

EXPLORANDO  
LA DEMOCRACIA

# EXPLORANDO LA DEMOCRACIA



María del Carmen Carreón Castro

tirant humanidades

Ciudad de México, 2018

Copyright © 2018

Todos los derechos reservados. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética, o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación sin permiso escrito de la autora y del editor. En caso de erratas y actualizaciones, la Editorial Tirant lo Blanch México publicará la pertinente corrección en la página web [www.tirant.com/mex](http://www.tirant.com/mex)

© M<sup>a</sup> DEL CARMEN CARREÓN CASTRO  
Ilustraciones: NANCY E. GALLEGOS MARTÍNEZ

© TIRANT LO BLANCH  
DISTRIBUYE: TIRANT LO BLANCH MÉXICO  
Río Tiber 66, Piso 4  
Colonia Cuauhtémoc  
Delegación Cuauhtémoc  
CP 06500 Ciudad de México  
Telf: +52 1 55 65502317  
[infomex@tirant.com](mailto:infomex@tirant.com)  
[www.tirant.com/mex/](http://www.tirant.com/mex/)  
[www.tirant.es](http://www.tirant.es)  
ISBN: 978-84-17508-25-8  
MAQUETA: Tink Factoría de Color

Si tiene alguna queja o sugerencia, envíenos un mail a: [atencioncliente@tirant.com](mailto:atencioncliente@tirant.com).  
En caso de no ser atendida su sugerencia, por favor, lea en [www.tirant.net/index.php/empresa/politicas-de-empresa](http://www.tirant.net/index.php/empresa/politicas-de-empresa) nuestro procedimiento de quejas.  
Responsabilidad Social Corporativa:  
<http://www.tirant.net/Docs/RSCTirant.pdf>

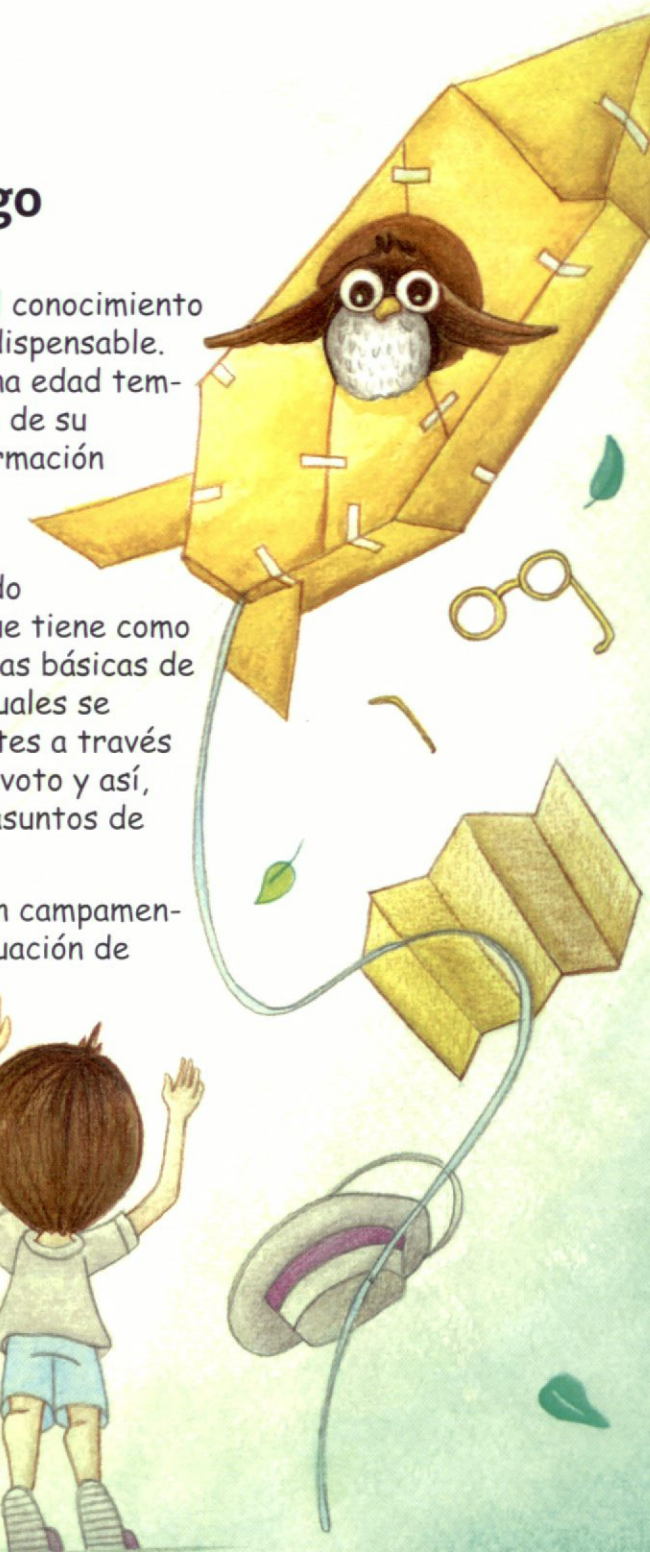


## Prólogo

Para vivir y convivir en democracia, el conocimiento de nuestros derechos y obligaciones es indispensable. Por ello, involucrar a las personas desde una edad temprana a las actividades cívicas, como parte de su cotidianidad, resulta primordial para la formación de una ciudadanía plena, informada y participativa.

Partiendo de esta premisa "Explorando la Democracia" es un esfuerzo colectivo que tiene como propósito acercar a niñas y niños a las reglas básicas de una sociedad democrática, dentro de las cuales se encuentran la elección de sus representantes a través del ejercicio del derecho fundamental del voto y así, ser parte en la toma de decisiones de los asuntos de su comunidad.

A través de una historia situada en un campamento en la que sus asistentes se ven en la situación de elegir a quienes serán sus representantes, el cuento lleva de la mano a sus lectores y lectoras, junto con sus personajes, en su propio proceso electoral, en el que descubrirán que la organización con transparencia y participación de todas y todos es clave para que al final los resultados sean aceptados y respetados por quienes fueron electos y electas y quienes no.



