



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

Fecha: 01 de febrero al 30 de  
diciembre de 2022





**IDPAC**



**TABLA DE CONTENIDO**

Introducción ..... 3

Caja de Herramientas ..... 3

    Grupo objetivo ..... 4

    Temáticas a trabajar y herramientas que componen la caja ..... 8

        Justificación ..... 8

        La Caja de Herramientas ..... 7

        Procesos de creación y co-creación de las herramientas ..... 9

    Metodología ..... 14

        Clubes de la Democracia ..... 14

Cronograma de Desarrollo ..... 16

    Proceso de ejecución ..... 17

Conclusiones ..... ¡Error! Marcador no definido.6

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

## Introducción

Desde el 2020 el Instituto Distrital de la Participación y Acción Comunal IDPAC, decide crear un Laboratorio de Innovación Ciudadana llamado ParticiLab, con el propósito de promover la participación incidente, a través de metodologías innovadoras que garanticen la incidencia y los cambios positivos en la ciudad. Esto hace referencia a las múltiples maneras de generar participación ciudadana en toda la ciudadanía, incluyendo claramente a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Ante el reto de llegar a las nuevas generaciones, el IDPAC a través de ParticiLab prototipa, crea e implementa una Caja de Herramientas que promueve la creación de Clubes de la Democracia conformados por niños, niñas, adolescentes y jóvenes de Bogotá, que a través de su liderazgo promuevan la participación ciudadana en sus entornos escolares, sociales y familiares, en temas orientados a la innovación, los conceptos democráticos y la incidencia participativa.

Este proyecto hace parte de la estrategia de los laboratorios de innovación, como una pieza importante en los ecosistemas de innovadores enfocados a la participación. Esta Caja de Herramientas busca que las nuevas generaciones se articulen con las propuestas del IDPAC, encaminadas en hacer que la participación ciudadana tenga una mayor incidencia en la ciudad.

Dicho lo anterior, hoy por hoy la Caja de Herramientas ya está en más de 10 localidades, y más de 100 colegios entre públicos y privados fomentando la participación de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes de la capital.

## Caja de Herramientas

La Caja de Herramienta es una estrategia lúdico pedagógica dirigida a Docentes de instituciones educativas, líderes de fundaciones y organizaciones sociales, para que a través del juego puedan reforzar su metodología de enseñanza en temas de participación, innovación y conceptos democráticos en niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Con esta herramienta queremos fomentar en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes:

1. La participación
2. El reconocimiento de Derechos
3. El empoderamiento ciudadano
4. Su capacidad creativa y de innovación

### ¿Por qué implementar una estrategia didáctica?

La Caja de Herramientas fue pensada, diseñada y creada como una metodología lúdico pedagógica, ya que el juego permite hacer los procesos de enseñanza más efectivos y dinámicos, garantizando que el aprendizaje en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes sea permanente.

### Grupo Objetivo

La Caja de Herramientas se creó para fortalecer las metodologías de enseñanza dentro de las instituciones educativas públicas, privadas; fundaciones, organizaciones sociales y otras entidades cuyo objetivo sea trabajar con niños, niñas, adolescentes y jóvenes de Bogotá.

Lo que quiere decir, que el interés del IDPAC es impactar con la Caja de Herramientas a la siguiente población:

## Docentes de Colegios, fundaciones y organizaciones sociales

<b>Enfoque Académico</b>	Docentes de las áreas de Ciencias Sociales, Humanidades, Orientadores Escolares
<b>Género</b>	Indiferente
<b>Zona</b>	Bogotá
<b>Georreferenciación</b>	Colegios oficiales y privados, fundaciones y organizaciones sociales.

