



EXPERIENCIA 1	SANTAFÉ DE BOGOTÁ: CIUDAD EDUCADORA
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Son unas ciudadelas donde se desarrollan las actividades del programa. Allí los líderes locales son formados, para que posteriormente multipliquen su aprendizaje en pequeños grupos en sus comunidades. Además entre las ciudadelas se crea una red de comunicación para transmitir las vivencias. Por medio de las artes se enseñan métodos variados para la resolución de conflictos.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	En principio, el programa se dio en el seno de la UNESCO que es la Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura en el año 1972. En Colombia, la Alcaldía Mayor de Santa Fé de Bogotá de la mano con el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) desarrolla este programa. El PNUD se concentra en ayudar a los países a elaborar y compartir soluciones para los desafíos que plantean las cuestiones siguientes: Gobernabilidad democrática, Reducción de la pobreza, Prevención y recuperación de las crisis, Energía y medio ambiente, y el VIH/SIDA
3. CONTACTO	ALCALDÍA MAYOR DE SANTA FÉ DE BOGOTÁ y el PNUD. (1992). <i>Santa fe de Bogotá: Ciudad Educadora</i> . Bogotá: Imprenta distrital.
4. TEMÁTICA	Desarrollo sostenible por medio de la educación continuada de los individuos.
5. OBJETIVO GENERAL	Construir un nuevo hombre, una nueva ciudad, a partir de una concepción integral de la educación, intentando llegar a todos los individuos de igual manera, sin discriminación de ningún tipo, de igual manera que a las instituciones educativas y demás instituciones del estado, así como a toda la comunidad. En, conclusión, formar integralmente al ciudadano.
6. METODOLOGÍA	-Los contenidos que serán usados alrededor de 6 grandes temas: respeto a la persona humana en todos sus derechos y deberes; práctica del trabajo; mejoramiento cultural, científico y tecnológico; protección del medio ambiente; salud en todos sus aspectos y recreación y desarrollo físico. -Todas las personas de la comunidad están involucradas como agentes educadores. -Se pondrá a disposición de los agentes educadores herramientas como materiales educativos, multimedia, conferencias, audiovisuales, lecturas, libros, música, publicidad y Teatro y Cine. -De acuerdo a los temas que se toquen se elegirá un escenario específico para el desarrollo de esto.
7. BENEFICIOS	-Propicia la educación, y la formación permanente, e integral de los ciudadanos, utilizando plenamente todos los recursos, y oportunidades que ofrece la ciudad. -Fortalece la identidad, y la acción de las comunidades existentes en la ciudad, propiciando los sentimientos de pertenencia, y el arraigo del ciudadano con su barrio, su localidad, su ciudad.
8. TIEMPO	Ya no está en marcha. No existe un tiempo específico en el que se aconseje desarrollar el proyecto.
9. IMPLEMENTACIÓN	El programa se pone en marcha por medio del Decreto Número 576 del 25 de septiembre de 1992, y se decreta que es puesto en marcha para diseñar y coordinar la puesta en marcha de todas las actividades que fomenten solidaridad ciudadana.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-El principal es el respeto de la carta de cartas como lo es la Constitución de 1991 donde se estable los términos en que la educación debe ser desarrollada. -Disponibilidad de familias y niños. -Apoyo de las instituciones educativas, políticas, distritales, y de la comunidad.



EXPERIENCIA 2	NORMAS DE CONVIVENCIA PARA NIÑOS Y NIÑAS
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es una cartilla que se debe presentar a los niños. Tienen 10 historietas, y cada una de ellas está relacionada con uno de los temas que son de interés para el proyecto. Cada historieta, tiene una moraleja que es la lección sobre cada tema.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	La Secretaría Distrital de Gobierno trabaja este proyecto, y más precisamente la Subsecretaría para Asuntos de Convivencia y Seguridad ciudadana la encargada de formular políticas de seguridad, justicia, protección y promoción de derechos y libertades públicas, con el objetivo de fortalecer y garantizar a los ciudadanos la convivencia y la igualdad dentro de un marco jurídico democrático descentralizado y participativo.
3. CONTACTO	Sitio Web: http://www.gobiernobogota.gov.co/descargas/convivencia/cartilla.html
4. TEMÁTICA	Promueve la promoción de las normas de convivencia ciudadana
5. OBJETIVO GENERAL	Darles conocimiento a los niños y niñas de los derechos y deberes que tienen. Esto con el fin de crear un ambiente propicio para la construcción de una ciudad amable, y el fomento de la convivencia ciudadana.
6. METODOLOGÍA	-Uso de una cartilla con 10 temas que se consideran de interés para crear en los niños nociones de convivencia. Los 10 temas alrededor de la convivencia: <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuando tengas tiempo, ponte pilas. 2. Tu salud es primero. 3. Hoy por ti, mañana por mí. 4. Un pacto de amistad con tu familia. 5. Cuidar el planeta, tarea de todos. 6. Siempre en tu hogar la paz debe reinar. 7. Respeta tu cuerpo y hazte respetar. 8. Te diviertes sano, creces sano. 9. Aprender y salir adelante. 10. Mente sana, plan sano. - Se deben desarrollar estos temas con los niños, y al final de cada exposición debe haber una aclaración de la enseñanza que deja la historia.
7. BENEFICIOS	- Apropriación del tema de convivencia por parte de los niños. - Integración entre los niños ya que se abren conversaciones de experiencias personales, parecidas a las historietas. - Participación de los niños al opinar sobre los diferentes temas.
8. TIEMPO	No existe estipulación de cuánto tiempo toma desarrollar esta actividad. Hoy en día aún se implementa.
9. IMPLEMENTACIÓN	Por medio de la Secretaría de gobierno, es decir que tiene respaldo del gobierno lo que le da peso para que sea mejor respaldada y aceptada por las comunidades escolares.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Atención de los niños para las historietas. -Buen acompañamiento de los docentes.



EXPERIENCIA NO. 3	EL MUSEO Y EL NIÑO
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un taller en el que existen 2 fases que hay que poner en práctica: <ol style="list-style-type: none"> 1. Fase de estimulación. 2. Fase de expresión artística. Para que los niños aprendan es importante directo con aquello que les están contando. Además el arte contribuye a su mejor conocimiento y aprendizaje.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	Este proyecto fue efectuado por el PNUD, en conjunto con la UNESCO. El PNUD es el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo ayuda al sistema de las Naciones Unidas en solucionar problemas en las naciones como lo es reducir la pobreza, la enfermedad, el analfabetismo, la degradación del medio ambiente y la discriminación contra la mujer para el año 2015. Igualmente comparten experiencias y soluciones en dichos temas. La UNESCO es la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, y por medio de estas herramientas sigue el mismo lineamiento del PNUD.
3. CONTACTO	No está disponible una persona precisa. Se podría consultar el libro: <i>El museo y el niño: programas experimentales en Colombia, Chile, Ecuador y Perú, 1979-1980</i> / Proyecto Regional de Patrimonio Cultural PNUD/UNESCO.
4. TEMÁTICA	Interés en el patrimonio cultural.
5. OBJETIVO GENERAL	Incentivar y estimular el interés del niño por su patrimonio cultural y las actividades culturales vinculadas en el museo.
6. METODOLOGÍA	Aplicar cuestionarios a los niños "Programa de estimulación en el aprendizaje durante la visita a la exposición del Perú en el Museo del Oro en Bogotá. -Hacer Cuestionario I: 15 minutos de preguntas y actividades a hacer sobre lo que estaba expuesto. Atención sobre el material expuesto. El niño debe relacionar, discriminar y analizar la información con lo que ve. -Hacer Cuestionario II: 15 min de forma individual, sin ayuda de adultos. -Realizar el trabajo de expresión artística: 40 min sala de la muestra con materiales como pintura, temperas, papel, pinceles para pintar. Con las obras de arte al alcance de los niños.
7. BENEFICIOS	-Si se le motiva al niño, presenta información pertinente en forma asequible y estimulante. -Alto nivel de aprendizaje -Interés en el arte. -Fomenta la participación. -Promueve el bienestar del niño, ya que aprende de forma relajada y tranquila sobre temas de cultura general.
8. TIEMPO	Fue implementado en el mes de Octubre del año 1977. No existe dato preciso sobre cuánto tiempo se utilizó para implementar todo el conjunto de actividades. Aún no hay disponibilidad de datos sobre si este tipo de actividades aun se implementan en el Museo del Oro.
9. IMPLEMENTACIÓN	Fue implementado por parte del equipo del PNUD en el Museo del oro en Bogotá. Y se implementó en el Museo del Oro donde se exponían unas obras del Perú. Estas iban acompañadas de estos experimentos que se hicieron en Colombia, Ecuador, Chile y Perú en los años 1979 -1980.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Deben ser niños de entre 8 a 12 años de edad. -Escolarizados. - Con curiosidad sobre el tema del arte. -Dispuestos a tomarse el tiempo para responder a los cuestionarios y a las actividades que se proponen.



