



Nix y los **lagartijos** **indecisos**

Desarrollado por: Invisible Colectivo ®

Diseño de portada: Paulina Santillán

Equipo de Copy:
Vicente Flores
Pedro Garnica
Mauricio Guerrero

Historia:
Vicente Flores

Dirección de ilustración:
Jorge Caballero

Ilustración:
Paulina Santillán

Equipo editorial:
Nayeli Araís
Laura Almanza

D.R. © 2019, por la presente edición
Instituto Electoral del Estado de Guanajuato (IEEG),
con domicilio en Carretera Gto-Puentecillas km. 2 + 767; Colonia Puentecillas; C.P. 36263; Guanajuato, Gto.

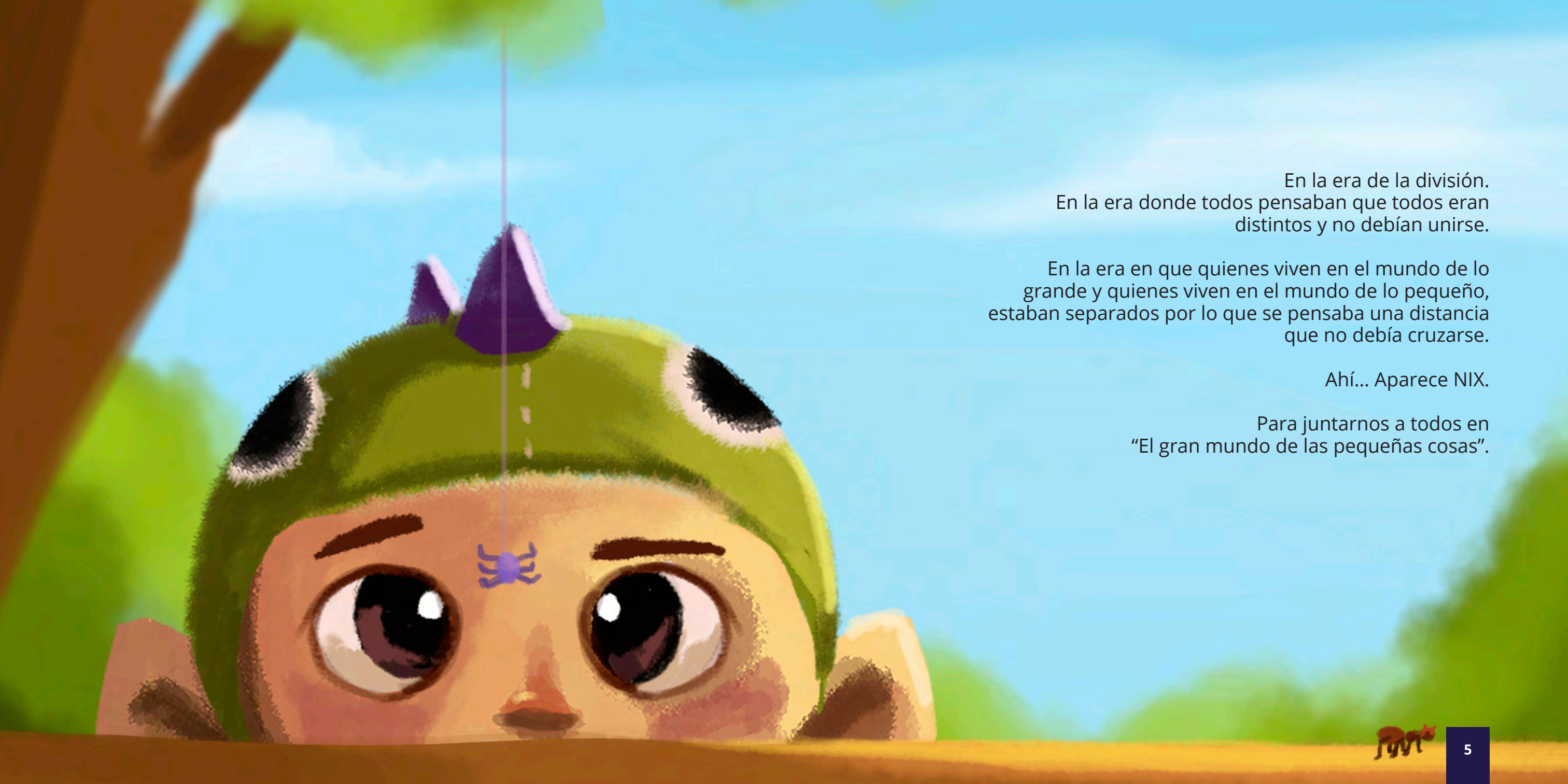
Todos los derechos reservados conforme a la ley.