## Líderes y lideresas estudiantiles

<b>Edad</b>	De 7 a 17 años
<b>Género</b>	Indiferente
<b>Zona</b>	Bogotá
<b>Georreferenciación</b>	Colegios oficiales y privados Organizaciones sociales Fundaciones

### ¿Por qué trabajar con niños, niñas, adolescentes y jóvenes?

Para el IDPAC es importante que las nuevas generaciones se apropien del conocimiento de la participación, ya que este ejercicio está ligado a la acción política, el acercamiento a la ciudad, interés por los temas que implican su desarrollo. Por tal razón, se le apuesta a estrategias innovadoras que incentiven en las nuevas generaciones el gusto y el liderazgo por la participación ciudadana y su incidencia.

### Justificación

Desde la perspectiva del IDPAC, se considera que actualmente los niños, niñas, adolescentes y jóvenes de Bogotá necesitan potenciar, reforzar y poner en práctica su liderazgo en conceptos de democracia, innovación y participación incidente, a través de espacios participativos que les permita a las nuevas generaciones desarrollar y hacer visibles estas habilidades en sus entornos académicos, familiares y sociales.

#### 1. ¿Por qué el problema merece resuelto?

Queremos que los jóvenes se apropien de los temas de su entorno ciudadano, que se conviertan en actores activos y participativos en sus comunidades. Proponentes y multiplicadores de soluciones a problemáticas sociales, y constructores de estrategias de desarrollo que generen



**IDPAC**

**BOGOTÁ**

**Cajas de Herramientas y Clubes de Democracia**

beneficios colectivos, mediante el desarrollo de sus capacidades en temas de liderazgo, creatividad y analítica.

Para el IDPAC es importante que las nuevas generaciones se apropien del conocimiento de la participación, ya que este ejercicio está ligado a la acción política, el acercamiento a la ciudad y el interés por los temas que implican su desarrollo.

## **2. ¿Qué se ha hecho para solucionarlo?**

Dentro de las acciones que hemos realizado para resolver la problemática planteada, hemos realizado las siguientes acciones:

Buscamos entidades y organizaciones que se enfoquen en fortalecer la participación ciudadana y los valores democráticos en los jóvenes, para tener un referente, y de esta manera, poder innovar en las soluciones. Entre esas encontramos:

- **Civix Colombia:** “Ofrece programas de aprendizaje experiencial que promueven la construcción de una ciudadanía activa e informada, mediante nuestro trabajo con docentes y estudiantes.
- **Somos CaPAZes:** “Diseña, implementa y evalúa programas basados en juegos, cuentos, canciones y otras actividades lúdicas y de reflexión, con el fin de educar para la PAZ, generando espacios en los que niños, niñas, jóvenes y adultos exploran diferentes aspectos de los conflictos y problemas con los que se encuentran en la vida cotidiana, y descubren y practican formas constructivas de manejarlos”.
- Hemos creado una Caja de Herramientas lúdico pedagógicas dirigida a Docentes de instituciones educativas, líderes de fundaciones y organizaciones sociales, para que a través del juego puedan potencializar e incentivar el liderazgo de sus estudiantes en temas de participación, innovación y conceptos democráticos.

## La Caja de Herramientas

Tenemos dos componentes esenciales que son el pilar la Caja de Herramientas: El juego y el material lúdico que al fusionarse en lo convertimos en un recurso pedagógico que le permite al IDPAC fomentar y fortalecer en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes capacidades sociales esenciales en su participación ciudadana.