EXPERIENCIA NO. 4	OBRA SUIZA - Centro Comunitario y de Apoyo Escolar San Carlos de Tibabuyes
1. DESCRIPCION GENERAL	Es un programa que reúne a la gente que esté interesada en convertirse en padrinos y madras que contribuyan al desarrollo de las actividades que les ayuden a adultos cabeza de familia de sectores desfavorecidos en su crecimiento personal. También se hace una intervención social por parte de los estudiantes del Colegio Helvetia de los grados 11 y 12 para contribuir en la educación de los niños.
2. INSTITUCION O EQUIPO DE TRABAJO	La Obra Suiza fue fundada por las damas de la colonia, para colaborar con los damnificados de la Segunda Guerra Mundial. A partir de 1945 se decidió trabajar por la niñez desamparada en Bogotá, Colombia (Sur América); desde entonces la labor a favor del cuidado y educación de los niños menos favorecidos ha sido continua. En conjunto con el DABS (Departamento de Bienestar Social) y el Colegio Helvetia desarrollan este proyecto.
3. CONTACTO	Colegio Helvetia – Obra Suiza Dirección: Calle 128 No. 71A - 91 Tel: (571) 6247374 Fax: (571) 2714939 e-mail: colegio@helvetia.edu.co
4. TEMÁTICA	El desamparo de la niñez de Bogotá.
5. OBJETIVO GENERAL	Asistir a todos aquellos niños que se encuentran NO escolarizados, y colaborarles a sus familias a que tengan unas mejores condiciones de vida.
6. METODOLOGÍA	-Apadrinar o amadrinar un total de 100 niños, niñas y jóvenes desescolarizados de familias en condiciones de vulnerabilidad económica y social. -Brindar las condiciones mínimas y dignas para que puedan acceder y permanecer en el sistema de educación formal del D. C. -Brindar a la persona cabeza de familia la posibilidad de recibir apoyos condicionados tales como capacitación para su crecimiento personal, desarrollo humano, mejoramiento de la situación familiar, capacitación en oficios productivos y la posibilidad de acceder a una actividad cívica remunerada.
7. BENEFICIOS	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyo a los niños en difíciles condiciones educativas y sociales - Cuidado y atención a los niños mientras sus madres trabajan. - Prevención de la desnutrición. - Ofrecemos servicio médico y odontológico - Ayuda a la comunidad
8. TIEMPO	No existe precisión sobre el tiempo en que se debe desarrollar este tipo de actividad. Hasta el día de hoy sigue en marcha en Bogotá y la zona de interés.
9. IMPLEMENTACIÓN	Desde el año 1945 un grupo de damas de la colonia suiza empezaron a contribuir con las víctimas de la segunda guerra, posteriormente en Colombia se concentraron en ayudar a los niños desfavorecidos sobre todo en el tema educativo.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	<ul style="list-style-type: none"> -Deben ser niños y jóvenes de entre 5 y 18 años de edad. -Habitantes de la Localidad de Suba, más precisamente de San Carlos de Tibabuyes. -Estos niños y jóvenes deben estar desescolarizados. -Alta vulnerabilidad económica y social. -Personas cabeza de hogar dispuestas a participar del proyecto.



EXPERIENCIA NO. 5	CÁTEDRA DE CONVIVENCIA SOCIAL
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es una cátedra que se da en torno a los siguientes ejes temáticos: 1° Democracia 2° Ética 3° Valores 4° Conflicto como elemento pertinente a trabajar. Estos temas son trabajados en grupos de jóvenes de los últimos años de escuela, y luego reproducen su aprendizaje y su conocimiento a los niños más pequeños y en sus diferentes círculos.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	La IEDAB es la Institución Educativa Distrital Arborizadora Baja está ubicada en la Localidad 19: Ciudad Bolívar. Esta institución por medio del estudio de investigaciones, crea proyectos para fomentar en sus alumnos el aprendizaje de diferentes temas de interés en el desarrollo del ciudadano de hoy en día.
3. CONTACTO	Se puede consultar el Libro: Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. – IDEP. (2005). <u>Ciudadanía y Escuela. Experiencias pedagógicas.</u>
4. TEMÁTICA	Es la construcción y la consolidación de los conceptos de lo que es la convivencia ciudadana.
5. OBJETIVO GENERAL	Es el de aportar elementos que condujeron a mejorar la convivencia a nivel institucional.
6. METODOLOGÍA	-Para grado undécimo existen 2 líneas de acción: 1. Conformar grupos de líderes que cumplieron la formación (ciclo): se vuelven mediadores escolares, comparten con la comunidad educativa. 2. Apadrinar o a amadrinar niños de primaria, por medio de una forma lúdica los de 11 aproximan los niños a las formas de convivencia basadas en los siguientes temas: respeto, tolerancia, y dialogo. La base es la confianza. - Introducir herramientas cognitivas y ofrecer espacios para hablar de temas como democracia, ética, valores y conflicto. - Transmitir enseñanzas a los niños más chiquitos.
7. BENEFICIOS	-Se promueven los ejercicios de resolución pacífica de conflictos. -Los estudiantes asumen posiciones cada vez más claras frente a acontecimientos de su interés o a situaciones donde se podrían estar vulnerando.
8. TIEMPO	No está estipulado un tiempo de ejecución del programa, Ni tampoco si esté sigue siendo implementado o no en la institución.
9. IMPLEMENTACIÓN	Se ha implementado por medio de los docentes de la institución, es decir que se hace al interior de la misma. Son estos los que implementan las herramientas del proyecto en sus aulas bajo las condiciones correctas o determinadas para el mismo. Se implementó en los alumnos de undécimo y primaria.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Deben ser jóvenes del grado undécimo. -Deben estar disponibles niños de primaria. -Los profesores deben acompañar de manera rigurosa el desarrollo de las tareas del proyecto.



EXPERIENCIA NO. 6	CENTRO EDUCATIVO INTEGRAL COLSUBSIDIO (CEIC) CIUDADELA
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	<p>Es un currículo en el que se planean unas experiencias por parte de los profesores. Donde los ejes curriculares son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eje ético-político: grado séptimo. - Eje histórico-cultural: grado octavo. - Eje espacio-ambiental: grado noveno. <p>Se filma para tener registro de las experiencias, y los desempeños de los jóvenes, y obtener una retroalimentación sobre la convivencia alrededor y en base a los temas de cada eje, en cada curso. Al finalizar se hace una entrega de trabajos de los estudiantes.</p>
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	<p>El IDEP es el Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico. Es una organización gubernamental y adscrita a la Secretaría de educación Distrital. Desarrolla investigaciones para que los docentes se apoyen, para articular políticas educativas que contribuyan al desarrollo de los estudiantes como individuos integrales.</p>
3. CONTACTO	<p>Se puede consultar el Libro: Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. – IDEP. (2005). <u>Ciudadanía y Escuela. Experiencias pedagógicas.</u></p>
4. TEMÁTICA	<p>Convivencia en sociedad.</p>
5. OBJETIVO GENERAL	<p>Vincular a sus estudiantes conformando una ciudadela para formarlos con capacidad de liderazgo, mentalidad productiva y que generen opciones de vida.</p>
6. METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> -Trabajar por modalidades narrativas, iconográficas y de proyectos. -Tratar los conceptos que se ilustraron sobre las perspectivas de los alumnos. -Recibir apoyo por parte del maestro, quien debe ayudar con su experiencia pedagógica respondiendo a los criterios de la malla curricular. -Recibir de los estudiantes productos con trabajos sobre componentes y perspectivas ciudadanas en concordancia con la intencionalidad -Hacer un portafolio sobre las experiencias.
7. BENEFICIOS	<ul style="list-style-type: none"> -Los estudiantes observan el ejercicio de la ciudadanía como una construcción subjetiva pues justifican las formas de excluir e incluir a los demás como una opción individual que decide la persona. -Se construyeron herramientas que incluyen socialmente: respeto de las normas, los instrumentos legales y los mecanismo de participación legitimados por el sistema. -Los estudiantes reconocen la ciudadanía no solo como algo que les dé derechos, sino también obligaciones con el Estado
8. TIEMPO	<p>No se precisa de cuanto es la duración de la aplicación de este proyecto. Tampoco si aun sigue en marcha.</p>
9. IMPLEMENTACIÓN	<p>Con la ayuda del IDEP, se formaliza en un proyecto que se aplica en los cursos y los grados de la institución, se hace entonces por decisión del plantel. Nace en el año 1989, y se implementa en el Centro educativo integral de Colsubsidio</p>
10. CONDICIONES DE ÉXITO	<ul style="list-style-type: none"> -Disponibilidad de los alumnos de los cursos A, B y C de los grados séptimo, octavo y noveno. -Deben usarse grupos pequeños, escogidos al azar dentro de los grados y cursos mencionados. -Se les debía informar sobre el proyecto.