Si bien se resalta la importancia de la participación activa de todas las personas que intervienen en el desarrollo de las elecciones, se destaca el papel de quienes fungen como candidatas y candidatos, así como la importancia de las autoridades encargadas de organizar las dinámicas en las que éstas habrán de desenvolverse y de resolver los conflictos que pueden generarse, "Explorando la Democracia" pone su acento en las y los electores, a quienes toma como el corazón y la razón de ser de nuestro sistema democrático.

Así, lo que en principio puede parecer una mera forma de entretenimiento para las y los ciudadanos del mañana, en realidad es una herramienta didáctica que fortalece el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico; presenta los principios y valores de una sociedad democrática a través de una narrativa de fácil comprensión, con personajes como niñas, niños y animales del bosque, con gran colorido propicia la curiosidad y el interés en el contenido de la obra, la cual, a su vez, intenta contribuir a la formación de la cultura de la legalidad, la igualdad y la paz.

**Mónica Aralí Soto Fregoso**  
*Magistrada del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación*



## Presentación

Hablar de democracia es necesariamente navegar por las aguas —siempre cristalinas— de las decisiones colectivas.

De cómo las y los individuos constituidos en sociedad intercambian razones, puntos de vista, visiones del mundo y demás elementos que resultan necesarios a la hora de elegir el rumbo de lo social.

Si bien es cierto que la regla general que marca la pauta es la de las mayorías, uno debe ser cauto en comprender que cuando se trata de verdadera democracia, la inclusión de todas y todos en la toma de decisiones resulta aún más importante, pues no se puede hablar de libertad sin suponer la igualdad.

Por ello, más que de una actitud, se puede hablar de un espíritu democrático: aquél que postula, con auténtico compromiso humanista, que las personas somos a la vez iguales y diferentes, como ya lo reconocía Bobbio, y que la base de la democracia consiste en reconocer este hecho y construir el edificio social a partir de esta clave de las semejanzas, que en el orden jurídico son protegidas a través de los derechos humanos: derechos que reconocen una base común desde la cual los individuos pueden realizar sus personalísimos proyectos de vida, en sociedad.

Así, la misión democrática no es tanto un momento, sino una transición. Una que debe potenciarse y privilegiarse desde la infancia, pues si debe de haber una idea natural en nuestros tiempos, es aquella que postula la igualdad en todos los ámbitos, incluido el gubernamental, que se conforma desde la arena electoral.

Bajo esta perspectiva, "Explorando la democracia" reconoce la importancia de la formación democrática desde que las y los niños ya se encuentran inmersos en sociedad, y procura fomentar la importancia de mantener vivo este espíritu democrático en todos aquellos contextos en los que, entre todas y todos, tengamos que ponernos de acuerdo en elegir lo mejor para el colectivo.

Si el voto se deposita en las urnas, la decisión de su sentido se configura mediante el libre diálogo en igualdad de condiciones. Es sólo a través del impulso a esta forma de vida democrática desde los años de crecimiento que podremos madurar como sociedad: si la juventud de nuestras niñas y niños es el futuro, el futuro ya es hoy.

**Felipe de la Mata Pizaña**  
*Magistrado del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación*



## Introducción

Me encanta saber que estás leyendo este libro y a punto de firmar un código como explorador en el que te comprometes no solo a terminarlo, sino a llevar a tu vida diaria los valores, reglas y conocimientos que Justino te enseñará.

En un mundo como el que vivimos debemos formar parte de los cambios que suceden dentro de nuestra sociedad. Ya que conforme vayas creciendo tus responsabilidades irán aumentando y es importante tu participación en diversas actividades que son necesarias para el desarrollo de tu comunidad.

Este juego se llama Explorando la Democracia y transcurre en un Campamento llamado Libertad en donde Justino, un búho parlanchín, te narra junto con dos niños exploradores amigos Libra y Cándido cómo se lleva a cabo un proceso electoral en donde elegirán a un Gobernador Explorador.

Todo empieza en el campamento, los niños exploradores empiezan a organizar las cuatro etapas para este proceso. La etapa uno son los preparativos de la Jornada Electoral en donde los niños se postulan para ser funcionario de casilla, candidato de un partido o autoridades electorales. La etapa dos, es la Jornada Electoral donde ejerces tu voto por la propuesta que a ti más te haya convencido, también se desarrollan las últimas dos etapas que consisten en el conteo de votos y la declaración de validez; dando como resultado a un ganador que será el que los gobernará.

Y así, durante el proceso surge un personaje que nos hace dudar, la llamamos "La Duda" es algo que no se sabe cómo es, pero te hace creer que nada debes hacer. Al final Justino y sus amigos exploradores logran el objetivo de una elección con legalidad.

De esta manera, te invito a conocer lo que sucede en este campamento y a formar parte de esta aventura. No olvides que ya eres parte de nuestro código como explorador y con orgullo debes portar el cargo que has asumido.

Empecemos ya, que Justino tiene varias aventuras que explorar y espero que en ellas nos volvamos a encontrar.

Tu amiga **María del Carmen Carreón Castro**  
Exploradora Oficial

**¡A este campamento todos invitados están y en este momento todos exploradores serán!**

Hoy los quiero invitar a un campamento llamado Libertad, en el que todos se divertirán y podremos participar. Los niños muy emocionados ya están, como exploradores se disfrazarán y parte de esta aventura serán.

Mi nombre es Justino, soy un búho al que le encanta leer y puedo pasar horas y horas leyendo, mi comida favorita son las lombrices, aquí entre nos, si son de gomita mucho mejor.

Antes que nada, les voy a presentar a nuestros amigos que en la aventura nos guiarán para conocer la democracia y entender qué es una forma de organización como sociedad en la que todos intervenimos para elegir a quienes nos van a representar como autoridad y gobernar el Campamento Libertad.



Les quiero presentar a Libra, una niña exploradora a la que le gusta usar la computadora, es muy quisquillosa y en orden todo acomoda; en todo detalle se fija porque cree que como juez un día un juzgado dirija. Cándido es un niño explorador al que le gusta trepar árboles, organizar partidos de fútbol y escribir historias emocionantes de mundos tan fascinantes que seguro ya te los imaginaste.

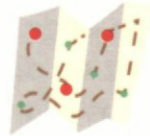
Ambos organizan un campamento de elección donde buscan un ganador; con juegos y diversión cada etapa se recorrerá y el proceso electoral conocerán.





