



Cajas de Herramientas y Clubes de  
Democracia en Colegios públicos y  
privados de Bogotá 2022

Fecha: 01 al 30 de septiembre de 2022





**IDPAC**

**BOGOTÁ**

**Cajas de Herramientas y Clubes de Democracia**

**Actividad:** Democracy Fest

**Lugar:** Instituto Distrital de la Participación y Acción Comunal - IDPAC

**Fecha:** 23 de septiembre de 2022

### 1. ¿Qué es el *Democracy Fest*?

Es un festival para estudiantes de grado décimo y once que hagan parte del Club de la Democracia en su institución educativa pública o privada de Bogotá. Este evento ofrece una variedad de actividades enfocadas a la participación ciudadana y la democracia, que busca integrar a los jóvenes que están liderando diferentes acciones participativas dentro de sus instituciones en torno a las temáticas que plantea la Caja de Herramientas.

### 2. ¿Cuál es su objetivo?

Reunir en las instalaciones del IDPAC a los Clubes de la Democracia de los colegios oficiales y privados, para crear el Club Distrital de Jóvenes que lideran procesos participativos innovadores en torno a los valores democráticos.

### 3. Número de colegios inscritos

24 colegios públicos

2 colegios privados

50 jóvenes de las juntas de acción comunal

### 4. Localidades

- Bosa
- Candalaria
- Engativá
- Kennedy
- Rafael Uribe Uribe
- Suba
- Tunjuelito
- Usme
- Ciudad Bolívar

### 5. Actividades que estarán en el *Democracy Fest*

**Torneo de *Election Party***

<b>Número de colegios participantes</b>	32 parejas participantes
<b>Número de estudiantes concursantes</b>	64 participantes
<b>Ubicación del torneo</b>	Instalaciones del IDPAC – Cancha de baloncesto.
<b>Número de rondas que se jugarán</b>	<p>4 rondas cada una de 40 minutos cada una:</p> <p><b>Ronda 1:</b> Los 32 equipos se enfrentarán de manera simultánea en un primer encuentro. Los ganadores de este filtro pasarán a la segunda ronda.</p> <p><b>Ronda 2:</b> Los 16 colegios clasificados de la primera ronda, se enfrentarán de manera simultánea en un segundo encuentro. Los ganadores de este filtro pasarán a la tercera ronda.</p> <p><b>Ronda 3:</b> Los 8 colegios clasificados de la segunda ronda, se enfrentarán de manera simultánea en un tercer encuentro. Los ganadores de este filtro pasarán a la segunda ronda.</p> <p><b>Ronda 4:</b> Los 4 colegios clasificados de la tercera ronda, se enfrentarán de manera simultánea en un cuarto encuentro. En este encuentro se elegirá el ganador del torneo.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p>
<b>Puntuación</b>	<p><b>Primero lugar:</b> 5 puntos</p> <p><b>Segundo lugar:</b> 3 puntos</p> <p><b>Tercer y cuarto lugar:</b> 1 punto</p>
<b>Duración del torneo</b>	3 horas
<b>Apoyo de personas</b>	<p><b>11 personas</b></p> <p>8 jurados de cada mesa</p> <p>2 verificando datos de los participantes</p> <p>1 líder de la actividad (Camila Ariza - Particilab)</p>

<b>Torneo Espectros Vs. LAB</b>	
<b>Número de colegios participantes</b>	Cupo de inscripción para 32 participantes
<b>Número de estudiantes concursantes</b>	32 participantes
<b>Ubicación del torneo</b>	Instalaciones del IDPAC – Cancha de baloncesto.
<b>Número de rondas que se jugarán</b>	<p>3 rondas cada una de 40 minutos cada una:</p> <p>Los 32 participantes se dividirán en equipos de 4 personas. Los grupos se conformarán con estudiantes e invitados de diferentes localidades.</p> <p><b>Ronda 1:</b> Los 8 grupos enfrentarán al <i>bullying</i> de manera simultánea en un primer encuentro. Los 4 grupos que purifiquen más zonas contaminadas de <i>bullying</i> en 40 minutos, pasarán a la segunda ronda.</p> <p><b>Ronda 2:</b> Los 4 grupos enfrentarán al <i>bullying</i> de manera simultánea en un segundo encuentro. Los 2 grupos que purifiquen más zonas contaminadas de <i>bullying</i> en 40 minutos, Pasará a la ronda final.</p> <p><b>Ronda 3:</b> Los 2 grupos finalistas enfrentarán al <i>bullying</i> de manera simultánea en un tercer encuentro. El grupo que purifique más zonas contaminadas de <i>bullying</i> en 40 minutos, será el ganador.</p>
<b>Puntuación</b>	<p><b>Primer lugar:</b> 5 puntos</p> <p><b>Segundo lugar:</b> 3 puntos</p> <p><b>Tercer lugar:</b> 1 punto</p>
<b>Duración del Torneo</b>	3 horas
<b>Apoyo de personas</b>	<b>Espectros Vs. LAB</b>