Este Libro es gratuito, prohibida su venta.
Impreso y hecho en México - Printed and made in Mexico.

Nix_{y los} lagartijos indecisos



Dirección de Cultura Política y Electoral
CUADERNILLO DE DIVULGACIÓN No. 1
1era. edición, 2019



En la era de la división.
En la era donde todos pensaban que todos eran
distintos y no debían unirse.

En la era en que quienes viven en el mundo de lo
grande y quienes viven en el mundo de lo pequeño,
estaban separados por lo que se pensaba una distancia
que no debía cruzarse.

Ahí... Aparece NIX.

Para juntarnos a todos en
"El gran mundo de las pequeñas cosas".



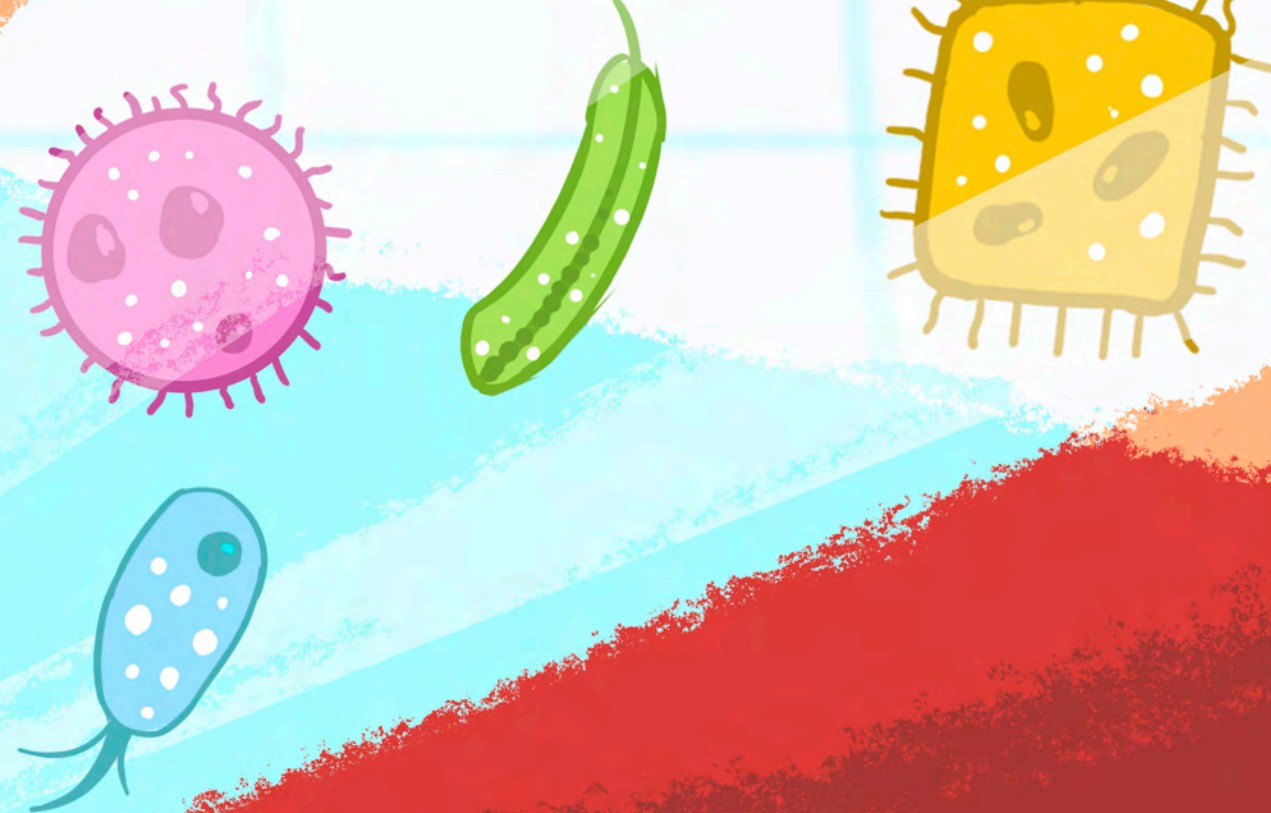
¡Hola! Me llamo NIX.