INICIO

VALORES



ROLES



PREPARACIÓN DE LA ELECCIÓN



JORNADA ELECTORAL



FIN DEL RECORRIDO

CONTEO DE VOTOS



DECLARACIÓN DE VALIDEZ



Este juego se llama **Explorando la Democracia**, todos muy entusiasmados como exploradores aprenderemos lo que es un proceso electoral en el que organizaremos una votación en donde elegiremos al que creamos es nuestra mejor opción. En cuatro etapas se desarrollará y en cada una los exploradores cooperarán. Todos elegirán, pero sólo un niño ganador habrá y de manera oficial Gobernador Explorador se le llamará.

Las etapas del Proceso Electoral te voy a enumerar:

1. Preparación de la Elección,  
¡Para jugar en esta elección, debes contar con tu documentación!
2. Jornada Electoral,  
¡Sin falta debes votar y tu boleta en la urna colocar!
3. Conteo de votos,  
¡Las sumas de las boletas debemos hacer y ningún error debemos cometer!
4. Declaración de Validez,  
¡Un ganador en el Campamento Libertad debemos nombrar!

En la **primera etapa** algunos exploradores organizarán los preparativos de la elección y otros formarán tres equipos (partidos); sólo a un niño elegirán (candidato) el cual será el representante y a la contienda se enfrentará; todos los integrantes del equipo se organizarán para crear la propaganda (anuncios y porras) que lo llevará a ganar. La **segunda etapa** es la jornada electoral, que es el día más importante porque en esta tu voz se escuchará; los organizadores (funcionarios de casilla) de la elección en dos módulos protegerán las boletas de los niños exploradores para garantizar que todo sea legal. El conteo de votos es la **etapa tres** en donde se verificará que todo esté en orden, sin errores y sin dudas se pasa a la **etapa final** en donde se declara la validez oficial. Un ganador tenemos que nombrar y se le entrega su constancia oficial. Si un error se llega a cometer a la autoridad se debe acceder para resolver y se declare la validez; en caso de que la autoridad declare lo contrario, se anula la votación y a la etapa dos debemos volver.

¡Amigo explorador, abróchate el cinturón!  
¡Con tu pase de abordar debes contar!  
¡La aventura está a punto de empezar!  
¡Y tú eres nuestro invitado especial!

Mis lentes ajustaré y las primeras indicaciones a los exploradores daré. La Ruta de la Democracia debemos tomar y en las cuatro etapas debemos encontrar los valores que a continuación les voy a dictar: honestidad, respeto y legalidad. El mapa les voy a explicar y al final un Gobernador Explorador debemos nombrar.



Así entendemos el proceso electoral, como toda actividad organizados debemos estar; en un grupo de personas ciertos roles se deben realizar y ninguno se puede repetir. El Explorador Gobernador se debe elegir y todos podremos decidir.

¡Tu voz es importante por eso tienes que manifestarte!  
¡Pon mucha atención y con disposición iniciamos la lección!

¡Atención Explorador!  
Las reglas de una democracia una a una aprenderemos y, para que no se nos olviden las repasaremos, porque parte de una sociedad todos seremos.

¡Etapa uno! Todos debemos contar con nuestra credencial para poder votar.

¿Qué es votar? - a lo lejos un niño preguntaba.

Es la forma de expresar tu apoyo o preferencia hacia alguien dentro de una comunidad.

Mis alitas peinadas ya están y las reglas del campamento les voy a dictar; de una tómbola sacarán el papel que van a representar, y siempre con responsabilidad deberán actuar. Candidatos, Funcionarios y Votantes, en uno de ellos se convertirán.

El murmullo entre los exploradores se hacía entonar, Cándido y yo muy atentos con la tómbola ya queríamos iniciar.

¡Cada uno al pasar, tomará un papel al azar!  
¡De inmediato lo abrirán y lo que diga ahí recitarán!



Uniformados los niños exploradores van cantando sin parar. Gritaban el rol que actuarían y emocionados decían:

- Soy la Escrutadora-
- Yo el Suplente-
- Y yo la presidenta de casilla- gritaban y se salían de la fila.

Justino, ¿y qué es un funcionario de casilla? - me preguntaba una niña. En este momento te voy a explicar, son personas que están en la casilla como autoridad el día de la jornada electoral y apoyan para que tu voto puedas realizar. El presidente (con su brújula organiza la casilla), el observador (vigila con su lupa para que todo salga bien), el escrutador (cuenta cuántos votos hay; concentrado debe estar y con su calculadora se puede apoyar) y el representante del partido (con su lámpara en la mano a lo lejos observa que todo marche bien). Cada uno cumple la función de cuidar la casilla para no dejar que se comentan faltas y errores a la hora de votar.

Cándido alistaba los materiales para las campañas iniciar. Los exploradores desconcertados estaban al ver que sus propagandas iban a dibujar para a su candidato impulsar. La campaña se realiza a través de discursos, entrevistas, debates y recorridos por todo el campamento, imágenes verás de todos los partidos para darse a conocer; sólo tú decidirás quién quieres que gane para gobernar el Campamento Libertad.

Cándido, Libra y yo de esta manera debemos enseñar a los niños lo divertido que puede ser el proceso electoral.

Cándido me preguntó ¿qué es un partido?

- Son personas organizadas que pertenecen al mismo grupo con ideas y propuestas por igual, seguro los vas a identificar, porque fomentan la participación para vivir mejor y en paz dentro de una sociedad- revoloteando mis alitas contesté.

A través de los partidos o de manera independiente, se escoge al candidato que va participar. Ahora iniciaremos ya la elección de quien nos va representar. Carcajadas y palabras al aire se escuchaban al azar.

Primero elegiremos cómo nos vamos a llamar.

- ¡PIO, PUA, PIE! - y en un eco mencionaron su nombre al final
- PIO (Partido Infantil Organizado)
- PUA (Partido Único de la Alegría)
- PIE (Partido Infantil Estudiantil)

Un niño explorador se debía seleccionar para ser el representante del partido y triunfar en este proceso electoral. Diego, con amistad, un consejo te dará, Mariana con su agilidad destacará y Adrián con su sonrisa a todos encantará. Fueron elegidos para participar en esta contienda y a su partido representarán.



Los tres partidos empezaron a crear y a dibujar la propaganda que a cada explorador entregarían, así ofertar algunas promesas y de esa forma vencerían.



El sol se escondía en el Campamento Libertad porque también debía descansar; al otro día el proceso tenía que iniciar y con sus rayos luminosos cada momento quería contemplar.

