

SESIÓN: Segunda Sesión Ordinaria de la Comisión de Educación Cívica y Participación Ciudadana.

FECHA: Jueves 16 febrero del 2023.

HORA: 10:00 horas.

ENLACE: <https://meet.google.com/tgy-urjz-oxm>

Con fundamento en los artículos 33 fracción II, 50 y 51 del Reglamento de Comisiones del Consejo General del Instituto Electoral y de Participación Ciudadana del Estado de Guerrero, se somete a la consideración de las y los integrantes de la Comisión de Educación Cívica y Participación Ciudadana del Instituto Electoral y de Participación Ciudadana del Estado de Guerrero, el siguiente:

ORDEN DEL DÍA

Pase de lista, para verificación del quórum legal.

1. Lectura y aprobación del orden del día.
2. Lectura y aprobación de la minuta correspondiente a la Primera Sesión Ordinaria de la Comisión de Educación Cívica y Participación Ciudadana celebrada el 19 de enero del 2023.
3. **Informe 001/CECyPC/SO/16-02-2023**, que rinde la Secretaría Técnica sobre la correspondencia recibida, en cumplimiento al artículo 50 fracción III del Reglamento de Comisiones del Consejo General del Instituto Electoral y de Participación Ciudadana del Estado de Guerrero.
4. **Informe 002/CECyPC/SO/16-02-2023**, relativo a los trabajos inherentes a la elaboración de la iniciativa de reforma y adiciones a la Ley de Participación Ciudadana del Estado de Guerrero.
5. **Informe 003/CECyPC/SO/16-02-2023**, relativo a las acciones desarrolladas por el Instituto Electoral y de Participación Ciudadana del Estado de Guerrero, en el marco de la Semana Jurídica.
6. **Informe 004/CECyPC/SO/16-02-2023**, relativo a la atención brindada a la solicitud formulada por el Instituto Electoral del Estado de Zacatecas.

7. **Informe 005/CECyPC/SO/16-02-2023**, relativo a la solicitud del Instituto Electoral y de Participación Ciudadana del Estado de Jalisco referente al Banco de Buenas Prácticas de Promoción del Voto.
8. **Informe 006/CECyPC/SO/16-02-2023**, relativo a la solicitud de la Procuradora de Barrios y Colonias del Ayuntamiento de Chilpancingo de los Bravo.
9. **Presentación de juegos por la democracia participativa**, con la finalidad de difundir dinámicas de aprendizaje en las redes sociales institucionales.
10. **Asuntos generales.**