¿Ves este botón rojo?.

Con él, vamos a detener el tiempo y nos haremos del tamaño de los insectos, luego del tamaño de las bacterias; incluso, nos haremos del tamaño de los átomos, pasando por las más pequeñas partículas. Finalmente seremos tan pequeños, que llegaremos a un lugar de vastos¹ universos y planetas con criaturas increíbles, donde nadie se hubiera imaginado que existieran. Un lugar donde lo más grande habita en lo más pequeño.

¡En ese lugar, tendremos grandes aventuras!

Pero... ¿Para qué viviremos aventuras?



Te diré ahora un secreto: Mis aventuras son las tuyas, necesitarás reflexionarlas para poder prepararte y visitar otro lugar inmenso donde te esperan aventuras aún mayores. Un día, visitarás un lugar donde verás universos, planetas más grandes y criaturas aún más impresionantes. Otro día, visitarás un lugar donde verás átomos, bacterias, insectos y luego, cuando pienses que ya lo has visto todo, te darán tu propio botón rojo como a mí.

Con ese botón rojo detendrás el tiempo y descubrirás tus propios vastos universos y planetas con criaturas increíbles. Es ese mundo para el que yo te preparo y al que yo llamo; “El gran mundo de las pequeñas cosas”. Ese será finalmente tu mundo, en el que nunca debes parar de crecer.

¹ Algo muy extendido, extenso o muy grande.



Capítulo I **NIX y los lagartijos indecisos**

Aquella mañana NIX encontró en su cama un gordo, pero muy gordo, chupa sangre.

—¡Charamuscas Vampirescas, ese colmillo es enorme! Podría comerse fácilmente a dos gorilas.-

Y NIX tenía razón. La “Cimex Lectularius” puede succionar en solo 20 minutos 3 veces su peso. Si NIX fuera una de ellas, en lo que dura su breve recreo escolar se almorzaría algo así como 400 manzanas.

Porque NIX entiende lo que es el poder de lo pequeño, con mucho cuidado la tomó con una hoja de papel y la puso fuera de su ventana que da al jardín. A su mamá no le gustan las “Cimex Lectularius” y les llama “mugrosas chinchas”.

— ¡Bajen a desayunar antes de irse a la escuela!
— gritó su mamá.

Y NIX sabía qué significaba eso... “Avena” pensó.

Con pesadez² bajó las escaleras arrastrando su mochila, mientras su hermana y su pequeño hermano bajaron corriendo para sentarse a la mesa. A NIX no le gusta la avena. Come todo, pero ya no quiere avena, así que se sentó en la mesa y puso la mano para recargar su mejilla.

— ¡Levante la mano quien quiera desayunar! —
dijo papá.

² Se refiere a una persona que baja las escaleras con mucho trabajo, sin ganas, fatiga o molestia; así bajó Nix en ese momento.



Todos levantaron la mano con excepción de NIX. Le parecía algo obvio porque todos iban a desayunar avena de cualquier manera.

—¡Muy bien, somos todos!, ahora levante la mano quien adivine lo que vamos a desayunar— dijo mamá.

Solo NIX no levantó la mano. “Avena”, pensó NIX.

Papá dijo “huevos”, mientras ponía la mesa. “Avena”, pensó NIX.

Su hermana dijo “cereal”. “Avena”, pensó NIX.

Su hermanito dijo “pizza”. “Avena”, pensó NIX.