Muy temprano ya todos estaban preparándose para ayudar. La brisa del aire y el aroma a tierra mojada activaban la energía del bosque para acampar.

Sentado en el muelle Cándido la mañana veía pasar, esperaba que con éxito se desarrollara esta actividad.

- ¡Te tengo! - gritaba Cándido,
- Por fin, ¡Lo logré! - al ver el pez que había conseguido.

Libra ya instalada en el campamento, veía papeles y pendientes que tenía que revisar. El reloj avanzaba y no podía terminar.

Los niños exploradores llegaban con felicidad. Portaban todos con dignidad el papel que debían actuar. Aún había temas que no podían descifrar, pero sin miedo sus deberes tenían que desarrollar.

El agua y sus olas templadas, ven arribar a lo lejos un barco de papel. Libra deteniendo su sombrero para que el aire no se lo lleve, y Cándido atento para recibirme en el muelle; al bajar del barco con él me estrellé y a lo lejos escuchaba los gritos de los niños también:

- ¡Ahí viene el viejo búho sabio y juguetón, porque es tiempo de elección!

- Estoy feliz de verte Justino - gritó Cándido.

- Es momento de reforzar la colaboración de los exploradores y así entender la importancia del proceso electoral.



- Todos preparados ya estaban. Libra anunciaba lo que en el campamento ya instalado estaba; por otro lado, los candidatos entusiasmados por sus propuestas gozaban; en otro lugar, las autoridades electorales con sus lupas ya vigilaban, y los funcionarios de casilla ansiosos por la llegada de los votantes se encontraban.

Las asignaciones se debían anunciar y yo muy contento anunciaba ser el guía de los exploradores; Cándido listo como organizador de estas elecciones y Libra como la jueza determinará el triunfo del ganador al final.

- PIO, PUA y PIE - son los partidos que compartía en cada una de mis expediciones; todos los niños ya se repartían para formar parte de estas acciones.

En nuestro Campamento Libertad los exploradores no cesaban de escuchar las propuestas que los candidatos habían creado para triunfar. Los amigos de PIE, de PUA y PIO se organizaban y coreaban canciones para apoyar a su candidato, ¡seguro en la televisión saldrá, y en la radio también los van a escuchar!

Por todos lados se decía una y otra vez.  
- ¡Ven a participar no dejes de votar! -.

Cada partido con tijeras y pegamento armado su propaganda se alistaba. Cantando e invitando a los exploradores por los caminos del campamento andaban.



Imágenes, volantes y anuncios por doquier te invitan a ser parte de la Jornada Electoral; que está a punto de iniciar.

No había un explorador que no dejara de apoyar y, entre júbilo y protesta, Cándido festejaba a los candidatos que en debate prometían más.

- ¡PIO, PUA y PIE, rra rra rra! -  
Cada uno con sus promesas celebraba para ganar.

- ¡Más recreo! ¡No tareas!  
¡Sin uniformes! ¡Disfrazados a la escuela! -  
proponía PIO.

- ¡Papas y refrescos! ¡Torneos de baloncesto!  
¡Cambiamos juguetes viejos! ¡Por videojuegos! -  
PUA no dejaba de gritar.

- ¡3 días de clases! ¡4 de vacaciones!  
¡Semanas repletas de diversiones! -  
PIE no dejaba de exclamar.

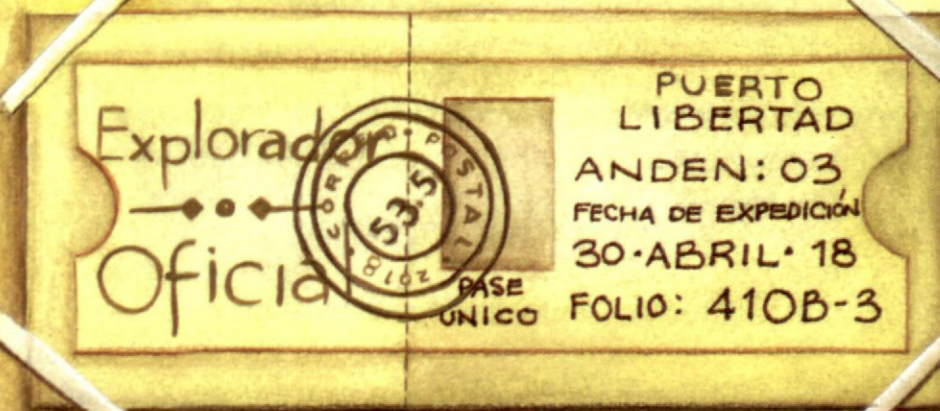
Con la lista en mano, Cándido, Libra y yo nombramos a quienes podían participar; debían tener su credencial de elector y la mayoría de edad, (que en nuestro país 18 años deben comprobar) pero en esta ocasión, esa regla vamos a olvidar para que todos puedan jugar.

La emoción me embargaba en su totalidad y sin darme cuenta mis alitas cambiaban con mi estado emocional, se esponjaban de alegría cuando yo brincaba para anunciar a aquellos que acreditaban las credenciales de Explorador Oficial; y así felices, se integraban a la actividad.


Documentos y destellos por todos lados,  
¡La foto del explorador se estaban tomando!

- El que sigue -  
Se escuchaba a lo lejos y cada uno al módulo iba pasando.  
Su huella digital, la edad y la firma debían registrar.

- ¡Uno más! - gritaba Cándido al ver a los exploradores salir de la casa del árbol con su credencial para votar.



La casa del árbol está en el centro del bosque, donde boletas, casillas y hasta el crayón se guardarán para marcar tu decisión el día de la votación.



Mientras tanto, yo explicaba a todos la importancia de la credencial de elector, con ella no sólo podrán votar, sino también les servirá como identificación oficial para cualquier trámite que quieran realizar.

Los votantes contentos y dispuestos con su credencial; los preparativos listos se encontraban y en sus cargos a tiempo esperaban el inicio de la Jornada Electoral.

Mi cara de alegría no podía ocultar y nuevamente mis alitas reaccionaban al exclamar:

- PIO, PUA y PIE.
- ¡Las elecciones están por comenzar!
- ¡Tenemos tres partidos registrados ya!
- ¡Y sólo uno podrá ganar!