## Innovación de la estrategia participativa con la Caja de Herramientas



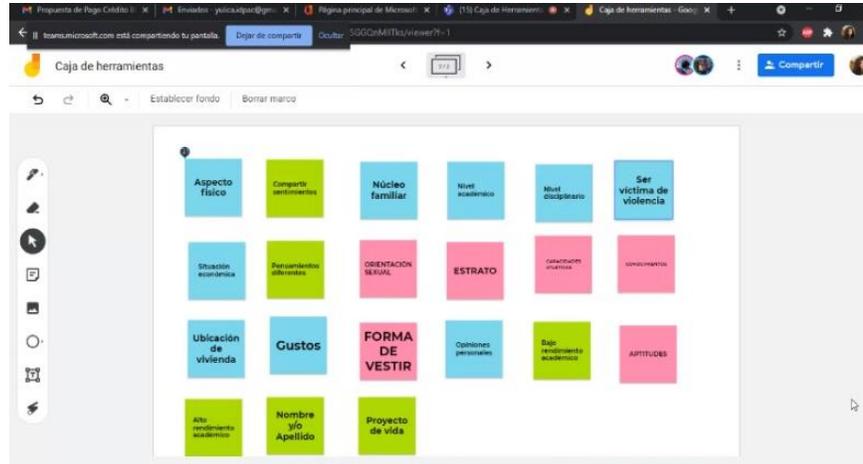
Grafico 1: Proceso de innovación en la creación de la metodología participativa en jóvenes (ParticiLab 2021)

En el siguiente gráfico se puede observar como entra la innovación en el proceso de ideación de la Caja de Herramientas, y las tres metas que se quieren alcanzar con esta metodología.

El Laboratorio de Innovación del IDPAC en un ejercicio de ideación decide transformar el juego en un material lúdico tangible. Este proceso dio como resultado tres recursos pedagógicos dirigidos a niños, niñas, adolescentes y jóvenes que les permite desarrollar tres capacidades:

- Capacidad de Análisis Contextual, para que nuestros jóvenes puedan percibir de una mejor manera los diferentes contextos sociales que se presentan en sus instituciones educativas, entornos familiares y sociales.
- Capacidad de Diálogo como un mecanismo de participación, comunicación y resolución de conflictos.
- Capacidad Creativa, esperamos que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes se motiven a crear soluciones ciudadanas en torno a la innovación ciudadana.

Esta metodología entró en construcción en el año 2021, donde se crearon una serie de actividades grupales con el equipo del laboratorio, para establecer las principales temáticas y juegos a crear. En estas reuniones cuya duración eran superiores a las tres horas, el equipo debía llevar un estudio cualitativo del público objetivo donde se identificarán las principales problemáticas sociales que actualmente se viven en los escolares.



En los encuentros se definieron tres temas que debían ser trabajados en las instituciones educativas, y que serían las bases para empezar a desarrollar con los niños, niñas, adolescentes y jóvenes un trabajo dedicado en torno a la participación ciudadana.

Los temas que se definieron en estas reuniones fueron:

- Matoneo escolar (*Bullying*).
- Equidad e igualdad de género.
- Conceptos democráticos.

Acto seguido a la elección de temas por trabajar con la caja de herramientas, empezaron las jornadas de co-creación de los juegos que se especializarían en involucrar los temas mencionados en el ejercicio participativo.

**Niños y niñas**

- Igualdad de Género

**Herramientas**

- Cómic interactivo

**Adolescentes**

- Bullying

**Herramientas**

- Juego de cartas

**Jóvenes**

- Voto, valores democráticos, campañas electorales y toma de decisiones.

**Herramientas**

- Juego de mesa (Election Party)

Gráfico 2: Temáticas a trabajar (ParticiLab 2021)

Las anteriores temáticas se trabajan a través de las siguientes herramientas diseñadas por el Laboratorio de Innovación del IDPAC.

**Proceso de creación y co-creación de la herramienta**

**Cómic Interactivo Misión CUBE (Igualdad de Género)**

Se le enseña a los niños y niñas que todas las personas tienen la misma igualdad de Derechos, deberes, beneficios y oportunidades. Misión CUBE es un cómic que ayuda a crear historias que fomentan el deseo de aprender todo lo relacionado con la equidad e igualdad de género en la sociedad, con el propósito de generar ventanas de proyección sobre el conocimiento que tienen los niños y las niñas sobre este tema.