—Vamos a desayunar nada más y nada menos que... ¡Avena!— dijo su mamá. —¡Qué rico!— contestaron todos, menos NIX, mientras recargaba la cabeza en la mesa.

NIX se sentó en posición recta. Levantó un poco su mano y lentamente la dejó caer para presionar el enorme botón rojo de su muñeca.



Fue ahí cuando el tiempo se detuvo.

NIX se paró ligero sobre su silla. Respiró hondo y empezó a empequeñecerse. Primero llegó a ser del tamaño de los insectos, luego del tamaño de las bacterias, luego del tamaño de los átomos, luego se redujo cada vez más y más, hasta que dentro de las más pequeñas partículas encontró vastos universos y planetas. Y así, lo más pequeño se hizo lo más grande, y lo más grande lo más pequeño.





Como en cada viaje, NIX se dirigió al planeta verde más cercano. Este era un enorme archipiélago³, con palmeras gigantes que se alzaban ocasionalmente sobre nubes para obtener aún más sol. En sus crestas⁴, una enorme flor naranja se asomaba, la cual se desprendía con alguna ventisca para surfear sutilmente y flotar lejos, a algún otro lado, y hacer ahí su vida de planta.

NIX vio cómo muchos lagartijos bípedos⁵ se juntaban en la arena, frente a dos grandes piedras y ahí se dirigió. Eran de un verde azulado con brillantes colas rojas. Parecían estar confundidos y empezaban a discutir sobre cuál de las dos piedras de enfrente era la mejor para tomar el sol. NIX se disponía a tomar una fruta azul para luego tenderse en la arena, a asolearse.

Cuando se desató la guerra.

3 Conjunto, generalmente numeroso, de islas agrupadas en una superficie más o menos extensa de mar.

4 Cumbre de agudos peñascos de una montaña, cima de árboles o plantas.

5 Que tienen y caminan en dos pies o patas.



Empezó cuando un lagartijo empujaba con su cabeza a otro, intentando obligarle a que tomara el sol en una piedra. El lagartijo empujado se defendió pegando una mordida, a lo que el otro respondió con un mordisco aún más fuerte. Al ver esto, los demás lagartijos imitaron el comportamiento y las mordidas se dieron por doquier⁶, sin importar la piedra que preferían.

Con horribles y gorgoreantes⁷ sonidos, los lagartijos peleaban, logrando arrancar sus vistosas colas rojas con fuertes mordiscos de sus adversarios. Cuando ya no hubo ninguna otra cola para cortar, un viejo lagartijo, cuya destrozada cola yacía a un lado, se levantó sobre una de las rocas más altas y dijo:

—Que levanten la pata izquierda aquellos lagartijos que prefieran la piedra de la izquierda, y que levanten la pata derecha aquellos lagartijos que prefieran la piedra de la derecha—.

⁶ Por cualquier lugar o por todas partes.

⁷ Ruido confuso de bullicio y voces producido por un grupo de individuos.

¿Sabías qué?

algunas lagartijas son capaces de regenerar su cola a la perfección.





Pronto se empezaron a separar los lagartijos, mientras su anciano líder los enviaba a sus respectivas rocas. Y cuando ellos tomaban el sol pacíficamente para que sus nuevas colas crecieran, su líder, en lo alto, vio con horror las ensangrentadas colas separadas de sus cuerpos, retorciéndose todavía, como si aún estuvieran vivas. Volteó, y ahí se dio cuenta de cosas que ningún otro lagartijo notaba.

Lo primero era que si la guerra inició, no era porque los lagartijos querían imponer su voluntad, sino porque querían asociarse libremente con lo que hacían otros lagartijos; y como un lagartijo mordisqueó, pues todos mordisquearon.

Lo segundo que notó, era que si un lagartijo levantó su pata, no era para decir cuál piedra era la mejor para tomar el sol, sino porque quería que todos los lagartijos vieran que su opinión también contaba. Lo último que notó era que... ¡Ambas piedras eran exactamente iguales! Ahí entendió que la paz entre lagartijos no se daría por elegir, sino por el hecho de levantar una patita para ser escuchados.