Saltando y cantando con fascinación, Libra y Cándido observaban a los exploradores en la recta final.

- ¡Que comience ya la Jornada Electoral!

- ¡Esperen! ¡Esperen! - grité

Antes de iniciar deben estar comprometidos a terminar el campamento de principio a fin, debemos explorar las 4 etapas del proceso electoral y la primera terminamos con honestidad.

Los exploradores, Libra y Cándido en una voz al unísono gritaron:

- ¡SÍ! Lo haremos.

Entonces mañana continuaremos con la segunda etapa.

- Los espero, al amanecer - les dije.

Entusiasmados y comprometidos esperaban el otro día.

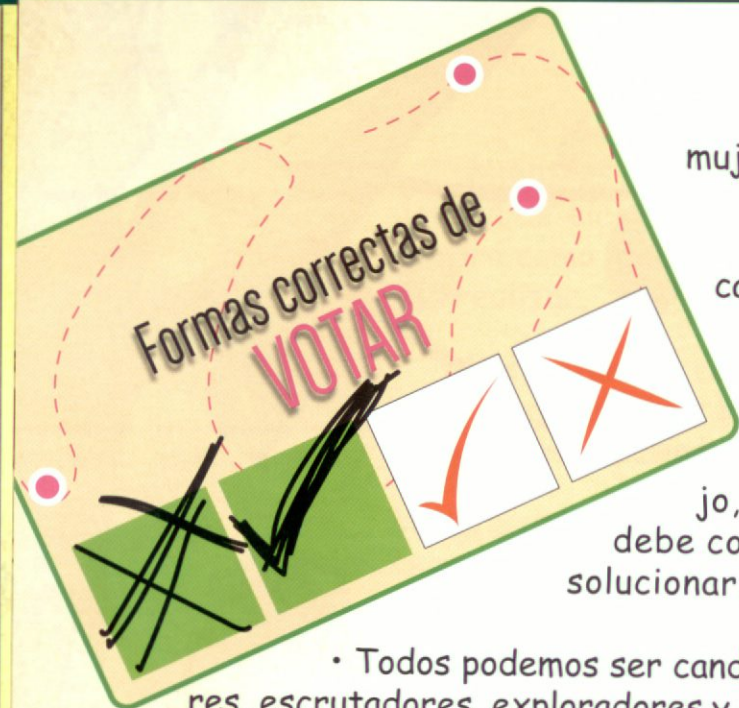
Mientras tanto, en un lugar del bosque, se escuchaba una voz grave y tenebrosa, de esas que al hablar te hacen temblar de miedo. Sólo se escucha la voz, no se sabe quién es, no tiene rostro ni forma definida es una sombra y le llaman La Duda.

Al Campamento Libertad la sombra ufana de La Duda su presencia asomaba, causando flojera y apatía de participar en esta Jornada Electoral, para evitar que los exploradores fueran a votar y a su candidato no logran apoyar.

- ¡Nada nos detendrá! - pensé, y si ella está por llegar, preparada debe estar porque con información y legalidad las actividades se van a desarrollar.

Por fin el día 2 había llegado y en la etapa dos un código como exploradores debemos tomar, en el cual comprometidos estaremos y la verdad hasta el final proclamaremos. La elección ha comenzado y las reglas aquí les van:





- Respetar a todos, niños y niñas, hombres y mujeres, en cualquier condición.

- Participar en cada una de las etapas sin brincaros ninguna.

- Juego limpio y respetar con igualdad.

- En caso de existir un problema, error o enojo, a Libra debemos acudir y a una solución ella debe concluir. Seguros debemos estar de que lo va a solucionar, porque en la justicia debemos confiar.

- Todos podemos ser candidatos, representantes de partidos, observadores, escrutadores, exploradores y, cualquier papel que nos toque jugar, no dejemos de colaborar.

Recuerda, si algún error cometes a la descalificación te sometes, si alguna falta se realiza, la queja ante la autoridad se canaliza. Y con mucho orgullo les decía:

¡Debemos de ser justos!

Porque justo soy, y Justino es mi nombre, a cada regla le doy valor y renombre.

¡Todos listos para armar la casilla para votar!

Cada funcionario de casilla esperaba ya la señal del inicio de la jornada electoral.

- Una marca es la forma correcta de votar - No duplicar y no rayar, sólo a un candidato apoyar.

"Elecciones libres, voto secreto, legalidad, respeto y equidad", les recitaba ante la sombra de La Duda que merodeaba el Campamento Libertad.

La Duda, como daga al andar, invadía a los exploradores con inseguridad para no presentarse a la casilla.

¡En Campamento Libertad instalada ya estaba!

¡Susurrante y vacilante entre los exploradores nace, pero la justicia y el respeto, siempre la han sacudido a donde quiera que ella ande!

Los exploradores muy emocionados se disponían a tomar sus posiciones, unos como candidatos y otros como electores, pero todos y todas felices a ocupar sus designaciones.

Las casillas Bellota y Termita instaladas con armonía, abrían su paquete electoral.

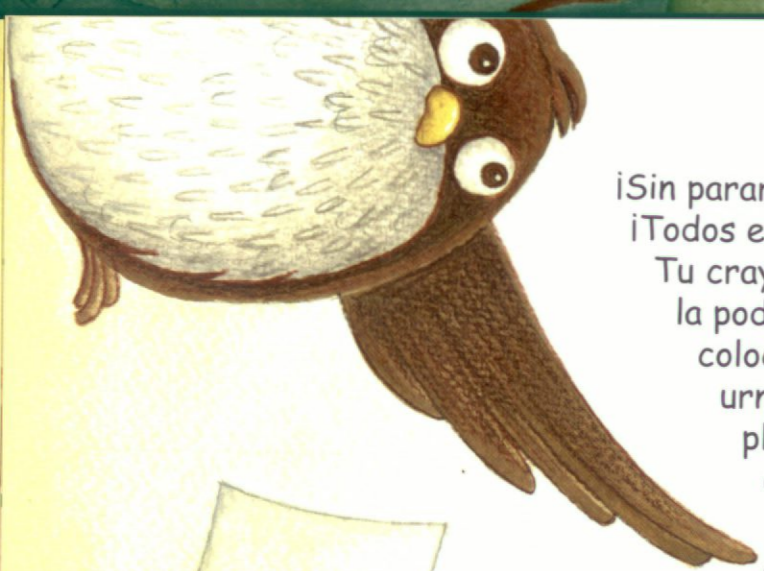
Desde temprano la presidenta, el secretario, la escrutadora y el suplente ordenaban los sellos, crayones y cajas para resguardar los votos de los exploradores para sumar y así sólo un partido podrá gobernar.