EXPERIENCIA NO. 7	VIVAMOS LA CIUDADANÍA
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es una cartilla que se nombra como el "Manual Britalista para vivir en ciudadanía". Además mediante el uso de esta cartilla y las lecciones que se aprendan de esta, se hace una carpeta viajera con diferentes conceptualizaciones sobre ciudadanía y sobre valores referentes a esto.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	Instituto Educativo Distrital Britalia, sede B y C jornada tarde. Preescolar y básica primaria en la Ciudad de Bogotá, mediante su grupo de docentes adelanta proyectos para desarrollar actividades que fomenten el bienestar, la convivencia pacífica, y la armonía entre sus alumnos y en a comunidad.
3. CONTACTO	Se puede consultar el Libro: Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. – IDEP. (2005). <u>Ciudadanía y Escuela. Experiencias pedagógicas.</u>
4. TEMÁTICA	Formación ciudadana.
5. OBJETIVO GENERAL	Resignificar la escuela como el espacio para a formación ciudadana, en particular, desde la temprana edad, en el preescolar y la básica primaria.
6. METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> -Crear la Cartilla: Manual Britalista para vivir en ciudadanía. -Organizar una Junta de conciliación: 2 estudiantes de cada grado más el director de curso, sirvieron de mediadores en conflicto. Democratizan la escuela para solucionar conflictos. -Organizar también un Comité de convivencia para solucionar los conflictos. -Hacer talleres de formación. -Implementar una Carpeta viajera, esta tiene nociones en diferentes conceptualizaciones sobre ciudadanía y sobre valores referentes a esto. -Asimilar la información de las reuniones por cada estudiante que se lleva la carpeta una semana y trabajan en un tema de forma lúdica con su familia.
7. BENEFICIOS	<ul style="list-style-type: none"> -En la institución se generó un clima más cordial y en busca de la participación de los niños y las niñas de preescolar y primaria en los procesos de formación ciudadana desde su etapa inicial de socialización. -Familias involucradas, así se crea la carpeta viajera. -Se crearon distintos espacios de participación -Todas las personas se pueden integrar a estas discusiones. -En la institución hubo un clima cordial, con integración de los niños pequeños. -Las familias se involucraron en el proceso. -Los Docentes pudieron reflexionar lo que iba ocurriendo.
8. TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> -En la institución se generó un clima más cordial y en busca de la participación de los niños y las niñas de preescolar y primaria en los procesos de formación ciudadana desde su etapa inicial de socialización. -Familias involucradas, así se crea la carpeta viajera. -Se crearon distintos espacios de participación. -Todas las personas se pueden integrar a estas discusiones. -En la institución hubo un clima cordial, con integración de los niños pequeños. -Las familias se involucraron en el proceso. -Los Docentes pudieron reflexionar lo que iba ocurriendo.
9. IMPLEMENTACIÓN	El proyecto se implementó por medio de la institución y sus docentes. Quienes estaban interesados en responder al tema de formación ciudadana por medio de alguna herramienta en sus aulas. Se implementó en las aulas del Instituto Educativo Distrital Britalia, sede B y C jornada tarde en la ciudad de Bogotá. En los niveles de Preescolar y básica primaria. Así mismo, como en las familias de estos alumnos.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	<ul style="list-style-type: none"> -Niños de los niveles de preescolar y básica primaria disponibles. -Familias con voluntad de aprender. -Docentes con capacidad de darle buen seguimiento a los alumnos y las diferentes actividades.



EXPERIENCIA NO. 8	CURRÍCULO DE CULTURA DE LA LEGALIDAD
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un proyecto que se implementa en un colegio sobre el tema de legalidad. Los alumnos deben tratar los 3 temas fundamentales: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sociedades con leyes. 2. Prevenir la delincuencia. 3. Pronunciamiento frente a las injusticias por parte de la sociedad.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	El grupo de docentes de La Institución Educativa Distrital Jorge Soto del Corral Localizada en el Barrio Lourdes, zona centro oriental de Bogotá en la Localidad Tercera, desarrolla este proyecto en busca de crear nuevas herramientas mediante las cuales enseñar valores para crear un mejor ambiente en la comunidad.
3. CONTACTO	Se puede consultar el Libro: Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. – IDEP. (2005). <u>Ciudadanía y Escuela. Experiencias pedagógicas</u>
4. TEMÁTICA	La legalidad.
5. OBJETIVO GENERAL	Generar la noción de “Estado de Derecho” y las nociones de legalidad en los acuerdos entre los individuos de la ciudad para crear paz.
6. METODOLOGÍA	Hacer una exposición de las 4 secciones a discutir con los alumnos. Cuatro secciones: <ol style="list-style-type: none"> 1. Valores contractuales de las leyes. 2. Cultura del respeto a las leyes. 3. Delincuencia y corrupción. 4. Promoción de una cultura del respeto por las leyes. -Discutir sobre los conceptos que tienen los estudiantes al respecto de diferentes términos alrededor de estos temas y diferentes situaciones para ilustrar. -Ilustrar mediante la participación con ejercicios prácticos. Como se eligen las personas que van a hacer parte del gobierno escolar: en el Consejo estudiantil y la Personería, esto se usa como práctica y se pone en uso lo aprendido.
7. BENEFICIOS	-Ha habido una participación activa de los alumnos, docentes y familiares. -Se genera un aprendizaje sólido y aun así se requiere una mayor expansión e investigación, ya que aun hay vacíos. -Se produce el impulso de crear conferencias o congresos para exponer las experiencias con el proyecto en el colegio. -La ley, la autoridad y la responsabilidad es reconocida.
8. TIEMPO	No existe un tiempo determinado para ejecutar este tipo de proyectos. No está disponible la fecha de inicio y si aun se encuentra implementado.
9. IMPLEMENTACIÓN	La implementación se da por parte del grupo de docentes que se dedica a hacer la investigación para llegar a este modo de operar. Se implementó en esa misma institución, bajo las características determinadas.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Estudiantes dispuestos a discutir sobre el tema de lo legal. -Jóvenes de estrato uno y dos. -Contexto conflictivo y complejo.



EXPERIENCIA NO. 9	PROYECTO “EL CUENTO DE CIUDAD ANA”
1. DESCRIPCION GENERAL	Es un proyecto que se debe organizar en función de diferentes actividades como la programación de la emisora escolar, la participación con los Artículos del periódico, los programas del circuito cerrado, los montajes de bailes y los libretos para radio y televisión para recrear su realidad y necesidades.
2. INSTITUCION O EQUIPO DE TRABAJO	La Institución Educativa Distrital Nuevo Kennedy, de la mano con las experiencias que se tuvieron con la Cámara de Comercio, la Secretaría de Educación, y Paulinas Centro de Comunicación Social desarrolla este proyecto que busca mediante el uso de herramientas de comunicación social que los alumnos involucrados aprendan y adquieran herramientas para desenvolverse en comunidad correctamente.
3. CONTACTO	Libro: Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. – IDEP. (2005). <u>Ciudadanía y Escuela. Experiencias pedagógicas.</u>
4. TEMÁTICA	Construcción de ciudadanía.
5. OBJETIVO GENERAL	Ver la comunicación como generadora de procesos y constructora de ciudadanía.
6. METODOLOGÍA	Alrededor de las actividades que se proponen, se deben desarrollar temarios y actividades que conlleven a tocar temas de la cotidianidad, que les sean familiares a los jóvenes para hablar del tema de ciudadanía, usando adecuadamente los medios de comunicación. -Realizar la programación de la emisora escolar: allí se habla de un tema del día para que los jóvenes den sus opiniones, esto contribuye a respetar opiniones y crear armonía. -Participar con los Artículos del periódico: igualmente se pone al nivel de toda la gente la oportunidad de exponer un artículo. -Participar en los Programas del circuito cerrado: Donde también se exponen temas de la cotidianidad, que acerca más a todos, ya que muchos tienen experiencias en común y se entienden. -Montar bailes: donde todos pueden participar y se crea igualdad entre todos, para que se integren. -Escribir libretos para radio y televisión para recrear su realidad y necesidades.
7. BENEFICIOS	-Cambios de actitud. -Participación en las diferentes actividades. -Sana convivencia. -Respeto de la diferencia de opiniones. -Fortalecimiento de los procesos de formación ciudadana.
8. TIEMPO	No existe un tiempo estimado de desarrollo de esta actividad. Tampoco existe disponible la fecha de término de la actividad, así que no se sabe si sigue en marcha o no.
9. IMPLEMENTACIÓN	La implementación se dio por medio del Institución escolar, con la colaboración de los saberes que se habían adquirido con la Cámara de Comercio, la Secretaría de Educación y Paulinas Centro de Comunicación social. Se implementó en el IED Nuevo Kennedy, con los niños de séptimo del año 2004.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Muchachos del grado séptimo en disponibilidad para la actividad. -Que a los muchachos les gusten las actividades propuestas. -Que los docentes apoyen las iniciativas de los jóvenes.