La historia del cómic interactivo Misión CUBE se pensó con un enfoque de ciencia ficción, que llevara a los niños y las niñas a conocer de este tema de una manera diferente. Aquí, se plasma la historia de una niña que va al espacio a apoyar una misión especial junto al ejército del planeta Neptuno.

En este viaje, surgen una serie de acontecimientos que le permiten a su protagonista mostrarle a la tripulación y a los habitantes de su planeta, que tanto los hombres como las mujeres tienen los mismos derechos y deberes en una sociedad.

**Ficha Técnica Cómics Interactivo**

<b>Medidas</b>	26cm x 17 cm
<b>Número de hojas</b>	20
<b>Número de páginas</b>	40
<b>Color</b>	Blanco y negro
<b>Edad promedio de uso</b>	7 años en adelante

**Misión CUBE**



**Juego de cartas Espectros Vs. LAB**

Es un juego de cartas que se compone de unos espectros que llegan al Colegio Siglo XXI, a dañar la tranquilidad de los estudiantes. A este colegio también llega la liga LAB-Liga Anti - Bullying, que luchan contra el acoso escolar. Su objetivo es liberar a todo el alumnado de este mal y, devolverle al colegio la tranquilidad y el compañerismo perdido.

Con esta herramienta se apoyan los procesos de información frente al tema del bullying dentro de las instituciones educativas. Ya que hasta el momento el acoso escolar es considerado una de las principales problemáticas en los entornos estudiantiles.

**Ficha Técnica Espectros Vs. LAB**

<b>Medidas de la caja</b>	21 cm x 13, 5 cm x 3 cm
<b>Componentes del juego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 40 cubos de 1,2 cm color negro</li> <li>* Baraja de 100 cartas tipo poker, full color, rectangulares de 9 cm x 6 cm. Material de impresión propalcote 300 gr barnizado 4x4 tintas</li> <li>* 5 meeples en impresión 3D. Material de plástico biodegradable. Medidas de 1.4 cm x 1.4 cm x 0.4 cm. Colores: Rojo, verde, morado, azul y amarillo.</li> <li>* Marcador circular de 1.4 cm de diámetro en impresión 3D. Material biodegradable.</li> <li>* Manual de instrucciones de 12 páginas a full color</li> </ul>
<b>Edad promedio de uso</b>	10 años en adelante

## Espectros Vs. LAB COMPONENTES DEL JUEGO



Cartas zonas (12)



Medidor de bullying (1 carta)



Cartas de ataque de espectros (3)



Cartas de ataque LAB (3)



Espectros del bullying (5 cartas)



Liga Anti-Bullying (LAB) (5 cartas)



Cubos negros (40)



Meeples (5)

### Juego de Mesa Election Party

Election Party es la creación de una experiencia de simulación que tiene como objetivo enseñar el proceso electoral en Colombia.

Está basado en el uso de mecánicas de juego en entornos no lúdicos con el fin de potenciar la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a los juegos entre los estudiantes.

El juego no se centra solo en el proceso electoral, sino que fomenta la capacidad dialéctica, el pensamiento estratégico, oratoria y crea escenarios clásicos para la toma de decisiones y la resolución de conflictos.

### Ficha Técnica Election Party

<b>Medidas de la caja</b>	21 cm x 13 cm x 5 cm x 3 cm
<b>Componentes del juego</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>* 80 cubos de 1,2 cm color negro.</li><li>* Baraja de 60 cartas tipo poker, full color, rectangulares de 9 cm x 6 cm. Material de impresión propalcote 300 gr barnizado 4x4 tintas.</li><li>* 4 meeples en impresión 3D. Material de plástico biodegradable. Medidas de 1.4 cm x 1.4 cm x 0.4 cm. Colores: Rojo, verde, azul y amarillo.</li><li>* 2 marcadores circulares de 1.4 cm de diametro en impresión 3D. Material biodegradable.</li><li>* Tablero de juego con medidas de 28 cm x 43 cm.</li><li>* Manual con las indicaciones del juego impreso a full color.</li></ul>
<b>Edad promedio de uso</b>	12 años en adelante