NIX, cuya fruta se le había caído al piso, quedó boquiabierto y de forma pensativa regresó flotando. Presionó su enorme botón rojo para volverse al tamaño de las más pequeñas partículas, y luego al tamaño de los átomos, luego al de las bacterias, luego al de los insectos y finalmente a su tamaño natural.



El tiempo se descongeló, jaló su tazón de avena y empezó a comerla.

Mamá volteó a ver cómo su familia comía avena de muy buen modo y les preguntó con ánimo:

—¿Quién quiere decidir lo que vamos a desayunar mañana?

Todos levantaron la mano, incluyendo a NIX, que efusivamente manoteaba en el aire.

—NIX— dijo su mamá señalándole.

—¡Avena!— contestó NIX.

—Lo siento NIX— dijo mamá —No puedo complacerte porque no participaste lo suficiente con anterioridad⁸, y además, hoy ya comimos avena, así que lo siento... mañana comeremos otra cosa... ¿Alguien más?

NIX hizo un puchero, aunque por dentro sonreía ampliamente. De alguna forma, al levantar la mano, a NIX le habían escuchado, encontrando también en ello una piedra para tomar el sol.

⁸ Circunstancia de ser una cosa anterior a otra.



¿Quién soy?

Con base en preguntas cerradas que puedan responderse de manera directa como **si** o **no**.

(ej. ¿Soy una persona que solo doy órdenes? o ¿Soy una persona que solo pregunto opiniones?, ¿Tengo cola?), el portador de la tarjeta tiene que descubrir el personaje que le tocó .

SIGUE LAS INSTRUCCIONES:

1. Recorta las siguientes tarjetas por la línea punteada.
2. Elige una tarjeta por jugador y no la vean.
3. Los jugadores por turnos, con su tarjeta en la frente y sin verla, hacen preguntas a los demás tratando de descifrar quien les tocó ser.
4. Cada jugador puede realizar una pregunta por ronda.
5. ¡Gana el jugador que adivine primero el personaje que le tocó!



***Esta no es avena,
pero sí una sopa de letras.***

Ayuda a NIX
a encontrar
las siguientes
palabras:

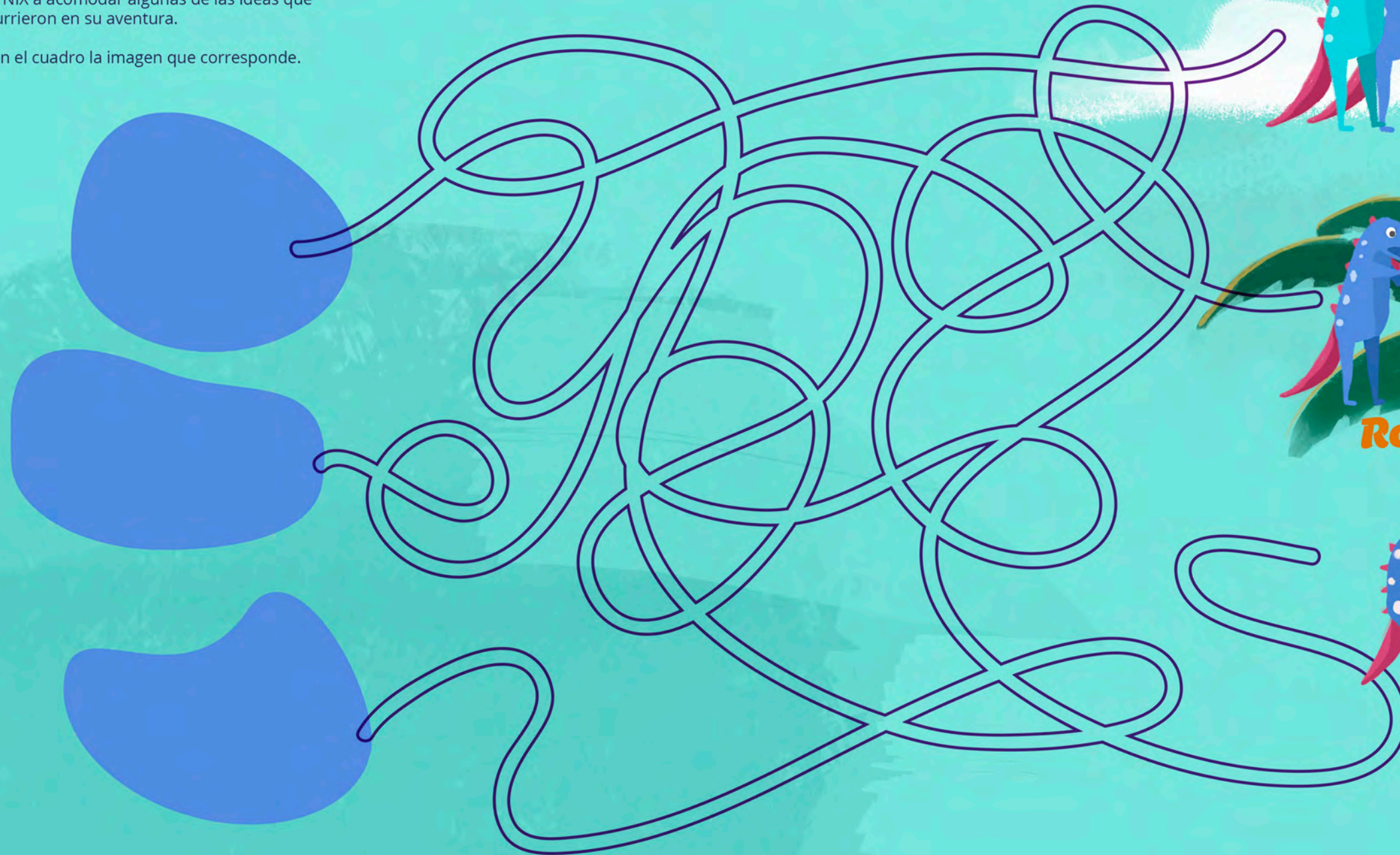
1. Igualdad
2. Respeto
3. Tolerancia
4. Participación
5. Acuerdos
6. Nix
7. Familia
8. Decisión
9. Lagartijos
10. Líder