EXPERIENCIA N 10	TÚ BOGOTÁ: CARTOGRAFÍA PARA NIÑOS Y NIÑAS
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un programa que se desarrolla en base a una cartilla, que está constituida en los siguientes capítulos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación del tema de la cartografía: El arte de dibujar el mundo 2. Sobre Bogotá: 3. Las localidades de Bogotá.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	La Unidad Administrativa Especial Catastro es la entidad oficial encargada de las actividades relacionadas con la formación, conservación y actualización del inventario de los bienes inmuebles situados dentro del Distrito a partir del estudio de sus elementos físico, económico y jurídico.
3. CONTACTO	Sitio web: http://www.catastrobogota.gov.co/mapaninos/index.html
4. TEMÁTICA	El conocimiento sobre nuestra ciudad: Bogotá.
5. OBJETIVO GENERAL	Es el de acercar a los niños a la cartografía, además de enseñarles sobre Bogotá.
6. METODOLOGÍA	Son capítulos de la cartilla que están identificados por colores, cada color es un tema diferente. Los personajes son niños, para que se sientan identificados. <ol style="list-style-type: none"> 1. El Arte de dibujar el mundo: <ul style="list-style-type: none"> -Las imágenes ayudan a ilustrar procesos y a dar ejemplos. -Se sugieren en los capítulos actividades para desarrollar. -Aspectos básicos sobre cartografía. -Textos con explicaciones claras de conceptos. 2. Bogotá una gran ciudad: <ul style="list-style-type: none"> -Para que los niños conozcan a Bogotá desde lo histórico, político-administrativo, ambiental, cultural y recreativo. -Fotografías con lugares culturales de interés. -Mapas generales temáticos de Bogotá. 3. Conoce las localidades de Bogotá: <ul style="list-style-type: none"> -Introducción y datos curiosos de la localidad. -Muestra sitios de interés y datos de la localidad. -Fotos de sitios interesantes de la localidad. -Con su mapa.
7. BENEFICIOS	Los niños se instruyen con respecto a lo que es la cartografía. <ul style="list-style-type: none"> -Aprenden a reconocer mediante mapas e imágenes. -Conocen su ciudad, con sus sitios de interés. -De igual manera, aprenden a conocer las localidades de Bogotá, y en la que viven.
8. TIEMPO	Actualmente se encuentra siendo implementada
9. IMPLEMENTACIÓN	Se implementa por medio de una institución del Distrito. Puntualmente trato sobre la ubicación y la ciudad mediante mapas que es lo que maneja esta división. Esta cartilla fue implementada en la ciudad de Bogotá
10. CONDICIONES DE ÉXITO	Es fundamental tener la cartilla, ya que está tiene su orden. <ul style="list-style-type: none"> -Que los maestros se apoyen en la cartilla y hagan uso de cada instrumento que allí se ofrece. -Que los niños tengan interés en saber sobre la cartografía.



EXPERIENCIA NO. 11	EDUCACIÓN AMBIENTAL INFANTIL
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un grupo de talleres que inicialmente existen en 5 líneas temáticas para desarrollar los 25 talleres que están disponibles para los niños en el jardín. Estos son: <ol style="list-style-type: none"> 1. El Jardín Botánico y sus colecciones (4 talleres). 2. Ecosistemas de Colombia (4 talleres). 3. Biodiversidad vegetal (5 talleres). 4. Las plantas: Cómo son, cómo funcionan y cómo viven? (10 talleres) 5. Plantas para la vida (2 talleres).
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	Jardín Botánico José Celestino Mutis es el Centro de Investigación y Desarrollo Científico con énfasis en ecosistemas alto andinos y de páramo, que contribuye a la conservación de la flora del Distrito Capital, a la sostenibilidad ambiental de su territorio y al aprovechamiento de su patrimonio genético, a través de la investigación científica, la transferencia tecnológica y la educación ambiental.
3. CONTACTO	Dirección: Av. Calle 63 No. 68-95 A.A. 59887 Teléfono: 4377060 Fax: 6305075 Sitio Web: http://www.jbb.gov.co e-mail: bogotanico@jbb.gov.co
4. TEMÁTICA	Conciencia del medio ambiente
5. OBJETIVO GENERAL	Contribuir a la formación de una cultura favorable para la conservación de los recursos naturales a través de la sensibilización de la población infantil mediante el desarrollo de actividades lúdicas y educativas.
6. METODOLOGÍA	Los talleres se realizan en cesiones de grupo en los cuales se desarrollan diferentes actividades organizadas en tres momentos: - Momento 1: Inicial. Tiempo 15 min. - Momento 2: Observación (Vamos a observar). Tiempo 1 hora. - Momento 3: Cierre (Vamos a trabajar, vamos a jugar, colores y pensamientos). Tiempo 30 min. Para un total de 1h 45min.
7. BENEFICIOS	-Fomenta en los niños y las niñas el desarrollo de hábitos, actitudes y valores positivos hacia la conservación y uso sostenible de los recursos naturales. -Estimula la observación y el conocimiento hacia la flora y la fauna presente en del Distrito Capital. -Desarrolla y fortalece las diferentes dimensiones del ser: cognitiva, estética, ética, comunicativa y corporal en los niños y niñas en edad escolar; utilizando el Jardín como un escenario vivo.
8. TIEMPO	Se implementa en este año 2008 en el jardín
9. IMPLEMENTACIÓN	Este proyecto se implementa por parte del Jardín Botánico por medio de su Subdirección Educativa y Cultural. Además es basado en el plan ambiental nacional, y tiene apoyo mediante la Red Nacional de Jardines Botánicos en todo el país. Por esta red se comparten conocimientos de un grupo de trabajo al otro.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Niños entre 4 y 12 años. -Los niños interesados en temas de botánica, naturaleza. -Un cupo máximo de 75 niños y niñas en 3 grupos de 25 niños y niñas para participar en los talleres.



EXPERIENCIA NO. 12	FORTALECIMIENTO AMBIENTAL SUBA
1. DESCRIPCION GENERAL	Es un proyecto que está enfocado en recuperar y fortalecer el tema ambiental en la localidad de Suba. Esto se realiza por medio de diferentes actividades, como las ferias, las aulas ambientales, los talleres y la promoción de aquellas organizaciones que contribuyan en el proyecto.
2. INSTITUCION O EQUIPO DE TRABAJO	La Alcaldía Mayor de Bogotá D.C., Universidad Pedagógica Nacional, Alcaldía Local de Suba, Fondo de Desarrollo Local y Departamento Técnico Administrativo Medio Ambiente, se unen para sacar este programa adelante. Cada uno con su conocimiento en cuanto a la implementación de estos programas y su conocimiento en el tema ambiental.
3. CONTACTO	Email: ecoludico@pedagogica.edu.co Tel: 2124837 – 3103914 – 3122097. Dirección: Cra 15 #72-62 Of. 204-205
4. TEMÁTICA	Medio ambiente
5. OBJETIVO GENERAL	Contribuir al proceso de fortalecimiento y organización de proyectos de trabajo ambientales ciudadanos a través de la capacitación y construcción colectiva de herramientas para la educación ambiental. Así mismo, promover la concertación a nivel, intersectorial e interinstitucional de planes y programas conjuntos que benefician a toda la localidad.
6. METODOLOGÍA	De acuerdo a los pasos seguidos en donde se ponen en común las agendas entre los grupos de trabajo ambiental de la localidad, se hace lo siguiente en Suba: -Realizar una feria por los caminos de Suba: esta está compuesta de juegos de mesa y piso, exposiciones de pintura, exposiciones de fotos, presentaciones de música popular, clips animados, cuentos infantiles ecológicos, senderos narrativos, cartografía, Atlas Socio-ambiental. -Hacer Aulas Ambientales. -Realizar una Cartografía. -Hacer los talleres en educación ambiental: Pintura, fotografía, cuentos, rutas, cultura del agua, comunidad indígena. -Convocar: Organizaciones comunitarias, organizaciones no gubernamentales, instituciones educativas, organizaciones afro-colombianas, para obtener apoyo más que todo económico.
7. BENEFICIOS	El proyecto está enfocado en toda la población: niños, niñas, jóvenes, adultos, actores locales, etc., así que todos obtienen conocimiento. -Los grupos ambientales pueden comparar y poner en común investigaciones, lo que genera mayor saber. -La variedad de actividades que se generan de este trabajo contribuye al mayor alcance de público para educar.
8. TIEMPO	El tiempo en el que se da plazo para ejecutar este proyecto es de 10 meses contando desde el mes de julio de 2006, donde fue implementado.
9. IMPLEMENTACIÓN	Se implementa con la colaboración de la Alcaldía local de Suba, quien pone en contacto los grupos ambientales, con el propósito de sacar adelante un plan que llegue a toda la población de la localidad. El proyecto pretende cubrir la localidad de Suba, cuya población según datos de 2001, es de: 800 mil habitantes (2006).
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Niños, jóvenes y adultos. -Pertenecientes a la comunidad de Suba. -Interés en el tema de medio Ambiente. -Participación activa en las actividades del programa.