## Election Party

COMPONENTES DEL JUEGO



### Caja General

#### Ficha Técnica Caja General

<b>Medidas</b>	33 cm x 23 cm x 13 cm
<b>Material</b>	Cartón
<b>Color</b>	Café



**IDPAC****BOGOTÁ**

## Cajas de Herramientas y Clubes de Democracia

Construida la caja de herramientas con las temáticas que se quieren trabajar, la metodología se direcciona a uno de sus objetivos principales, y consiste en la creación de los Clubes de la Democracia, espacios donde los jóvenes podrán trabajar de manera activa en temas de participación ciudadana.

### Metodología

La Caja de Herramientas como bien se ha mencionado, le apunta al empoderamiento de los jóvenes en las instituciones educativas públicas y privadas, fundaciones y organizaciones sociales en temas relacionados con la participación ciudadana, la innovación y los conceptos democráticos. Esto lo hemos venido logrando gracias a la creación de los Clubes de la Democracia

### Clubes de la Democracia

Son grupos de líderes estudiantiles y docentes entre 5 y 20 integrantes que comparten intereses comunes en torno a la participación ciudadana, la innovación y los conceptos democráticos, para que desarrollen conjuntamente actividades que fomenten la interacción social dentro y fuera de sus entornos escolares.

El objetivo de los Clubes de la Democracia es el de crear espacios culturales y de deliberación donde niños, niñas, adolescentes y jóvenes puedan exponer los conocimientos adquiridos a partir de ciertos conceptos que se manejan en la Caja de Herramientas, a través de un producto final como resultado a una serie de actividades lúdicas que conforman la caja.

Estos espacios interinstitucionales se han convertido en ventanas de proyección donde los niños, niñas adolescente y jóvenes muestran el resultado del trabajo académico que realizan en apoyo de sus docentes y directivos a través de múltiples actividades que permiten fortalecer la participación ciudadana en su institución educativa, y el conocimiento en diferentes temáticas que se desglosan de las que compone las herramientas de la caja. Tales como: La cultura democrática, equidad de género, problemáticas sociales e incidencia ciudadana.

### ¿Qué se está haciendo con los Clubes de la Democracia?

- Hacer visible el trabajo en equipo de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes.
- Motivar a otros a interactuar con la Caja de Herramientas.
- Crear una red de Clubes locales.
- Poner en práctica el conocimiento adquirido con las herramientas en la vida diaria.

# Clubes de la Democracia



### Cronograma de Desarrollo

Dando inicio a la implementación de la metodología con los docentes y estudiantes de los colegios públicos y privados de Bogotá, se diseñó el siguiente cronograma de acciones, que se realizó con el propósito de hacer mucho más eficiente la entrega e implementación de la caja a las instituciones.

### Acciones de entrega e implementación de la Caja de Herramientas

Proceso	Desarrollo
<b>Acercamiento a los colegios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Reuniones con las Direcciones Locales de Educación para solicitar acercamiento a los planteles educativos.</li> <li>* Reuniones con los rectores de los colegios para presentarles el proyecto de Caja de Herramientas.</li> </ul>
<b>Entrega Caja de Herramientas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Entrega de la Caja de Herramientas al docente y líder del Club de la Democracia.</li> </ul>
<b>Capacitación Docentes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Jornadas de capacitación de 3 horas a los docentes que van a liderar el proyecto de la Caja de Herramientas dentro de las instituciones.</li> </ul>
<b>Creación Clubes de la Democracia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Armar grupos de estudiantes que conformen el Club de la Democracia dentro del colegio.</li> <li>* Recolección de datos de los estudiantes que conforman el Club de la Democracia.</li> </ul>
<b>Actividades con los clubes y la ciudadanía</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades con los estudiantes que conforman el Club de la Democracia.</li> <li>• Actividades con la caja de herramientas y los clubes de la democracia, para la ciudadanía y estudiantes de los colegios.</li> </ul>
<b>Acompañamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Acompañamiento por parte de ParticiLab a los Clubes de la Democracia.</li> </ul>

Gráfico 3: Acciones de entrega e implementación de la Caja de Herramientas (ParticiLab 2022)

### Proceso de ejecución durante el 2022

A continuación, socializamos las actividades que realizó el laboratorio para la entrega e implementación de la caja, con base a los alcances expuestos en el anterior cronograma.