	<p>11 personas</p> <p>8 jurados de cada mesa</p> <p>2 verificando datos de los participantes</p> <p>1 Líder de la actividad (Yuli Cajicá – Particilab)</p>
--	--

<b>Exposición de Cómicos Interactivos</b>	
<b>Número de colegios participantes</b>	Cupo de inscripción para 26 colegios
<b>Número de estudiantes concursantes</b>	Sin restricción
<b>Dinámica</b>	<p>Se van a poner los cómicos tipo galería de arte.</p> <p>Las personas que lleguen a verlos, deben votar por el cómic que más les gustó.</p> <p>¿Cómo se vota?</p> <p>La persona votante en un papel post-it debe poner su nombre y un corto mensaje al creador del cómic.</p> <p>El que más votos tenga será el ganador.</p>
<b>Puntuación</b>	<p><b>Primer lugar:</b> 5 puntos</p> <p><b>Segundo lugar:</b> 3 puntos</p> <p><b>Primer lugar:</b> 1 punto</p>
<b>Ubicación de la exposición de cómicos</b>	Instalaciones del IDPAC – Co-working

<b>Apoyo de personas</b>	<p>2 personas</p> <p>1 persona que ayude a la votación</p> <p>1 líder de la actividad (Andrés Galvis – Particilab)</p>
<b>Concurso de Oratoria</b>	
<b>Número de colegios participantes</b>	Cupo de inscripción para colegios
<b>Número de estudiantes concursantes</b>	26 estudiantes
<b>Ubicación del torneo</b>	Auditorio IDPAC
<b>Número de rondas que se jugarán</b>	<p><b>Ronda 1:</b> Todos los participantes deben llevar preparado un discurso de tema libre cuya duración sea máximo 3 minutos. Este será evaluado por 3 jueces, el cómputo total de las calificaciones determinará los mejores 5 pasan a la siguiente ronda.</p> <p><b>Ronda 2:</b> Los participantes que accedan a esta ronda, deberán realizar un discurso improvisado de una duración mínima de 4 minutos y máxima de 5 sobre un tema relacionado con la incidencia o participación ciudadana. Este será evaluado por 3 jueces, el cómputo total de las calificaciones determinará el orden de los ganadores.</p>

<p><b>Temas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ronda 1:</b><ul style="list-style-type: none"><li>○ Duración 3 minutos.</li><li>○ Tema: Participación.</li><li>○ El discurso debe ser preparado con anterioridad.</li><li>○ Puede ser improvisado, propio o replica de otro discurso.</li></ul></li><li>• <b>Ronda 2:</b><ul style="list-style-type: none"><li>○ Clasifican los 5 mejores de la ronda 1.</li><li>○ Tema: Anunciado con 30 minutos de anterioridad, en todo caso será relativo a la participación.</li><li>○ El discurso debe contener 3 palabras elegidas al azar y que serán entregadas junto con el tema.</li><li>○ El estudiante puede recibir ayuda del equipo de su colegio.</li></ul></li></ul>
<p><b>Puntuación</b></p>	<p>La puntuación total que podrá tener un participante es de 300 puntos.</p> <p>Cada juez podrá otorgar un máximo de 100 puntos.</p> <p>Los factores a evaluar y la cantidad mínima o máxima que se pueden entregar son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Manejo del tiempo: 1 – 5 puntos.</li><li>- Manejo del escenario: 1 – 10 puntos.</li><li>- Creatividad en la temática y forma del discurso: 1- 15 puntos.</li><li>- Bajo uso de muletillas: 1 – 5 puntos.</li><li>- Preparación del discurso: 1 – 20 puntos.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dicción: 1 - 10 puntos.</li> <li>- Riqueza del vocabulario: 1 - 15 puntos.</li> <li>- Lenguaje no verbal: 1 – 10 puntos.</li> <li>- Pertinencia de la temática del discurso: 1 – 10 puntos.</li> </ul> <p>En caso de empate para pasar a la final se propondrá un discurso improvisado, de tema libre de duración no mayor a 2 minutos.</p>
<b>Puntuación Final</b>	<p><b>Primer lugar:</b> 6 puntos</p> <p><b>Segundo lugar:</b> 4 puntos</p> <p><b>Tercer lugar:</b> 2 puntos</p>
<b>Duración</b>	2 horas y 40 minutos.
<b>Apoyo de personas</b>	<p><b>Oratoria</b></p> <p>2 personas</p> <p>2 personas que guíen la actividad</p> <p>1 líder de la actividad (Andrés Castro - Particilab)</p>