EXPERIENCIA NO. 13	EDUCACIÓN VIAL
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un programa que se desarrolla alrededor de 3 temas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Patrullas Escolares de Tránsito 2. Aula 3. Talleres de multiplicadores Con esto se pretende enseñarles sobre movilidad en su contexto de la escuela.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	La Secretaría Distrital de Movilidad tiene la misión de garantizar la planeación, gestión, ordenamiento, desarrollo armónico y sostenible de la ciudad en los aspectos de tránsito, transporte, seguridad e infraestructura vial y de transporte.
3. CONTACTO	Coordinador: Yesid Pedraza Colmenares Dirección: Avenida Cra 48 No. 63C-73 parque El Salitre Teléfono: 364 9400 extensión 4106, 4107 E – mail: ypedraza@transitobogota.gov.co
4. TEMÁTICA	Movilidad en la ciudad.
5. OBJETIVO GENERAL	Desarrollar procesos de educación vial que incluyen acciones de capacitación, información y participación para contribuir a generar una cultura vial de prevención y seguridad al transitar; es benéfica para los alumnos, directivas, docentes y padres de familia.
6. METODOLOGÍA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patrullas Escolares de Tránsito -Involucrar a los alumnos de noveno, décimo y undécimo. -Realizar acciones pedagógicas en torno a la seguridad vial, a través de la conformación de un equipo de alumnos que contribuye a la movilidad segura, a la entrada y salida de los planteles educativos. -Formar equipos de participación. -Acompañar por la STT en la vía para el funcionamiento de la Patrulla Escolar. -Capacitar al grupo de alumnos que recibe el kit de patrulla escolar que consta de chalecos reflectivos de identificación, cintas de seguridad y paletas de Pare y Siga. 2. Aula -Dirigir a la población escolar en edad temprana. -Realizar actividades lúdicas, diseñadas específicamente para la población infantil, consta de herramientas como: títeres, payasos y parques infantiles de tránsito, buscando apropiar hábitos seguros por parte de los niños y las niñas, generando así una cultura vial que garantiza la existencia de espacios seguros en la movilidad. 3. Taller de Multiplicadores -Formar padres de familia, docentes, entre otros con el objetivo de cualificarlos para que potencien el trabajo en sus comunidades, en relación con la seguridad vial, dando especial énfasis a la formación de hábitos seguros de niños, niñas y jóvenes.
7. BENEFICIOS	-Cualquier institución educativa puede acceder a los servicios del programa. - Las 3 vertientes del programa tienen en cuenta a toda la población: niños, jóvenes y adultos. -Se tiene en cuenta las diferentes actividades que atraen la atención de las personas interesadas para el mejor desarrollo del programa. -Aprenden sobre el tema de movilidad de un modo claro y preciso, ya que esto está bajo la supervisión de la Secretaría Distrital de Movilidad.
8. TIEMPO	No está determinado un tiempo preciso en el que deba ser desarrollado el programa. Está siendo implementado en este momento en la ciudad de Bogotá.
9. IMPLEMENTACIÓN	Este proyecto es ejecutado por parte de la Secretaría Distrital de Movilidad, y es una herramienta puesta a disposición de las escuelas que lo lleguen a necesitar, dándoles el acompañamiento necesario para su utilización. Se implementa en la ciudad de Bogotá. Aún no está disponible esta información completa.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	Para las patrullas escolares de Tránsito: -Jóvenes de noveno, décimo y undécimo. -Conformación de los equipos de jóvenes interesados. Para las aulas: -Niños considerados en edad temprana, interesados en títeres, payasos y parques infantiles de tránsito. Para los talleres de multiplicadores: Participación de padres de familia y los docentes.



EXPERIENCIA NO. 14	CAMINATAS RECREOECOLÓGICAS
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un programa realizado por el IDRDR que busca acercar a los niños al tema de ecología, con la colaboración de los miembros de una institución del Distrito. Se realizan caminatas acercando a los niños directamente con la naturaleza, para que la reconozcan y la sientan más cercana y suya.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	El Instituto Distrital para la Recreación y el Deporte promueve la recreación, el deporte, el buen uso de los parques y el aprovechamiento del tiempo libre de todos los habitantes de Bogotá, con prioridad en los grupos más necesitados, para formar mejores ciudadanos, enseñar los valores de la sana competencia y mejorar la calidad de vida en armonía con los Ecosistemas y el Medio Ambiente. El IDRDR en equipo con la Secretaría de Educación dirige a la franja escolar infantil y juvenil, programas al aire libre en un convenio de interacción con diferentes centros educativos de Bogotá, previa inscripción.
3. CONTACTO	Sitio Web: http://www.idrdr.gov.co/www/section-74.jsp
4. TEMÁTICA	Medio Ambiente.
5. OBJETIVO GENERAL	Es el de educar, formar y beneficiar a los niños, jóvenes y adultos en temas de ecología, medio ambiente, reciclaje, biodiversidad, clima, cultura e historia
6. METODOLOGÍA	-Realizar una intensa experiencia de carácter vivencial, de un paseo didáctico de varias horas por algunos de los principales parques bogotanos, aprovechando sus amplias zonas verdes y riqueza de fauna y flora. -Acudir a sectores de preservación ecológica como cerros, humedales, parques ecológicos y lugares de patrimonio histórico y cultural de la ciudad, con el propósito de formar a los menores en las normas y respeto por la vida ambiental, realizar actividad física, y tener contacto directo con la naturaleza. -Desarrollar actividades adicionales como talleres ecológicos y pruebas de riesgo, bajo la tutela de un grupo de recreadores del Instituto.
7. BENEFICIOS	-Se educa, forma y beneficia a los niños, jóvenes y adultos en temas de ecología, medio ambiente, reciclaje, biodiversidad, clima, cultura e historia. -Se le dan herramientas a los participantes que contribuyan al cuidado y conocimiento de su entorno
8. TIEMPO	La actividad se hace en 1 día al sitio que escoja la institución. La disponibilidad para ejecutarla se da durante todo el año. Hoy en día aun está en marcha.
9. IMPLEMENTACIÓN	La implementación de este programa en cada institución se da previa inscripción de la misma frente al IDRDR, solicitando el apoyo para ejecutar la actividad. La implementación se da en la ciudad capital, Bogotá D.C.. Y en sus alrededores campestres donde se ejecutan las actividades.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Los niños, jóvenes, y a adultos deben estar dispuestos a participar de este tipo de actividades físicas. -Deben mostrar interés en temas del medio ambiente, para así enriquecer la actividad.