#### Acercamiento con los colegios

Se inicia un proceso de divulgación con las Direcciones Locales de Educación, gracias al apoyo de algunas Alcaldías Locales quienes fueron los puentes que abrieron un espacio con los directores de las direcciones locales para presentar la caja de herramientas. En las otras localidades la comunicación la realizó directamente el IDPAC, acercándose a las DILES para presentar el proyecto de manera formal.

En las reuniones con las Direcciones Locales se presenta el proyecto de manera detallada. Aquí se les comparte a los directores los objetivos que se quieren alcanzar con la caja, y las metas de las actividades con los clubes de la democracia. Adicional a ello, se les muestran las herramientas físicas para que las conozcan detalladamente.

#### Socialización del Proyecto Caja de Herramientas a las Direcciones Locales de Educación en el 2022

Localidades	Número de Reuniones
Usme	1
Tunjuelito	1
Kennedy	1
Ciudad Bolívar	1
Bosa	1
Engativá	1
Sumapaz	1
Los Mártires	1
Usaquén	1
Suba	1
Teusaquillo	1
Chapinero	1

<b>Total de Reuniones</b>	<b>12</b>
---------------------------	-----------

Gráfico 4: Socialización del Proyecto Caja de Herramientas a las Direcciones Locales de Educación (ParticiLab 2022)

En estos encuentros se le solicitó a los Directores de Educación un espacio en la mesa de rectores que se lleva a cabo el primer miércoles de cada mes. El objetivo de esta solicitud es presentarles a los maestros el proyecto de la Caja de Herramientas, con el propósito de que ellos le pidan al IDPAC la herramienta para ser llevada a sus instituciones.

Al tener la aprobación de la Dirección Local de Educación, se abría el espacio en la mesa de Rectores, y allí se presentaba el proyecto. Usualmente en estos encuentros le abren al IDPAC espacioS de máximo 20 minutos, para contarle a los maestros asistentes en qué consiste la Caja de Herramientas, el propósito que se quiere alcanzar con esta metodología, y las actividades que se realizarían con los clubes de la democracia.

Finalizada la intervención se recogieron los datos de los Rectores para gestionar de manera interna la entrega del material, y la jornada de capacitación a los docentes que van a liderar el proyecto en la institución.





### Entrega Cajas de Herramientas

Después de recoger los datos de los colegios que solicitan la Caja de Herramientas, los Rectores y Rectoras escogieron un Docente que es la persona que lidera el proyecto dentro de la institución, y guie a los clubes de la democracia en todas las actividades que se desarrollen con la comunidad estudiantil.

Los profesores asignados fueron contactados por el equipo del laboratorio, y citados a reuniones virtuales donde se les presentó el proyecto de la caja de herramientas. En estos encuentros se elegía un día de encuentro presencial para entregar la caja y la capacitación de cada una de las herramientas.

Gráfico 6: Número de Cajas de Herramientas Entregadas (ParticiLab 2022)

Número de Cajas de Herramientas entregadas a colegios, organizaciones sociales y otros 2022

Localidades	Número de cajas entregadas
Usme	27
Tunjuelito	26
Kennedy	16
Ciudad Bolívar	16
Bosa	16
Mártires	4
Sumapaz	6
Usaquén	41
Suba	30
Engativá	30
Chapinero	2
Teusaquillo	4
Otros	38
<b>Total Caja de Herramientas Entregadas</b>	<b>256</b>



**IDPAC**

**BOGOTÁ**

**Cajas de Herramientas y Clubes de Democracia**

## Capacitaciones a Docentes

Las jornadas de entrega y capacitación de la Caja de Herramientas se desarrollaron en horarios de la mañana, en un periodo de tiempo máximo de 3 horas.