O A Q F I P L I T O É K V Á U V
K Q R A Q S S F O Z M Y É J E Á
Ñ P E B H B Í W L P I Ú M D O T
J R S R Z L Ú M E D G R Ü E S K
B Ñ P N Ü H P K R Y U Ü V C M C
Ó R E I S M H K A Ñ A D E I U C
O I T I O G I N N G L S Á S I D
Ü Z O Q D F J Ñ C X D Ñ K I Y Q
X Z P A R T I C I P A C I Ó N C
I E N J E L M Í A U D D E N R F
Ñ N Á Ü U U H Q J O Ü T H Í Z L
A R E Ú C Ü O H N Í Ü Ñ Ó Ñ X Í
C W N F A M I L I A O S A Í W D
Ü U Q Ó O M Q U X I W Ó D Ú D E
A P A Ú O U B Ó L Í T H Ó N B R
L A G A R T I J O S O E U G E W

Las ideas de NIX

Ayuda a NIX a acomodar algunas de las ideas que se le ocurrieron en su aventura.

Dibuja en el cuadro la imagen que corresponde.



Igualdad

Respeto

Tolerancia

Afuera está lloviendo

Une con una línea las prendas que Nix necesita para salir a la calle bajo la lluvia.



Ahora que lo lograste, cuéntanos...

¿Qué elegirías?

Para escalar una montaña



Democracia

Guía para taller

CARACTERÍSTICAS RESALTADAS EN LA ACTIVIDAD	OBJETIVO	PERFIL DEL TALLER	MATERIALES	REQUERIMIENTOS DE ESPACIO	DURACIÓN APROXIMADA
Individualidad, colectividad, opresión, libertad, imposición, elección, criterios.	Entender los mecanismos de la democracia desde la comprensión de sus componentes esenciales para lograr el uso correcto de cada idea con base en argumentos sostenidos por criterios.	Niñas y niños de hasta 10 años, personal docente y padres de familia.	-1 m2 (Un metro cuadrado) de papel craft por cada 5 niños. - Crayolas. - Hojas de papel tamaño carta.	Aula, salón o espacio al aire libre con suelo liso para poder dibujar en el papel craft.	90 minutos.