EXPERIENCIA NO. 15	JORNADAS LUDICO-PEDAGOGICAS
1. DESCRIPCION GENERAL	Es una jornada que promueve mediante actividades lúdicas generar la promoción de otra forma de aprender, mediante teatro, cuentería, baile, y otras actividades.
2. INSTITUCION O EQUIPO DE TRABAJO	El Instituto Distrital para la Recreación y el Deporte promueve la recreación, el deporte, el buen uso de los parques y el aprovechamiento del tiempo libre de todos los habitantes de Bogotá, con prioridad en los grupos más necesitados, para formar mejores ciudadanos, enseñar los valores de la sana competencia y mejorar la calidad de vida en armonía con los Ecosistemas y el Medio Ambiente. El IDRDR en equipo con la Secretaría de Educación dirige a la franja escolar infantil y juvenil, programas al aire libre en un convenio de interacción con diferentes centros educativos de Bogotá, previa inscripción.
3. CONTACTO	Sitio Web: http://www.redcreacion.org/documentos/congreso9/ldrdr.html
4. TEMÁTICA	Convivencia ciudadana.
5. OBJETIVO GENERAL	Promover el mejoramiento de calidad de vida en los niños y familia mediante actividades recreo-deportivas, en los parques de la localidad, en la comunidad de estratos menos favorecidos de Bogotá.
6. METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> -Promover con afiches y publicidad las jornadas lúdico pedagógicas (si se disponen o se hacen, se ubican por la localidad). -Recolectar base de datos de los posibles participantes, Grupos escolares, y demás público interesado en las actividades en los parques de la localidad. -Crear cronograma de las actividades, con sitios y horarios, mediante las Juntas de Acción Comunal, Parroquias, Colegios, Alcaldía Local, para difundir la actividad. -Realizar la actividad con las actividades lúdicas.
7. BENEFICIOS	<ul style="list-style-type: none"> -Fortalecimiento y la promoción del uso adecuado de los escenarios recreo – deportivos. -Se enseña una actividad especial como es el teatro, que atrae la atención de los niños y niñas. -Se vincula la comunidad a conceptos básicos de convivencia. -Motiva a la comunidad infantil, juvenil, madres y/o padres de familia a participar en las actividades lúdicas pedagógicas. - Informa a la población Bogotana sobre los efectos benéficos de la actividad física, la importancia del desarrollo motor en los niños en edad preescolar y primaria. -Fomenta el sentido de pertenencia de los participantes con sus parques más cercanos a su sitio de vivienda.
8. TIEMPO	No está determinado si aún el programa se encuentra en marcha
9. IMPLEMENTACIÓN	Este programa es implementado con la colaboración de los grupos de docentes de las instituciones educativas del Distrito donde se quiere aplicar el mismo, de la mano con el conocimiento del grupo de investigadores del IDRDR. Se ha llegado a 144 colegios al año, con un cubrimiento de 108.000 personas escolarizadas, en la ciudad de Bogotá, donde ha sido implementado el programa.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	<ul style="list-style-type: none"> -Convoca niños y niñas. -También jóvenes y adultos. -Mantenimiento de los parques de la localidad, para las actividades. -Participación de todos los grupos sociales de la comunidad



EXPERIENCIA NO. 16	MISIÓN BOGOTÁ: Festival de la Niña y el Niño Peatón
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un festival que promueve los buenos hábitos viales en los niños y las niñas de Bogotá. Se les enseña a usar bien las vías y a tener comportamientos correctos en el espacio público.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	Este proyecto lo desarrolla el IPES, que es el Instituto para la Economía Social. Fomenta, coordina y ejecuta las políticas de desarrollo económico del distrito que permitan mejorar la productividad y los ingresos de los colectivos sociales del sector informal mediante el fortalecimiento de competencias productivas, empresariales y comerciales, la formación de capital humano, generación de ingresos, el apoyo a proyectos productivos, el acceso a microcréditos, asistencia administrativa en plazas de mercado, la inserción en los mercados de bienes y servicios y la reubicación de actividades comerciales o de servicios, con el propósito de mejorar las condiciones y los activos de los sectores sociales y el bienestar general de la población.
3. CONTACTO	Sitio Web: http://www.ipes.gov.co/mb_noticias_espacio.aspx#ninos23%20
4. TEMÁTICA	Responsabilidad con el espacio público.
5. OBJETIVO GENERAL	Generar un ambiente amigable de niños, niñas y adolescentes promoviendo en ellos y ellas el ejercicio de comportamientos responsables en el espacio público, que les garanticen el disfrute y buen uso del mismo.
6. METODOLOGÍA	<p>-Desarrollar actividades lúdicas donde se aborda el tema de la movilidad peatonal segura, así como los derechos y deberes de niñas y niños.</p> <p>-Montar diversos escenarios pedagógicos con actividades relativas a la movilidad segura, su protección como peatones y la apropiación de la ciudad, entre ellas obras de títeres, dinámicas deportivas, juegos tradicionales e interactivos, talleres lúdicos y juegos de roles, entre otros.</p> <p>-Convocar al evento diferentes entidades públicas y privadas que promueven la protección de las niñas y los niños</p>
7. BENEFICIOS	<p>Se aborda el tema de la movilidad peatonal segura, así como los derechos y deberes de niñas y niños.</p> <p>-Se hace uso de diferentes medios para promover el objetivo general.</p> <p>-Las entidades públicas y privadas que promueven la protección de las niñas y los niños participan, lo que contribuye a una integración de la población y una mayor difusión.</p>
8. TIEMPO	La última edición se hizo en el 2007, pero aun sigue en marcha. Y sigue en marcha para este año.
9. IMPLEMENTACIÓN	<p>Este festival se desarrolla con la contribución de la Secretaría Distrital de Educación, Secretaría Distrital de Movilidad, Secretaría Distrital de Patrimonio y Cultura, Secretaría Distrital de Salud, Defensoría del Espacio Público, Dirección de Prevención y Atención de Emergencias (DEPAE), Política de Infancia y Adolescencia, Jardín Botánico, Fondo de Prevención Vial, Fundación Ciudad Humana, Fundación Para la Reconciliación, el Programa Vivir ConSentidos, entre otras.</p> <p>Se implementó en 30 puntos de diferentes como instituciones distritales y privadas, en la ciudad de Bogotá, en la Plaza de Bolívar.</p>
10. CONDICIONES DE ÉXITO	<p>- Convoca a niños entre 7 y 12 años de edad.</p> <p>- Deben pertenecer a instituciones educativas: distritales y privadas.</p> <p>-Se debe desarrollar en un lugar amplio para hacer las actividades cómodamente.</p>



EXPERIENCIA NO. 17	PROGRAMA DE SALIDAS PEDAGÓGICAS EN LAS LOCALIDADES DE LA CIUDAD DE BOGOTÁ D.C.
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un programa que mediante las salidas pedagógicas promueve diferentes conocimientos en diferentes áreas como la cultura, el medio ambiente, el espacio público
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	Las Alcaldías Locales son las representantes de la Alcaldía de Bogotá en cada localidad de la ciudad. Estas se encargan de vigilar el buen desarrollo e implementación de los programas y proyectos planteados para la ciudad. Es el ente que representa a la Alcaldía Mayor a nivel local.
3. CONTACTO	Sitio web: http://www.bogota.gov.co/portel/libreria/php/decide.php?patron=01.010907
4. TEMÁTICA	Medio ambiente.
5. OBJETIVO GENERAL	Contribuir al proceso de fortalecimiento y organización de proyectos de trabajos ambientales ciudadanos a través de la capacitación y construcción colectiva de herramientas para la educación ambiental. Así mismo, promover la concertación a nivel intersectorial e interinstitucional de planes y programas conjuntos que beneficien a toda la localidad.
6. METODOLOGÍA	<p>Acercar a los niños, con la ayuda de los gestores ambientales y culturales de las localidades a los sitios de interés. Se hacen salidas pedagógicas a lugar locales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fábricas y pequeñas empresas. - Espacios comerciales. - Humedales o lugares ambientalmente de interés. - Industrias. - Observaciones guiadas de la flora y la fauna del paisaje natural. - Lugares religiosos. - Lugares de esparcimiento y uso del tiempo libre. - Bibliotecas. - Casa de la Cultura. <p>También se tiene en cuenta a nivel de la ciudad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fábricas y empresas de mayor escala. - Centro de la ciudad: arquitectura y dinámica. - Parques de diversiones. - Museos. - Periódico – editoriales. Teatros, Centros Culturales y ferias <p>Realizar, al final de las visitas, un documento escrito en donde se compruebe la pertinencia o no de la visita con temas de clase.</p>
7. BENEFICIOS	<p>-Se aprende sobre patrimonio cultural, medio ambiente, comportamiento en el espacio público.</p> <p>-Se tiene contacto directo con aquello que es de interés.</p> <p>-El costo es bajo (solo el traslado a los lugares y algunas entradas a museos, pero las tarifas escolares son amplias).</p> <p>-Todos los niños escolarizados pueden tener acceso a esta actividad.</p> <p>-Las visitas se pueden llevar de la mano con temas de clase.</p>
8. TIEMPO	No existe un tiempo predeterminado de ejecución del programa. Este método se implementa exitosamente hoy en día.
9. IMPLEMENTACIÓN	<p>Se implementa por cada docente que desea tomar este programa como herramienta útil para desarrollar conceptos, o temas afines al temario escolar.</p> <p>Se ha implementado y se implementa en muchos colegios de la ciudad, ya que es una excelente actividad fuera del aula, pero que usa material de la misma. Esto refresca a los niños y les da entusiasmo aprender de una manera nueva.</p>
10. CONDICIONES DE ÉXITO	<p>-Deben ser niños escolarizados.</p> <p>-Debe haber un seguimiento del profesor en la actividad de visita a los lugares.</p>