Los encuentros se hicieron en las instalaciones de colegios oficiales. Se piensa en instituciones cuyos puntos de llegada sean estratégicos para cada uno de los docentes, a excepción de los colegios de la localidad de Usme, que fueron citados en las instalaciones de la Alcaldía Local y la Dirección Local de Educación de la localidad.

Las jornadas iniciaban dando la bienvenida a los docentes asistentes. Acto seguido, se les comentaba que es el IDPAC, y la función que pone en práctica con la ciudadanía. Más a profundidad se les habla de lo que es el Laboratorio de Innovación Particilab, y los diferentes proyectos que viene desarrollando.

Después de esta introducción, se presentaba el proyecto de la Caja de Herramientas. Se le comentaba al detalle en qué consiste la metodología, y específicamente, de qué trata cada una de sus herramientas y la temática que profundiza. Al terminar de presentar la caja, se les informó a los docentes el principal objetivo de este material, y es la creación de los clubes de la democracia, cuyo fin tiene crear una gran red de jóvenes que trabajen de manera innovadora en temas enfocados a la participación ciudadana y los valores democráticos.

Se reciben y resuelven las inquietudes de los docentes en ese mismo espacio. La mayoría de preguntas son relacionadas al tema de los clubes de la democracia y su conformación.

Al momento de capacitar a los docentes se hacían dos grupos, preferiblemente con la misma cantidad de integrantes. El grupo A inicia la capacitación jugando Election Party, mientras tanto el grupo B juega Espectros Vs. LAB. Después de 50 minutos de juego, se hace una ronda de retroalimentación y de preguntas enfocadas a los juegos.

En la segunda ronda de juegos los grupos cambian de herramientas, el grupo A pasa a jugar Espectros Vs. LAB, y el grupo B Election Party.

Se cierra la jornada con la entrega de las cajas de herramientas.

Número de Docentes Capacitados  
2022

Localidades	Número de cajas entregadas
Usme	29
Tunjuelito	14
Kennedy	20
Ciudad Bolívar	18
Bosa	40
Mártires	4
Sumapaz	6
Usaquén	16
Suba	23
Engativá	30
Chapinero	6
Teusaquillo	4
Otros	16
<b>Total Caja de Herramientas Entregadas</b>	<b>226</b>

Gráfico 7: Número de Docentes Capacitados (ParticiLab 2022)

## Creación Clubes de la Democracia

Recordemos que los Clubes de la Democracia son los grupos de niños, niñas, adolescentes y jóvenes que trabajan con la caja de herramientas temáticas enfocadas en la participación ciudadana, los valores democráticos y la innovación. Los Docentes después de recibir el material y la capacitación de las herramientas, conforman sus clubes.

Otro de los propósitos de la caja de herramientas es potencializar los Gobiernos Escolares. Por tal razón, los estudiantes que conforman el Concejo Estudiantil deben ser parte de estos clubes para que ellos a través de su liderazgo, encabecen actividades en torno a la democracia.



Número de Clubes de la Democracia  
Conformados que se han registrado en el  
IDPAC  
2022

Localidades	Número de cajas entregadas
Usme	20
Tunjuelito	12
Kennedy	8
Ciudad Bolívar	10
Bosa	10
Mártires	
Sumapaz	
Usaquén	8
Suba	11
Engativá	13
Chapinero	2
Teusaquillo	
Otros	8
<b>Total Caja de Herramientas Entregadas</b>	<b>102</b>

Gráfico 8: Número de Clubes de la Democracia Conformados (ParticiLab 2022)

### Implementación de la Caja de Herramientas

Los jóvenes que conforman los Clubes de la Democracia se han caracterizado por ser personas empoderadas del ejercicio de la participación ciudadana, y eso se vio reflejado este año en cada una de las actividades que ellos lideraron en sus instituciones educativas, acompañados de sus docentes quienes los han asesorado en todo el proceso.