INTRODUCCIÓN:

Entender el concepto de democracia a partir de los criterios de selección, pasando por la idea conciente de libertad para poder elegir, tanto en la vida cotidiana como en el ejercicio político. La democracia es un proceso que se da en lo colectivo, nunca en lo individual, donde existe información que nos permite crear argumentos sólidos para elegir en conjunto, por ejemplo, decidir si es conveniente una mascota, una fruta para comer en familia, algún programa de televisión que disfruten todos por igual.

Objetivo general: Definir los elementos esenciales para realizar una elección informada.

Objetivos particulares:

- Determinar el origen de la toma de decisiones.
- Reconocer las diferentes formas de seleccionar criterios para elegir.
- Motivar a la votación con criterios definidos.

Desarrollo del taller

Primera parte. Sensibilización previa (15 min).

CONTEXTO	1. El tallerista hace su presentación y explica de dónde viene. 2. Explica la forma de trabajar en este taller. a. Sentados en círculo. b. Se explica brevemente la idea de elección, cómo se elige la ropa, el desayuno o los programas de TV; les pregunta qué pueden elegir los niños y niñas y qué no pueden elegir. c. Se explica a las niñas y niños que se realizará una lectura relacionada con las formas de elegir. (se leerá el cuento “Capítulo I - La terrible guerra de los lagartijos por las piedras para tomar el sol.” en conjunto). d. Se pone atención en la lectura.
----------	--



Secuencia del taller.

El objetivo es desarrollar las habilidades para elegir con información sólida, con la finalidad de que cada vez que se enfrenten a una situación disyuntiva tengan las herramientas necesarias para pasar de lo reactivo a lo proactivo, es decir, lograr que tomen la iniciativa de elección con base en la información que ellos mismos recopilan y ordenan al momento de evaluar una situación.

1

SABER QUÉ VOY A ELEGIR.

(15 minutos)

Selecciones de elementos para construir criterios.

a) **Lectura de contexto.** Si tuviera que cambiar algo del cuento qué sería y por qué.

b) **Establecimientos de criterios de forma.** Lo que voy a cambiar del cuento cambia la historia o la deja igual. (incluir una hoja de anotaciones)

c) **Establecimiento de criterios funcionales.** Cómo saber si lo que voy a cambiar del cuento es porque me gusta o porque lo necesito. (pasar de la subjetividad y emocional al plano objetivo que se oriente a un bien común).

d) **Establecimiento de criterios comunes.** Lo que quiero cambiar del cuento es para mi beneficio, para el beneficio de los demás, o ambos. ¿Por qué?

Nota: En el papel craft dibujar SÓLO CON LÁPIZ los elementos que cambiaron de la historia.

2

LO QUE YO CREO Y LO QUE ES.

(15 minutos)

Establecer hechos.

a) ¿Lo que voy a cambiar del cuento sería útil y por qué?

b) ¿Cómo saber que estamos viendo lo mismo?. Sentados en círculo describir a la mamá del cuento (¿Qué atributos consideran que tiene?).

c) ¿Lo que me gusta a mí, le tiene que gustar a los demás? Definir qué es lo que me gusta y le puede gustar a los demás, y de lo que le gusta a los demás qué es lo que me gusta.

d) ¿Cómo puedo comprobar que hice los cambios correctos?

En el papel craft iluminar con color solo los elementos que todos decidieron cambiar de la historia

3

“LO QUE DIGAN LOS DEMÁS”.

(15 minutos)

Establecer límites de decisión.