EXPERIENCIA NO. 18	ESCUELA INTEGRAL IMAGO
1. DESCRIPCION GENERAL	Es un programa que busca involucrar a los jóvenes en un proceso de mejoramiento de su proyecto de vida, a través de escenarios artísticos que facilitan la formación ético valoral, el estímulo de la creatividad, la sensibilidad y el fortalecimiento de su autoestima. Cuenta con líneas formativas en teatro, música y artes plásticas que permiten el desarrollo de cualquiera de las habilidades a quienes se encuentren interesados en desarrollarlas, estimulando en los y las jóvenes, la búsqueda de oportunidades, a partir de la formación en técnicas artísticas.
2. INSTITUCION O EQUIPO DE TRABAJO	IMAGO es una ONG que trabaja desde el año 1997 en el eje PAZ y DESARROLLO desde la perspectiva de la CULTURA con poblaciones vulnerables colombianas. Piensan que en países como el nuestro las intervenciones culturales deben contribuir a los procesos de paz y desarrollo buscando una mejor calidad de vida para los sectores social y/o económicamente excluidos. La Fundación trabaja por el fortalecimiento cultural de los y las líderes, buscando que quienes los acompañen adquieran herramientas culturales que permitan mejorar el trabajo comunitario, viéndose traducido en beneficios para las comunidades.
3. CONTACTO	IMAGO BOGOTA: Dirección: Av. Jiménez No.8-49 Oficina 913 Tel: 2837654 - 2837666 Telefax: 3427741
4. TEMÁTICA	Patrimonio cultural.
5. OBJETIVO GENERAL	Desarrollar un proceso de formación a través de las ARTES, EL LIDERAZGO COMUNITARIO Y LA EMPRESARIALIDAD CULTURAL que permita hacer visible las comprensiones del mundo, los problemas y las propuestas de solución de los y las jóvenes excluidos cultural, políticas, económica, y/o socialmente en la ciudad de Bogotá.
6. METODOLOGÍA	Se propone la Escuela Integral como estrategia formativa que realiza intercambios de saberes y prácticas desde la educación popular. -Reconocer <i>efectivamente</i> las formas de interpretar el mundo desde la realidad de los jóvenes excluidos en la ciudad de Bogotá. -Promover acciones que den cuenta de sus <i>formas de hacer</i> para que ellas sean incluidas en la política pública del movimiento social y en la agenda de gobierno local, distrital y nacional. -Promover la Red Distrital de Iniciativas Culturales, El Banco de Iniciativas Culturales y Escuela internacional de Formación a Formadores . Así la estrategia formativa contribuye a la movilización social por la paz sostenible, a la gobernabilidad democrática y a la sostenibilidad comunitaria de los procesos. -Realizar un proceso educativo que busca que formadores de diversas áreas incluyan metodologías culturales en su acción cotidiana, con el área de formación que ha construido una alianza internacional con la Escuela de Expresión y Psicomotricidad Carmé Aymerich .
7. BENEFICIOS	Consolidación de una experiencia formativa integral en artes. -Formación de más de 500 jóvenes en los últimos tres años dentro de la escuela integral Imago. -Inserción de la propuesta formativa en organizaciones juveniles de amplio calado comunitario.
8. TIEMPO	No está especificado un tiempo determinado de tiempo de desarrollo de la actividad. Y tampoco se sabe si aun se implementa.
9. IMPLEMENTACIÓN	Se implementa por la misma Fundación Imago. Con ayuda de algunas donaciones de fondos de cooperación internacional, entre ellos: el Ayuntamiento de Barcelona, El Instituto de Cultura de Barcelona, las bibliotecas de Barcelona, Diputació de Barcelona y el MCI (Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación de España). Se ha implementado en varias localidades de Bogotá, pero se resalta el trabajo hecho en Ciudad Bolívar, donde se construyó la Casa para la juventud, la niñez y la cultura en San Joaquín del Vaticano (Ciudad Bolívar).
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Deben ser jóvenes los que participen en el programa. -Deben ser habitantes de la ciudad de Bogotá. -Deben tener gusto por las artes



EXPERIENCIA NO. 19	ESCUELA DEPORTIVA
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un programa que se presenta en diferentes instituciones. Donde pueden escoger los deportes que les llaman la atención para realizar las actividades y los horarios en los cuales serán realizadas.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	La Fundación Zuá es una organización colombiana sin ánimo de lucro, creada por un grupo de personas que se unieron con el fin de ofrecer apoyo en diferentes áreas a menores de edad en situación de extrema pobreza en la ciudad de Bogotá. La Fundación busca crear alternativas de desarrollo integral para niños en situación de riesgo por falta de afecto, alimentación, educación, salud y recursos económicos. Actualmente La Fundación Zuá cuenta con tres sedes, dos en el área urbana de Bogotá: Sede Patio Bonito y Sede El Amparo, y una sede en el área rural denominada "Centro de Estudios Los Senderos" en el municipio de Sasaima, Cundinamarca.
3. CONTACTO	Fundación Zuá Director: Moisés Pedraza E-mail: mpedraza@fundacionzua.org Dirección: Carrera 99D Bis No. 38c - 23 Sur (Barrio Palmitas), Bogotá-Colombia. Fax: 6732713
4. TEMÁTICA	Escolarización por medio del deporte.
5. OBJETIVO GENERAL	Impulsar a los niños a permanecer exitosamente en el sistema escolar y hacerse líderes y entrenadores de sus compañeros por medio del deporte.
6. METODOLOGÍA	-Convocar a los niños interesados en el programa. -Dividir por rangos de edades y de sexo para así realizar equipos uniformes. -Realizar los entrenamientos durante 2 horas, tres días a la semana, fuera del horario escolar, en los deportes escogidos: fútbol, basquetbol, entre otros. -Vigilar la asistencia a clase, mediante su inscripción al sistema educativo. -Realizar también actividades con otros planteles para fomentar la sana competencia e interacción entre niños de diferentes localidades.
7. BENEFICIOS	-El deporte une a los niños. -Las diferencias sociales, económicas, religiosas se borran con el deporte. -El deporte los ayuda a permanecer motivados en la escuela. -No hay deserción escolar. Porque hay motivación.
8. TIEMPO	La actividad se realiza en horarios fuera del colegio, 3 veces a la semana y duración de 2 horas. Este proyecto aun está en práctica.
9. IMPLEMENTACIÓN	Se implementa por medio de la misma Fundación, con fondos recolectados por la misma. Estas recolecciones son de tipo voluntario con trabajo por parte de personas con algún conocimiento que pueda ser útil en la institución y las actividades, o en especie como lo es el material que se usa, alimentos y Vestimenta para los niños. Existen 2 Sedes urbanas en la localidad de Kennedy (Palmitas y <u>El Amparo</u>) y 1 Sede rural (Centro Rural de Estudios Los Senderos). Hay 459 Menores entre 6 y 18 años atendidos. Y 54 Menores entre 0 y 6 años atendidos en alianza con jardines infantiles del sector. Escolarización de más de 95% de menores asistentes a los programas de la fundación. 50 madres cabeza de familia cursando la primaria y el bachillerato a través del programa de Educación Continuada para Adultos. Consolidación de un grupo de 45 Voluntarios. 5 estudiantes universitarios patrocinados por La Fundación. 330 beneficiarios diarios en alimentación. Producción de 200 refrigerios diarios en la planta procesadora de soya.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	Deben ser niños y niñas entre 6 y 18 años. -Deben asistir a la escuela. -Que les gusten los deportes. -Deben estar inscritos en los programas de la Fundación