- ¡Adelante! -

Así recibían a los exploradores en cada módulo para votar.

La fila grande era en cada casilla, ya que todos querían ingresar. Una búsqueda rápida en la lista y una nota sobre tu nombre te acreditaba para avanzar; el voto único y secreto garantizaba que el número de votos no se fuera a duplicar. Llegando a la urna esto podías encontrar:





¡Sin parar, sin cesar!

¡Todos en orden al pasar!

Tu crayón para la boleta marcar, al fin era tuya y la podías usar. Tinta indeleble en tu pulgar van a colocar porque tu decisión ya fuiste a dar. La urna de boletas se llenaba y aún faltaban exploradores por pasar. Pero con paciencia y eficiencia todos lograrían llegar.

Sorpresa causaba a los asistentes cuando vieron llegar al niño que en la carrera del día anterior la rodilla se lastimó. Nada lo detuvo, a la casilla llegó. Nada se le dificultó porque se le prestó una silla de ruedas y su voto realizó.

Admiración por este proceso a todos emocionó, nada les impediría su derecho de participación. El apoyo a cualquiera se le brindó, no sólo la silla de ruedas, sino que hasta con boletas en braille también se contó.

¡Si quieres votar, obstáculos no vas encontrar! decía yo con mucha emoción. Los exploradores admirados de la solución aplaudieron el esfuerzo que cada funcionario de la casilla efectuó.

Cándido con la organización y Libra con la atención. Las elecciones se terminan y La Duda los acechó, pero no a todos convenció y ni con sus intimidaciones los asustó.

Todos lograron efectuar el voto al finalizar la hora, la casilla se cerró y La Duda se retiró. Nuevamente conmigo se enfrentó y la elección cerrada se declaró.

- ¡Así se hace! - exclamé al ver que cada uno de La Duda se despejó.

La etapa tres estaba a punto de sorprender, juntos Cándido, Libra y yo esperábamos con emoción, el conteo de votos que los funcionarios de casilla debían exponer.

Boleta por boleta de la urna sacaron, con los números acrecentando hasta que los resultados en la sábana se estaban plasmando.

- ¡PIO, PUA Y PIE!

Las voces confusas se escuchaban, porque no a todos los resultados entusiasmaban.

La Duda no se había dado por vencida y nunca se retiró. A los exploradores de incertidumbre llenó. Se burlaba a escondidas mientras en sus cabezas guardó mentiras y promesas que nunca cumplió.

- ¡Volvamos a contar! ¡Volvamos a sumar!  
- ¡Sin vacilar, el derecho hay que respetar!

Coreaban los exploradores y candidatos que la duda invadió y al parecer los engañó.

- ¡Veintidós votos para PUA!  
- anunciaba el escrutador.

- ¡PIO veintiún votos!  
y sumando con lápiz y papel.

- ¡PIE con diez votos! - ¡no lo podía creer!



El ambiente de triunfo invadía el Campamento Libertad, cada uno de los exploradores convencidos y con determinación, la sábana de resultados conoció.



El festejo y el enojo se manifestó, a los candidatos perdedores no les pareció. La suma no podían creer pues 43 votos debían tener; pero en la sábana de resultados había un error aparecían 53 boletas sumadas lo que generaba una confusión.

¡Una queja levantaremos para buscar una solución!

Los exploradores cansados ya están, pero la suma de votos había que revisar; Libra como la autoridad tenía que anunciar al vencedor que con veintidós votos debía gobernar.

El triunfo no podía declararse porque La Duda con la confusión los invadió; los dudosos exigían esclarecer y este problema resolver.

### PROCESO ELECTORAL "CAMPAMENTO LIBERTAD"

ENTIDAD FEDERATIVA PUERTO LIBERTAD MUNICIPIO O DELEGACIÓN MODULO BELLOTAS	DISTRITO ELECTORAL CASA DEL ARBOL SECCIÓN 1	TIPO DE CASILLA BÁSICA	FIRMA DE REPRESENTANTE
PARTIDO		RESULTADOS	
PIO		12	↓
PUA		8	👉
PIE		6	🐾

### PROCESO ELECTORAL "CAMPAMENTO LIBERTAD"

ENTIDAD FEDERATIVA PUERTO LIBERTAD MUNICIPIO O DELEGACIÓN MODULO BELLOTAS	DISTRITO ELECTORAL CASA DEL ARBOL SECCIÓN 2	TIPO DE CASILLA BÁSICA	FIRMA DE REPRESENTANTE
PARTIDO		RESULTADOS	
PIO		9	↓
PUA		14	👉
PIE		4	🐾

No quería creer lo que sucedía, no imaginé que esto pasaría. Pero esto tendré que resolver y exclamé:

- ¡El niño inconforme ante Libra debe presentar los errores que con pruebas debe comprobar! No se detuvo a pensar que sólo era una ilusión de La Duda.

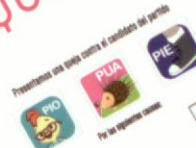
En el conteo de la urna, PUA era el ganador, pero con las pruebas se descubrió que la suma de las boletas no cuadró.

- ¡Justicia y Claridad!  
¡Contando hasta el final!  
¡Justicia y Claridad!  
¡Contando hasta el final! -  
Les susurré a todos al pasar.



# QUEJA

Conte de Mónica, julio, 2008



Realizó propaganda en la escuela  
El candidato dio regalos y cambio de votos  
Dirigieron como probaron todo que demostraron los hechos que demostraron, por lo tanto, solamente a la autoridad por revisar los papeles y papeles a pesar de la elección.



La sombra de La Duda desconcertada luchaba porque el niño dudoso no dejará de reclamar. Como humo envolviendo su mente, ella utilizaba todas sus artimañas para engañar.

Libra confirmaba la irregularidad al revisar que el conteo de votos estaba mal y ella como autoridad revelaba la verdad.

¡La suma de los votos se tenía que volver a efectuar!

¡Honestidad y Legalidad!  
¡Que se declare la verdad!

Por fin la verdad había triunfado y La Duda con todo y sus cacharros lejos del Campamento Libertad se había marchado.

