado en su valoración y justificado por el consenso y la realidad social.

Esto quiere decir, desarrollar la habilidad de juicio o autorregulación.

La habilidad de juicio es la capacidad de comprensión crítica de la realidad personal y social, no sólo en el terreno intelectual, sino también en el afectivo.

Para todo lo anterior, es preciso capacitar al alumno en el diálogo, el acuerdo, el entendimiento, la tolerancia y la participación.

EDUCACIÓN PARA LA DEMOCRACIA

La educación para la democracia debe contemplar las dimensiones de:

- Derechos humanos.
- Diversidad cultural.
- Enfoque hacia la paz.
- Desarrollo individual.
- Compromiso institucional.

Las instituciones educativas deben fomentar un aprendizaje significativo de los valores, y crear las condiciones que hacen posible vivir y practicar los valores democráticos.

El objetivo es formar un ciudadano ético, responsable y participativo, capaz de actuar cívica y civilizadamente.

Por definición, la escuela se constituye en un instrumento idóneo para que el objetivo se cumpla de manera informada y responsable.

PRINCIPIOS RECTORES PARA LA EDUCACIÓN EN LA DEMOCRACIA

Los valores son cualidades de la realidad humana que nos permiten elegir aquello que nos parece mejor.

No existen por sí mismos, sino hasta que se manifiestan en la realidad física y humana.

Al aprenderse, se convierten en criterios de juicio, orientaciones de conducta y normas.

Para que adquieran su total fuerza deben convertirse también en comportamientos específicos y reflejarse en las actitudes.

Los principios rectores para la educación democrática son:

- **IDENTIDAD.** Ámbito de encuentro del individuo consigo mismo basado en un sentido de pertenencia que incluye el amor a la patria y la comprensión de los problemas del entorno social.
- **JUSTICIA.** Ejercicio cotidiano de la legalidad y respeto de la igualdad de derechos para propiciar un mejoramiento social, cultural y económico.

- **INDEPENDENCIA.** Expresión de la libertad de creencias y de la lucha contra el fanatismo y los prejuicios.
- **LIBERTAD.** Facultad natural para actuar de una u otra forma, hacerse responsable de sus actos y asumir las consecuencias.
- **DEMOCRACIA.** Forma de organización de la sociedad que implica un sistema de vida.

VALORES DE LA CULTURA DEMOCRÁTICA

- **Responsabilidad:** Capacidad de reconocer y aceptar consecuencias.
- **Igualdad:** Principio que reconoce a todas las personas los mismos derechos y obligaciones.
- **Honestidad:** Obrar con rectitud y justicia.
- **Legalidad:** Convicción por la ley, apego a ella y cumplimiento de la misma.
- **Participación:** Compartir y discutir los puntos de vista con los demás para llegar a un acuerdo o consenso.

Involucrarse informada y responsablemente en la solución de problemas colectivos.

- **Pluralismo:** Reconocimiento y aceptación de la diversidad para enriquecer la convivencia.
- **Respeto:** Reconocimiento de la dignidad humana, propia y de los demás.
- **Tolerancia:** Coexistencia pacífica mediante el respeto a las opiniones o prácticas de los demás.

*Manual de Jornadas Cívicas (Infantiles, Juveniles
y Adultos)* se terminó de imprimir
en la ciudad de México durante el mes
de diciembre de 2000. La edición consta
de 10,000 ejemplares y estuvo
al cuidado de la

DIRECCIÓN EJECUTIVA DE CAPACITACIÓN ELECTORAL
Y EDUCACIÓN CÍVICA

INSTITUTO FEDERAL ELECTORAL