<b>Concursos de Debates</b>	
<b>Número de colegios participantes</b>	26 estudiantes
<b>Ubicación del torneo</b>	IDPAC Salas de capacitación 1 y 2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Solo participará el estudiante inscrito a esta categoría</li> <li>- El debate durará 10 minutos y los tiempos se repartirán de la siguiente manera:</li> </ul> <p>Introducción a favor: 1:00 minuto.</p>

<p><b>Número de rondas que se jugarán</b></p>	<p>Introducción en contra: 1:00 minuto.</p> <p>Argumentos a favor: 2:00 minutos.</p> <p>Argumentos en contra: 2:00 minutos.</p> <p>Contraargumentos a favor 1:00 minuto.</p> <p>Contraargumentos en contra 1:00 minuto.</p> <p>Conclusiones a favor 1:00 minuto.</p> <p>Conclusiones en contra: 1:00 minuto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habrá dos jueces que evaluarán los factores descritos a continuación. El equipo que cuente con más puntos sumando los puntajes de los dos jueces, será el ganador y quien pase a la siguiente ronda.</li> </ul> <p><b>Ronda 1:</b> Se realizará sorteo aleatorio para que los 26 participantes se enfrenten a través de 13 debates. Los 13 ganadores pasarán a la siguiente ronda.</p> <p><b>Ronda 2:</b> Se realizará sorteo aleatorio para que los 13 participantes se enfrenten a través de 6 debates. Los 3 ganadores pasarán a la siguiente ronda.</p> <p><b>Ronda 3:</b> Se realizará sorteo aleatorio para que los 3 equipos se enfrenten a través de 2 debates. Allí se determinará el ganador, segundo y tercer lugar.</p>
<p><b>Premisas</b></p>	<p>Las premisas serán sorteadas al azar 10 minutos antes del inicio del debate. También se sorteará que posición deberá tomar el estudiante (A favor o en contra).</p> <p>Las temáticas serán aleatorias en temas que tengan que ver con Bogotá, Juventud y Participación. Como ejemplos de temas de debate:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de celulares y dispositivos móviles.</li> <li>• Uso de Redes Sociales.</li> <li>• Los estudiantes NO pueden recibir apoyo por parte de ninguna persona.</li> </ul>

<p><b>Puntuación</b></p>	<p>Los factores a evaluar y la cantidad mínima o máxima que se pueden entregar son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejo del tiempo: 1 – 10 puntos.</li> <li>- Manejo del escenario: 1 – 10 puntos.</li> <li>- Bajo uso de muletillas: 1 – 5 puntos.</li> <li>- Preparación de los argumentos: 1 – 20 puntos.</li> <li>- Dicción: 1 - 10 puntos.</li> <li>- Riqueza del vocabulario: 1 - 15 puntos.</li> <li>- Lenguaje no verbal: 1 – 10 puntos.</li> <li>- Contraargumentación: 1 – 20 puntos.</li> </ul> <p>En caso de empate de puntos entre los equipos, los juecesdebatirán entre ellos para determinar el ganador.</p>
<p><b>Puntuación Final</b></p>	<p><b>Primer lugar:</b> 6 puntos  <b>Segundo lugar:</b> 4 puntos  <b>Tercer lugar:</b> 2 puntos</p>
<p><b>Duración</b></p>	<p>3 horas.</p>
<p><b>Apoyo de personas</b></p>	<p><b>Debate</b></p> <p>3 personas</p> <p>2 personas que guíen la actividad</p> <p>1 Líder de la actividad (Danny Ramírez - Particilab)</p>

**Otras Dependencias**

<p><b>Gerencia de Juventudes</b></p>	
<p><b>Creación Red Distrital de</b></p>	

**IDPAC****BOGOTÁ****Cajas de Herramientas y Clubes de Democracia**

<b>Clubes de la Democracia</b>	Conformación de la Red Distrital de Clubes de la Democracia.
<b>Equipo que estaría presente</b>	2 personas