Cándido, Libra y yo entusiasmados de esta travesía, anunciábamos que el conteo se tenía que volver a hacer y la declaración de validez se tenía que ejercer. Cada explorador a su puesto debe volver y todos nuevamente en el conteo a su ganador verán vencer.

Libra decidida a representar a la autoridad, con calculadora y la suma de las boletas confirmaría al ganador de esta contienda; y así, la última etapa se finalizaba con una sonrisa y éxito total!



Entre aplausos y bullicio caminaron al pódium con guirnaldas para coronar al ganador que ya todos querían proclamar.

Aleteos y hojarascas, aplausos y fanfarrias para el ganador.  
- ¡Queridos exploradores! -decía Libra  
La verdad siempre triunfará y al vencedor tenemos ya. -

La euforia invadía a todos los presentes y gritaban de fascinación.  
¡Hip! ¡Hip! ¡Urra!  
¡Hip! ¡Hip! ¡Urra!

Sombreros y guirnaldas volaban desde el suelo, mientras yo cantaba por los cielos.  
- Y el ganador es... ¡PIOOOOO! - gritó Libra.

El candidato, con brazos en lo alto caminó, el pódium repleto de guirnaldas y flores recibió.

Lleno de felicidad agradeció el apoyo que se le otorgó. No ganaba su partido sino el trabajo en equipo y la confianza que los exploradores le brindaron.

El ganador anunciaba que sus propuestas cumpliría; mientras Libra la validez de esta elección declaró y en sus manos el certificado de Gobernador Explorador le entregó.

Yo quería aprovechar el festejo de esta declaración oficial, no quise ignorar los sucesos acontecidos y los debía aclarar.



¡Queridos exploradores!

Como hemos sido testigos de esta Jornada Electoral un error se ha cometido, pero Libra con su autoridad a la justicia hizo actuar, y hoy sabemos que con una queja y pruebas a La Duda podemos enfrentar. Este niño escrutador (señaló al que la falta cometió) se dejó engañar, pero a La Duda hemos vencido con legalidad.





Apenado el niño explorador, una disculpa pidió,  
y yo sólo con un aleteo les señale que

ilas matemáticas no nos pueden fallar  
y siempre debemos estudiar!

¡Recuerden la sensatez que les enseñé alguna vez!

¡No se dejen sorprender por prisa tener!

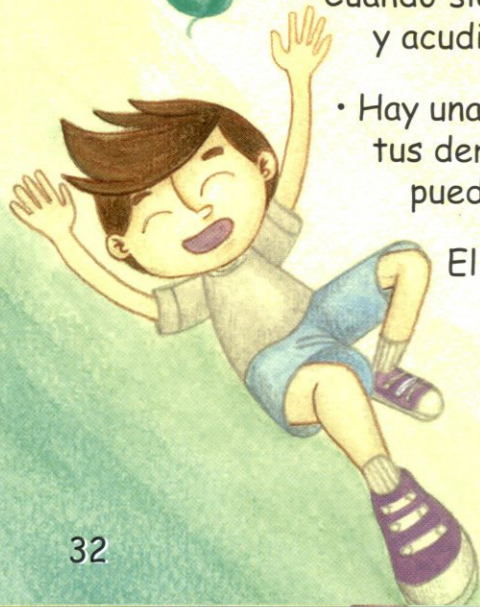
¡Ni se dejen engañar, siempre hay que investigar y  
la suma revisar!



Y de esta manera el Proceso Electoral terminado está. Es momento  
de recordarte lo que tus amigos te hemos enseñado.

- Siempre ser un buen ciudadano y contribuir a tu sociedad.
- En la democracia debes confiar, porque tú incluido ya estás.
- Ejercer tu voto a la mayoría de edad. No olvides estar siempre enterado de los beneficios y obligaciones que a los 18 años debes afrontar.
- Cuando sientas duda o inseguridad en mí, Justino, debes confiar; y acudir a los libros y fuentes que te llevan a la verdad.
- Hay una autoridad que se llama Tribunal Electoral quien protege tus derechos con legalidad, en ella puedes confiar y allí a Libra puedes consultar.

El recorrido de estas 4 etapas había llegado a su final. Los niños exploradores, analizaron las etapas con claridad, asumen ser ciudadanos, a los 18 años de edad, participar en su comunidad y con disposición siempre ayudar.



La Duda, cansada de su arduo trabajo, nuevamente se enfrentaba a la rabia que siempre le hacía pasar. Era una lucha constante que no sabía parar. Convencida de que algo estaba haciendo mal, avergonzada quería cambiar. Una Duda ya no quería ser más y conmigo las paces hará para que le enseñe a triunfar. Pensando seriamente en esta propuesta mi ala estiré y sin dudarlo acepté, ella con su mano aceptó y hasta una sonrisa me regaló. Los niños con gritos y euforia presenciaron lo que jamás imaginaron:

- ¡Urra, Urra! -

¡Confianza Claridad Estrella Castellanos!

se quería llamar.

¡Confianza y Claridad!

Su lema será.

Libra y Cándido felices declararon que el Proceso Electoral se había terminado. La aventura te invito a continuar y no olvides siempre investigar. Estar informados es lo principal y con gusto te puedo ayudar. El glosario de algunas palabras te dejo para demostrar que ya eres un Explorador Oficial.

¡Si tropiezas con unos lentes raspados y viejos!  
Te los puedes probar, echa tu imaginación a volar  
y ahí me encontrarás.



## "LEXICARIO DE JUSTINO"

Aquí te dejo una lista de palabras que te ayudarán a entender el Juego de la Democracia.

