



ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE **CIUDADES EDUCADORAS**

La **Asociación Internacional de Ciudades Educadoras** es una asociación sin fines de lucro formada por gobiernos locales de todo el mundo comprometidos con la **Carta de Ciudades Educadoras**, que se constituye en la hoja de ruta de las ciudades que la componen. Esto significa que desde el gobierno local asumimos el compromiso de construir una ciudad que educa a través del diálogo intergeneracional, el respeto por la diversidad cultural y la participación activa de todas las personas.

Creemos en una ciudad que enseña, aprende y crece con cada acción cotidiana. Promovemos políticas públicas que incluyan, que escuchen y fomenten la convivencia, la cooperación y el respeto. Por ello, hablamos de gobernanza, una forma de construir juntos y juntas ciudades más justas y participativas.



La **Mochi Educadora** es una propuesta pensada para trabajar con niñas y niños del nivel inicial con el objetivo de invitar a conocer su ciudad y pensar cómo pueden ser parte activa de ella. A través del juego y la imaginación, se busca acercar nociones básicas de ciudadanía y valores fundamentales para la convivencia.

La mochila contiene tres materiales didácticos:

- Cuento “El Banco Redondo”
- Sapito
- Juego de la memoria

Los cuentos y sapitos están diseñados para que cada niña y niño lo lleve a su casa, ampliando así el espacio de diálogo y acción de estos materiales.



Invitamos a las familias a que continúen jugando en casa con el “sapito” y el cuento. Esto ayuda a expandir la acción educadora, generando el compromiso de toda la ciudadanía en la construcción de ciudades cada vez más educadoras. ★

Ciudad, espacio público y participación

- ¿Qué lugares de la ciudad te gustan? ¿Cuáles no? ¿Por qué?
- ¿A quién se le ocurre una idea para hacer más lindo su barrio o lugar favorito?
- ¿Qué cosas podemos hacer para cuidar nuestra ciudad entre todos y todas?
- ¿Te gusta compartir los juegos con otros en la plaza?

Cuidado del medio ambiente

- ¿Qué pasa si ensuciamos los parques o la plaza?
- ¿Cómo podemos cuidar a los árboles, las plantas o los animales?
- ¿Cuál es tu animal preferido?
- ¿Te gustaría tener un “superpoder” para ayudar al planeta? ¿Cuál sería?

Diálogo intergeneracional

- ¿Qué cosas te enseñaron tus abuelos, padres u otras personas grandes?
- ¿Qué juegos conoces que te enseñaron otros?
- ¿Compartís el tiempo con personas adultas y adultos mayores (abuelas/os, tías/os, etc.)?

El cuento **“El Banco Redondo”** es un cuento infantil para colorear. La temática gira en torno al valor de compartir, a la apropiación y uso de espacios públicos y a la participación ciudadana. Posee un final abierto junto con una guía de preguntas que invita a reflexionar sobre los temas. A partir del cuento se pueden trabajar los siguientes principios de la **Carta de Ciudades Educadoras**: Diversidad y no discriminación, Gobernanza y participación ciudadana, Espacio público habitable y Educación para una ciudadanía democrática y global.



El **Sapito** es un juego de papel hecho con la técnica de origami que invita a adivinar, crear o realizar pruebas divertidas con el objetivo de despertar la curiosidad y la participación, jugando entre compañeros y compañeras.

Instrucciones

Una vez armado según las instrucciones, se juega entre dos o más personas. Una de ellas sostiene el “sapito” con ambas manos, introduciendo los dedos índices y pulgares dentro de las solapas inferiores para poder abrirlo y cerrarlo.

Se le pide al otro jugador/a que elija una de las palabras que se visualizan en el exterior, luego abre y cierra las solapas deletreándola. El proceso se repite con las palabras del interior y al finalizar se revela un “mensaje oculto”, que invita a responder una pregunta o realizar un desafío.



Invitamos a abrir el diálogo con las niñas y los niños para que puedan expresar sus ideas y emociones, comprender el mundo que les rodea y construir relaciones basadas en la empatía y el respeto.

Aportamos algunas preguntas disparadoras para trabajar en el aula:

Inclusión, diversidad y no discriminación

- ¿Qué me hacen ser único/a?
- ¿Alguna vez jugaste con alguien que no conocías? ¿Cómo fue?
- ¿Cómo podemos jugar con alguien que nunca jugó con nosotros?
- ¿Qué podemos hacer para que todos y todas se sientan parte del juego?
- ¿Cómo podemos estar atentas y atentos a si alguien necesita ayuda?
- ¿Qué podemos hacer para que nadie quede afuera?
- ¿Qué hacemos si en un juego alguien no puede correr tan rápido?
- ¿Con quién te gusta compartir tus juegos o juguetes?

Solidaridad y trabajo en grupo

- ¿Qué cosas podemos lograr si trabajamos juntos y juntas?
- ¿Cómo se siente cuando compartimos?
- ¿Qué harías si ves a alguien que está solo o triste?



Sugerencias para trabajar en el aula

Sugerimos abordar las actividades de manera grupal, promoviendo la participación y construcción colectiva de conocimientos. Además de los propios usos de cada juego que detallamos anteriormente, los mismos están diseñados para ser disparadores para reflexionar sobre:

- Valores como la inclusión, la no discriminación, la solidaridad
- El trabajo y la construcción colectiva
- La importancia del juego en las infancias
- La ciudad como espacio de participación y apropiación, con enfoque en nuestra ciudad y sus lugares
- El cuidado del ambiente
- Los principios de la Carta de Ciudades Educadoras



El **Juego de la Memoria** se compone de ocho pares de cartas ilustradas vinculadas con los principios de la **Carta de Ciudades Educadoras**. El objetivo es generar conciencia sobre acciones y hábitos educadores.

Instrucciones

Se puede jugar entre un mínimo de dos personas, no habiendo un límite máximo, aunque recomendamos grupos de no más de cuatro personas. El juego comienza con un participante dando vuelta primero una ficha y luego otra buscando que sean iguales, si lo consigue toma las dos fichas para sí. Si las figuras son distintas las vuelve a dar vuelta en la misma posición que ocupaban para dar lugar a que el próximo jugador haga lo mismo, y así sucesivamente.

El juego finaliza cuando no quedan más fichas en juego y será declarado ganador quien más fichas tenga en su poder.

A continuación, detallamos qué hábitos y acciones representa cada ilustración y con qué principio se relacionan. Asimismo, se promueve la libre interpretación de las ilustraciones por parte de las niñas y niños.

FIGURA	ACCIÓN HÁBITO	PRINCIPIO
	Disfrute y entretenimiento Ocio y derecho al juego	Diálogo intergeneracional Acceso a la cultura Espacio público habitable
	Inclusión de personas con discapacidad	Diversidad y no discriminación Espacio público habitable Inclusión y cohesión social
	Economía social	Sostenibilidad Promoción de la salud Orientación e inserción laboral inclusiva
	Separación de residuos	Sostenibilidad Gobernanza y participación ciudadana

	Adultas/os mayores y acceso a las nuevas tecnologías	Educación inclusiva a lo largo de la vida Política educativa amplia Diálogo intergeneracional Acceso a la información
	Disfrute y entretenimiento	Acceso a la cultura
	Juego y convivencia	Diversidad y no discriminación Gobernanza y participación ciudadana Espacio público habitable Inclusión y cohesión social Educación para una ciudadanía democrática y global
	Acceso a los espacios públicos	Identidad de la ciudad Espacio público habitable