Este año, los estudiantes se pusieron en la tarea de conocer la metodología aprender a usarla, y sacar de ella ramas de otras problemáticas que se vivencian en sus instituciones educativas y en sus entornos sociales. Esos temas que los jóvenes empezaron a trabajar son:

- Salud mental
- Cuidado animal
- Tolerancia
- Violencia intrafamiliar
- Derechos Humanos
- Política Ambiental

Las actividades lideradas por los mismos estudiantes han generado un gran impacto dentro de la comunidad académica, permitiendo llevar a la reflexión no solo a la comunidad educativa, sino también a padres de familia y comunidad que vive cerca a las instituciones educativas.



*Feria de la Salud Mental – Color Esperanza (Colegio Alfonso López Michelsen – Bosa)*



*Torneo Election Party (Colegio Gimnasio La Montaña – Suba)*



*Jornada de la gratitud (Colegio Villa Amalia – Engativá)*



*Café charlado sobre seguridad informática (Ciberbullying) (Colegio Federico García Lorca – Usme)*



*Interacción con los Contralores Estudiantiles (Contraloría de Bogotá)*

En cada una de las actividades realizadas, se impactaron niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos. Ya que las herramientas que componen la caja de herramientas, han respondido bien a las expectativas de la ciudadanía con este material. La metodología siempre es adaptada a la temática que se quiere trabajar, pero esta debe estar ligada a los pilares de la caja: Participación ciudadana, innovación y conceptos democráticos.

A continuación, en el siguiente gráfico hacemos una relación de ciudadanía intervenida con la Caja de Herramientas.

Ciudadanía Intervenida con la Caja de  
Herramientas  
2022

Género	Número de ciudadanía impactada
Mujeres	645
Hombres	807
Total ciudadanía intervenida	1452

Gráfico 9: Ciudadanía intervenida con la caja de herramientas (ParticiLab 2022)

## Conclusiones

### Aspectos Positivos

- La Caja de Herramientas es una metodología que hasta el momento ha sido bien aceptada por la comunidad estudiantil, ya que las dinámicas de los juegos que componen la caja llaman la atención en las nuevas generaciones, haciendo que se interesen en conocer más de los temas que trabaja la herramienta.
- Las herramientas de la caja incentiva a los jóvenes a indagar más sobre aspectos que se deban trabajar en sus instituciones, y que generen participación ciudadana en sus entornos académicos.
- Los estudiantes tienen libre acceso a las herramientas que componen la caja, ya que este material se entrega a las instituciones educativas, fundaciones y organizaciones sociales sin ningún costo, y están al servicio de la comunidad.



**IDPAC**

**BOGOTÁ**

## Cajas de Herramientas y Clubes de Democracia

- La herramienta Election Party cuenta con su versión digital, haciendo que esta tenga un mayor alcance a la ciudadanía, ya que está disponible en todas las tiendas de descarga Apple, Android y Huawei.
- Este proyecto logró crear alianzas institucionales importantes, permitiendo que las actividades y procesos de desarrollo con la caja sean cada vez más poderosos.
- Se logró tener una intervención ciudadana de más de 1.000 personas, lo que la hace una herramienta óptima en los ejercicios participativos con grandes grupos.

### Aspectos a mejorar

- A las convocatorias de entrega de las cajas no asisten todos los docentes citados. A partir de julio se implementó 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 y estudiantes.

Elaboró: Yuli Andrea Cajicá Pinzón, contratista, Gerencia de Escuela de la Participación.

Revisó:

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

Astrid Lorena Castañeda, Gerente de Escuela de la Participación.