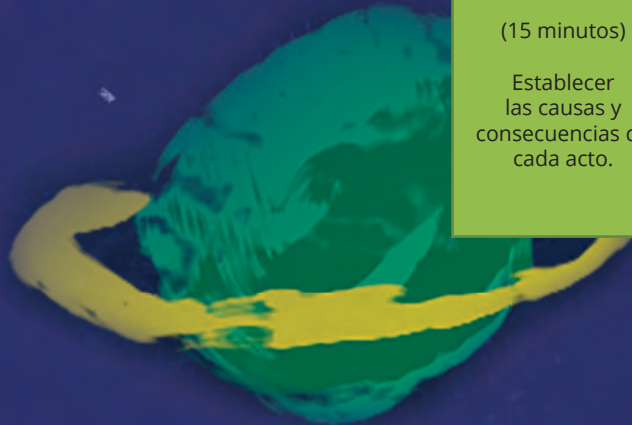
a) Distinguir entre lo que es mejor para mí y lo que es mejor para todos.

b) ¿Cómo saber lo que me gusta? Definir las necesidades propias.

c) ¿Siempre debo elegir igual que los demás? Establecer criterios propios.

d) ¿Cómo puedo elegir cosas que nos benefician a todos?

Jerarquizar la importancia de los cambios de los elementos que todos decidieron cambiar de la historia.



4

ACCIÓN REACCIÓN.

(15 minutos)

Establecer las causas y consecuencias de cada acto.

a) Identificar de cada cambio cuáles fueron sus causas y sus correspondientes consecuencias en la historia.

b) ¿Qué cambió? De los cambios, hasta dónde llegan las repercusiones.

c) ¿Cómo mis sugerencias provocan cambios en el final de la historia? Determinar la importancia de mis actos en un contexto mayor.

Explicar los alcances de los cambios de los elementos que todos decidieron cambiar de la historia.

5

**COMO QUEDARON
O COMO ESTABAN.**

(15 minutos)

Determinar la
conveniencia de
votar para lograr
los cambios
necesarios.

- a) Tener claridad del impacto de saber qué cambiar, cómo cambiarlo, para qué cambiarlo y cuáles serían los resultados.
- b) Explicar la importancia de votar con información y sin información. “¿Avena o sin avena?”
- c) Realizar una reflexión de la idea de votar para cambiar.

Escribir en la hoja en blanco 10 razones por las que es conveniente decidir en conjunto. (tres voluntarios de lectura)



Al finalizar la actividad, el tallerista alentará a las niñas y niños a realizar una reflexión en silencio y un ejercicio de estiramiento para terminar con un aplauso en grupo.



CONSEJERO PRESIDENTE

Mauricio Enrique Guzmán Yáñez

CONSEJERAS Y CONSEJEROS ELECTORALES

Santiago López Acosta

Indira Rodríguez Ramírez

Luis Miguel Rionda Ramírez

Beatriz Tovar Guerrero

Sandra Liliana Prieto De León

Antonio Ortiz Hernández

SECRETARIO EJECUTIVO

Luis Gabriel Mota

ENCARGADO DE LA DIRECCIÓN DE CULTURA POLÍTICA Y ELECTORAL

Octavio Olvera Mancera

Esta edición fue desarrollada por Invisible Colectivo ® en colaboración con el Instituto Electoral del Estado de Guanajuato (IEEG), para su colección de Cultura Cívica.

NIX Y LOS LAGARTIJOS INDECISOS

A NIX no le gusta participar en las decisiones de su vida cotidiana cuando está inmerso en un grupo y prefiere que el grupo decida, aunque después se queja de no ser tomado en cuenta. Esto se ve reflejado en la casa de NIX, al momento de sentarse a comer con su familia. NIX no quiere dar su opinión sobre lo que le agrada o le desagrada al momento de comer. Se remite a quedarse callado y sentirse frustrado porque siente que su opinión no cuenta y no cambiará nada de la comida de cualquier forma.

NIX viajará entonces a un soleado planeta con un archipiélago de enormes palmeras, hermosas playas y lagartijos bípedos. Ellos no se ponen de acuerdo sobre cuál piedra es la mejor para tomar el sol. Los lagartijos se limitan a discutir y pelear individualmente, hasta que desatan una horrible guerra donde se arrancan sus colas.

Esta historia da una noción a los niños y niñas sobre cómo la participación en la vida pública ayuda enormemente a la solución de conflictos de los individuos pertenecientes a un grupo.

NIX aprenderá en esta historia que las más pequeñas participaciones tienen una importante influencia en el orden del mundo. Y que si no se participa de manera colectiva, la violencia crecerá cuando los individuos intenten imponer su voluntad.