**Acecho:** Observar con atención y a escondidas, para atacar o hacer daño.  
**Acrecentando:** Hacer que algo crezca o mejore.  
**Afrontar:** Actuar de acuerdo a sus ideas.  
**Apatía:** Estar sin motivación y sin entusiasmo.  
**Arduo:** Que es muy difícil o cuesta mucho trabajo.  
**Arribar:** Llegar a algún lugar.  
**Asignación:** Dar lo que corresponde a una persona.  
**Artimañas:** Acción hábil, disimulada y malintencionada para conseguir algo.  
**Boleta:** Papel que tiene impresas las opciones a elegir.  
**Braille:** Sistema de lectura y escritura para personas ciegas, que se lee con los dedos de la mano.  
**Brisa:** Viento suave y agradable  
**Bullicio:** Ruido confuso de gritos y voces producido por un grupo de personas.  
**Cacharros:** Objetos que no sirven, que no tienen valor y estorban.  
**Campaña:** Actividades realizadas para dar a conocer ideas y propuestas.  
**Casilla:** Espacio en la que las personas van a votar.  
**Cesaban:** Dejar de producir una cosa.  
**Certeza:** Estar seguro de algo.  
**Constancia oficial:** Documento o prueba de algo.  
**Contienda:** Se refiere una discusión o debate.  
**Debates:** Discusión en la que dos o más personas opinan acerca de ideas e intereses de ciertos temas.  
**Descalificación:** Anular o invalidar.  
**Desolador:** Sensación de angustia, dolor o tristeza.  
**Destellos:** Emitir rayos de luz.  
**Doquier:** Por todos lados.  
**Embargaba:** Producir mucho placer o agrado por una cosa o una persona.  
**Equidad:** No favorecer en el trato a una persona perjudicando a otra.  
**Expedición:** Salida o viaje de personas a cierto lugar.  
**Fanfarrias:** Festejo por algo.  
**Guirnalda:** Tipo de flor.  
**Hojarasca:** Conjunto de hojas secas que se han caído de los árboles.  
**Honestidad:** Valor que te invita a actuar correctamente.  
**Igualdad:** Condición de tener las mismas características.  
**Imparcialidad:** No tener preferencia por alguna persona.  
**Inconforme:** Que no está de acuerdo.  
**Indeleble:** No se borra.  
**Irregularidad:** Que no cumple con las reglas.  
**Jueza:** Persona responsable de hacer que las leyes sean respetadas.  
**Juzgado:** Lugar en el que el juez trabaja.

**Justicia:** Actuar con la verdad y dar a cada uno lo que le corresponde.  
**Legalidad:** Que respete la ley ante todo.  
**Lema:** Frase que expresa una ideal y sirve de guía.  
**Merodear:** Andar por los alrededores de un lugar, en especial si se hace con malas intenciones.  
**Muelle:** Construcción a la orilla del agua para recibir barcos.  
**Murmullo:** Ruido de muchas personas que hablan en voz baja.  
**Paces:** Tener acuerdos sin molestias ni discusiones.  
**Partido:** Conjunto de personas que tienen ideas parecidas y se reúnen para alcanzarlas.  
**Proceso Electoral:** Pasos para elegir a un representante en el gobierno.  
**Proclamaremos:** Decir una cosa en voz alta y ante el público.  
**Propaganda:** Difusión o promoción de ideas para convencer a los demás.  
**Pódium:** Espacio importante donde las personas dan un mensaje.  
**Quisquillosa:** Que es muy cuidadosa y ordenada.  
**Respeto:** Valor de tratar con dignidad.  
**Revolotear:** Volar dando vueltas y giros en un espacio pequeño.  
**Rol:** Función que una persona realiza en determinado lugar y tiempo.  
**Sábana de resultados:** Documento en donde se pone el número de votos que se obtuvo.  
**Sensatez:** Cualidad que tienen las personas de distinguir el bien y el mal en sus actos y decisiones.  
**Susurrante:** Ruido suave que produce una persona al hablar en voz baja.  
**Templada:** No está frío ni caliente.  
**Travesía:** Viaje que se hace en barco o avión.  
**Tribunal Electoral:** Lugar donde se solucionan los problemas electorales.  
**Ufana:** Que presume de algo.  
**Unísono:** Que suena al mismo tiempo o que tiene el mismo sonido.  
**Urna:** Caja con una abertura en la parte de arriba y donde se pueden introducir objetos o documentos.  
**Vacilar:** Que no se decide a hacer algo.  
**Validez:** Aceptar algo.  
**Votante:** Persona que emiten su opinión de rechazo o aprobación hacia una situación.

Para finalizar, esta última prueba debes resolver y como todo un Explorador Oficial las preguntas debes responder.

# PALABRAS A BUSCAR:

- Campamento
- Elecciones
- Democracia
- Valores
- Mapa
- Cándido
- Libra
- Justino
- Honestidad
- Exploradores
- Urna
- Juzgado

SYDAVQOAHONESTIDADNEÑS  
 JUZGADOYISFDONFVEIYFEG  
 DSÑMDÑYSEQUTXQMAKQRSQ  
 MQVNTXKNUÑNHLOIFÑLOAHJ  
 AVAUNGOÑAEMSVCMQCDMNAU  
 PCLRMICFMUSYAOYMASODNS  
 AXOLCGÑAHÑKRUXDREUSIFT  
 ÑMRCADPHAOCQDGOHÑRXXDI  
 HAEXIMDNUNOUEYLQXQNEOXN  
 PLSHAVQJMDOAPLÑÑMALFMO  
 EÑACVDÑEHSMXAVDMYDAÑQM  
 FUDSHFDHDHEVQOALIBRAHQ



## VERTICALES

6  
1  
R

5 E  
1  
2 U A  
A  
I D

- 5 Promueve la igualdad más allá de las diferencias.
- 6 Derecho de las personas para elegir su forma de ser, actuar y pensar.
- 7 El trato idéntico que se le da a las personas.
- 1 Involucrarse en cualquier tipo de actividad.

## HORIZONTALES

- 1 Cumplir con nuestras obligaciones y tener conciencia de nuestros actos.
- 7 Juzgar respetando la verdad y dando a cada uno lo que le corresponde.
- 1 Aprecio y reconocimiento por una persona o cosa.
- 1 Respeto a lo que es diferente.

- DEMOCRACIA
- JUSTINO
- EDAD PARA VOTAR
- CAMPAÑA
- LEYES
- PROCESO ELECTORAL

Periodo de actividades realizadas por los candidatos para obtener más votos.

Forma de vivir en sociedad, gobierno donde el poder es ejercido por el pueblo.


Búho explorador.

Es el conjunto de pasos para elegir a nuestros representantes en el gobierno.

18 años.

Reglas que todos respetamos y que nos ayudan a convivir bien y en paz.





Esta obra se terminó de imprimir en noviembre del 2018,  
en los talleres de Editorial Impresora Apolo, S.A. de C.V.  
Centeno 150-6, Col. Granjas Esmeralda,  
C.P. 09810, Ciudad de México