<b>Subdirección de Fortalecimiento de la Organización Social</b>	
<b>Panas y parces</b>	Piloto del programa Panas y Parces
<b>Equipo que estaría presente</b>	2 personas
<b>Puntaje que recibe el colegio por visitar esta carpa</b>	2 puntos

<b>Gerencia Escuela</b>	
<b>Dinámicas pedagógicas e Inscripciones a Cursos</b>	Escalera al privilegio Árbol de decisiones Galería de los silencios
<b>Equipo que estaría presente</b>	3 personas
<b>Puntaje que recibe el colegio por visitar esta carpa</b>	1 punto por actividad que realizada 3 puntos por curso inscrito

--	--

<b>DC Radio</b>	
<b>Cubrimiento</b>	<p>Móvil de DC Radio haciendo cubrimiento del evento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevistas a los participantes y demás temáticas de interacción. La idea que los jóvenes conozcan el espacio de la emisora como un punto donde ellos también pueden participar.</li> </ul>
<b>Equipo que estaría presente</b>	3 personas
<b>Puntaje que recibe el colegio por visitar esta carpa</b>	2 puntos por colegio si hacen una intervención en la emisora

<b>Subdirección de Asuntos Comunales</b>	
<b>Encuentro con los jóvenes</b>	Charla con los jóvenes invitados al Democracy Fest sobre la oferta institucional que tiene la Subdirección de asuntos comunales con los jóvenes.
<b>Equipo que estaría presente</b>	3 personas
<b>Puntaje que recibe el colegio por visitar esta carpa</b>	2 puntos por escuchar la charla completa de la subdirección

--	--

<b>Casa de las Experiencias</b>	
<b>Actividad ConcentreCEP</b>	<p>Descripción: El "concéntrCEP" es una actividad que combina habilidades memotécnicas con agilidad mental y física. Este tiene tres momentos. En un primer momento, a través de una demostración preliminar, el equipo de la CEP sobre la superficie de una mesa, ordenará ciertas palabras que corresponden a cada componente de promoción de la participación de la Casa de Experiencias de la Participación (CEP), socializando rápidamente lo que se realiza principalmente en este espacio de la Subdirección de Promoción de la Participación. Posteriormente se procede a desorganizar las palabras, invitando al participante o representante del grupo a jugar la golosa de la Participación a la manera tradicional en la que se realiza la Rayuela. En cada casilla de la golosa estará escrita una palabra relacionada con un componente de la CEP. El participante, lanzará la piedra dentro de una de estas y dependiendo de la casilla en la que caiga, irá a la mesa a terminar el juego de memoria.</p> <p>Cabe resaltar que si la piedra a lanzar cae en la raya o fuera de la golosa, la penitencia será un ejercicio físico mínimo como, por ejemplo, 10 sentadillas.</p> <p>Al finalizar está primera parte de salto y habilidad física, en un tiempo estipulado, se debe completar correctamente, de acuerdo a la información memorizada, el "concéntrCEP" .</p> <p>Los puntos se otorgan a quien lo termine correctamente.</p>
<b>Equipo que estaría presente</b>	3 personas
<b>Puntaje que recibe el colegio por actividad en la carpa</b>	3 puntos a quien termine correctamente la dinámica



**IDPAC**

**BOGOTÁ**

**Cajas de Herramientas y Clubes de Democracia**

## Actos Culturales

- Actividad participativa de Rap Debate a cargo de Fernanda Blanco y Andrés Triana del equipo de la Gerencia de Instancias del IDPAC

**Rap Debate** será el formato para la presentación de ideas y pensamientos críticos desde la razón y la argumentación, sin perder la esencia de lo artístico de la música rap. Este formato pretende hacer uso de todas herramientas de la música rap para la generación de un debate argumentativo, teniendo en cuenta las habilidades el MC (Maestro de Ceremonias / el orador en la música rap), habilidades de composición e interpretación, freestyle e improvisación, escritura de textos e interpretación instantánea. Así mismo el argumento y la refutación estarán estructurados sobre la métrica, la rítmica y la rima de la música rap.

El formato igualmente estará acompañado por otras expresiones artísticas de la cultura Hip Hop, como lo es el deejay.

**Temas que se van a trabajar en el Rap Debate:** Política, ciudadanía y participación.

- Intervención musical a cargo del personero estudiantil Kevin Acosta del Colegio Villa Amalia

## 6. Colegios participantes

### Bosa

- \* Colegio Alfonso López Michelsen
- \* Colegio Alfonso Reyes Echandía
- \* Colegio Argelia
- \* Colegio Carlos Alban Holguín
- \* Colegio Carlos Pizarro
- \* Colegio Kimy Pernia Dominicó
- \* Colegio Leonardo Posada Pedraza



**IDPAC**

**BOGOTÁ**

## Cajas de Herramientas y Clubes de Democracia

### **Kennedy**

- \* Colegio Bellavista
- \* Colegio Nelson Mandela

### **Usme**

- \* Colegio Federico García Lorca
- \* Colegio José Eustasio Rivera
- \* Colegio Juan Luis Londoño
- \* Colegio Paulo Freire
- \* Colegio Diana Turbay
- \* Colegio Santa Librada
- \* Colegio Gabriel García Márquez
- \* Colegio Nueva Esperanza
- \* Colegios Provincia de Quebec

### **Ciudad Bolívar**

- Colegio José María Vargas Vila

### **Tunjuelito**

- \* Colegio Pedro de Heredia
- \* Colegio INEM Santiago Pérez

### **Engativá**

- Colegio Villa Amalia

### **Suba**

- Colegio Álvaro Gómez Hurtado
- Colegio Delia Zapata Olivella
- Colegio Gimnasio La Montaña

**Candelaria**

- Colegio Liceo Julio César García

**7. ¿Perfil de nuestros visitantes?**

**Líderes Estudiantiles**

5 estudiantes de 26 instituciones educativas

<b>Usuario</b>	
<b>Edad</b>	De 14 a 17 años
<b>Género</b>	Femenino, masculino, otros
<b>Zona</b>	Bogotá
<b>Georreferenciación</b>	Colegios oficiales y privados Organizaciones sociales Fundaciones

**Docente**

1 docente por institución educativa

<b>Usuario</b>	
<b>Enfoque Académico</b>	Docentes de las áreas de Ciencias Sociales, Humanidades, Orientadores Escolares
<b>Género</b>	Femenino, masculino, otros
<b>Zona</b>	Bogotá
<b>Georreferenciación</b>	Colegios oficiales y privados



**IDPAC**

**BOGOTÁ**

**Cajas de Herramientas y Clubes de Democracia**

## 8. Invitados Especiales

- CLAUDIA NAYIBE LÓPEZ  
**Alcaldesa Mayor de Bogotá**
- FLOR MARÍA DÍAZ ROCHA  
Directora General de Educación y Colegios Distritales  
**Secretaría de Educación**
- ROCÍO YASMÍN OLARTE  
Directora de Relaciones en el Sector Privado  
**Secretaría de Educación**

## 9. Red Clubes de la Democracia

Lo que buscamos con la construcción de esta red es crear espacios participativos y de deliberación, donde los jóvenes puedan liderar diferentes escenarios de participación ciudadana, donde se trabajen temáticas y propuestas de solución a diferentes problemáticas en la ciudad.

### **Colegio ganador del Democracy Fest**

INEM Santiago Perez

## 10. Resultados obtenidos de la jornada

- Acercamiento con las instituciones educativas públicas y privadas.
- Integración entre estudiantes de diferentes colegios y localidades.
- Exponer la oferta institucional que tiene el IDPAC al servicio de las y los jóvenes de Bogotá.
- Hacer del Democracy Fest una ventana de proyección para que docentes y estudiantes hagan visibles las diferentes dinámicas que trabajan en sus colegios, en torno a la participación y los conceptos democráticos.
- Fortalecer las dinámicas de las herramientas que componen la Caja de Herramienta



### Aspectos a mejorar

- A las convocatorias de entrega de las cajas no asisten todos los docentes citados. A partir de julio se implementará una nueva metodología de entrega de cajas, con el propósito de tener un mayor cubrimiento.
- Son varios los docentes que no muestran interés con la herramienta, ni con el trabajo que realizan los estudiantes.
- Se debe empezar a recoger los datos de los estudiantes que conformarán los clubes de la democracia.
- El material que se está entregando en los colegios es poco y esto desmotiva a los docentes.

Elaboró: Sergio Torres, contratista, Gerencia de Escuela de la Participación.

Andrés Galvis, contratista, Gerencia de Escuela de la Participación.

Revisó: Maritza Melgarejo Mojica, contratista, secretaria general proceso gestión del talento humano.

Luz Angela Buitrago, profesional universitario, secretaria general proceso gestión del talento humano.

Aprobó: Danny Alexis Martínez Trujillo, Gerencia de Escuela de la Participación.

Diana Marcela Osorio Dávila. Gerente de Escuela de la Participación.