EXPERIENCIA NO. 20	TALLERES LUDICO RECREATIVOS
1. DESCRIPCION GENERAL	Son unos talleres que por medio de la lúdica pretenden contribuir al desarrollo integral de los niños.
2. INSTITUCION O EQUIPO DE TRABAJO	La Fundación Zuá es una organización colombiana sin ánimo de lucro, creada por un grupo de personas que se unieron con el fin de ofrecer apoyo en diferentes áreas a menores de edad en situación de extrema pobreza en la ciudad de Bogotá. Actualmente La Fundación Zuá cuenta con tres sedes, dos en el área urbana de Bogotá: <u>Sede Patio Bonito</u> y <u>Sede El Amparo</u> , y una sede en el área rural denominada " <u>Centro de Estudios Los Senderos</u> " en el municipio de Sasaima, Cundinamarca.
3. CONTACTO	Fundación Zuá Director: Moisés Pedraza E-mail: mpedraza@fundacionzua.org Dirección: Carrera 99D Bis No. 38c - 23 Sur (Barrio Palmitas), Bogotá-Colombia. Fax: 6732713
4. TEMÁTICA	Desarrollo integral de los niños.
5. OBJETIVO GENERAL	Crear alternativas de desarrollo integral para niños en situación de riesgo por falta de afecto, alimentación, educación, salud y recursos económicos.
6. METODOLOGÍA	-Responder a la convocatoria de los periodos vacacionales de las escuelas, la asistencia de niños a La Fundación es masiva y llega a doblar y triplicar la capacidad normal. -Realizar los talleres lúdico-educativos, y se combina al máximo la utilización de espacios propios con los públicos, como parques cercanos o la biblioteca. -Realizar actividades especiales como obras de teatro, musicales o festivales. -Integrar las actividades culturales y recreativas, sin embargo, hacen parte constante de la programación de la fundación, pues los niños además de estudiar y formarse necesitan espacios para expresar sus sentimientos y emociones o divertirse compartiendo con sus compañeros. Estos espacios lúdicos dejan también grandes enseñanzas para la vida.
7. BENEFICIOS	-Los niños tienen una variedad de actividades en las cuales participar. -Se ocupan en la temporada de vacaciones. -Aprenden mediante técnicas nuevas. -Desarrollan nuevas aptitudes que en la escuela no hubieran podido hacer. -Se alejan de situaciones peligrosas en su círculo social.
8. TIEMPO	Actualmente, la Fundación lleva en marcha este programa, que tendrá duración de tiempo indefinido.
9. IMPLEMENTACIÓN	Se implementa por medio de la misma Fundación, con fondos recolectados por la misma. En las tres sedes, dos en el área urbana de Bogotá: <u>Sede Patio Bonito</u> y <u>Sede El Amparo</u> , y una sede en el área rural denominada " <u>Centro de Estudios Los Senderos</u> " en el municipio de Sasaima, Cundinamarca, se lleva a cabo este programas, así como los demás que desarrolla la Fundación.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	Deben participar niños. -Se deben implementar las actividades lúdicas como el teatro, la música. -Los docentes o talleristas deben estar preparados en las diferentes artes para dirigir bien las actividades



EXPERIENCIA 21	UNION TEMPORAL BOGOTA HACIA UNA CIUDAD INCLUYENTE
1. DESCRIPCION GENERAL	Es un proyecto que tiene como ejes transversales la perspectiva de derechos, de género, integralidad, sensibilización y responsabilidad social, redes, tejido social, formación para la inclusión social/productiva e Investigación–Acción–Participación. Alrededor de estos temas se desarrollan las actividades del proyecto.
2. INSTITUCION O EQUIPO DE TRABAJO	La Fundación Niños de Los Andes es una organización sin ánimo de lucro, concebida como fórmula de protección y rehabilitación de un grupo poblacional creciente de niños y niñas de la calle, en condiciones de gran vulnerabilidad a la violación de sus derechos fundamentales. Mediante programas y servicios adecuados, ofrece soluciones reales para mejorar la calidad de vida de los niños y alcanzar su desarrollo físico, mental, espiritual y social; reconociéndolos así como sujetos de derecho.
3. CONTACTO	Dirección: Calle 65 #1-34 Teléfonos: 3490030 - 3152445827
4. TEMÁTICA	Apoyo a niños en riesgo en situación de la calle.
5. OBJETIVO GENERAL	Desarrollar modelos de atención y prevención que favorezcan el trabajo desarrollado por las organizaciones de la dinámica local con los niños, niñas, jóvenes y familias en situación de calle, para el restablecimiento de sus derechos, en las localidades de Kennedy, Bosa, Santa Fe, Mártires, Chapinero y Usaquén.
6. METODOLOGÍA	Desarrollar en el proyecto los ejes mencionadas mediante las siguientes actividades: -Un Modelo de Interacción Pedagógico de calle el cual busca crear estrategias metodológicas que cautiven a los niños, niñas, jóvenes y sus familias en situación de calle, que los motive al cambio de su situación social. - Centros de acogida y convivencia. Los niños, niñas y adolescentes en situación de calle, en las localidades de influencia del proyecto, cuentan con un espacio físico en el cual participan de tres a seis meses, y de forma ambulatoria en procesos de acogida, formación y preparación para la toma de decisiones frente a su proyecto de vida. - Familias y Redes Sociales de Apoyo. Crean metodologías de trabajo que permiten fortalecer los núcleos familiares garantizando el bienestar de los niños, niñas y los jóvenes. Las familias vinculadas al proyecto participan en procesos de desarrollo humano, en procesos organizativos y productivos. - Programas Especializados. Teniendo en cuenta las problemáticas más relevantes de las poblaciones en situación de calle y las pocas respuestas frente a éstas, se construirán protocolos de atención y prevención que respondan a la complejidad de estas situaciones, en uso y abuso de sustancias psicoactivas, salud sexual y reproductiva, y salud mental. - Programa para Egresados. Se tendrá un programa de inclusión social y acompañamiento para egresados de las instituciones participantes en el proyecto, que apoye su fortalecimiento psicosocial, productivo y organizacional.
7. BENEFICIOS	Los niños, niñas, jóvenes y sus familias en situación de calle atendidos por el Proyecto han mejorado sus condiciones de salud, educación, vinculación social y productiva y participación comunitaria, a través de procesos de atención y prevención prestados por entidades públicas y privadas.
8. TIEMPO	El tiempo para desarrollar este proyecto no está predeterminado. Pero aun está en marcha.
9. IMPLEMENTACIÓN	El programa se implementa por parte de la Fundación y se sostiene con aportes de personas y empresas con sensibilidad y responsabilidad social que apoyan nuestra labor, campañas y eventos que promueven la administración y Organizaciones internacionales que financian proyectos específicos.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Niños y niñas de edades entre los siete y doce años. -Que tengan contacto con su familia o no. -Que quieran alejarse de su entorno marginal de bajos niveles socio-económicos. -Han vivido en la calle. -Han presentado signos de consumo leve o adicción ligera a las sustancias psicoactivas. -Han tenido figuras de autoridad negativas e impuestas. -Son víctimas de maltrato físico, social y psicológico. -Sus familias son desintegradas y disfuncionales. Presentan carencias afectivas. -Han sido niños que a su corta edad trabajan o han trabajado. -Presentan baja escolaridad o deserción escolar.



EXPERIENCIA NO ■	CENTRO EDUCATIVO – FUNDACION FORMEMOS
22	
1. DESCRIPCION GENERAL	Es un proyecto que pretende cambiar el método de enseñanza en la escuela. Para de esta forma responder de una mejor forma al sistema educativo y a los niños escolarizados.
2. INSTITUCION O EQUIPO DE TRABAJO	La Fundación Formemos es una entidad sin ánimo de lucro que inició su labor en Bogotá, en enero de 1992, con 35 jóvenes provenientes del Caquetá, producto de una experiencia Pastoral del padre Ernesto Andrés Sardi de Lima. En 1993 se abre el Centro Educativo en Tena Cundinamarca, con los 35 jóvenes de Bogotá y 18 niños del sector rural con un programa de educación no formal para los beneficiarios. A comienzos de 1997, se inicia el programa de educación formal para el ciclo de Educación Básica (del grado primero al noveno), con énfasis en las áreas Agropecuaria e Industrial. En el año 2005 se da apertura al preescolar y a la Educación Media Técnica Agropecuaria (Grado décimo y undécimo).
3. CONTACTO	Oficina Principal Bogotá Cll 85 # 14-16 Of. 301 Tel: (57-1) 6161289, 6161371 info@fundacionformemos.org Centro Educativo Km. 32.5 vía Bogotá - La Mesa
4. TEMÁTICA	Asistencia educativa para el nivel preescolar, básico y medio.
5. OBJETIVO GENERAL	Implementar un ciclo de formación integral que posicione a sus beneficiarios en un nivel productivo del sector rural, evitando la deserción a las ciudades.
6. METODOLOGÍA	-Implementar Escuela Nueva: Es una innovación de Educación Básica Primaria que integra, de manera sistemática, estrategias curriculares, comunitarias, de capacitación, seguimiento y administración. Fue diseñada con el fin de ofrecer la primaria completa y mejorar la calidad de las escuelas rurales del país, especialmente multigrado. -Promover un aprendizaje activo participativo y cooperativo, un fortalecimiento de la relación escuela-comunidad y un mecanismo de promoción flexible permite que los alumnos avancen de un grupo a otro nivel y terminen unidades académicas a su propio ritmo. -Mejorar la calidad de la educación. Permite promover la primaria completa especialmente en escuelas incompletas, y promueve un enfoque multigrado donde la situación lo requiere (1, 2 ó 3 docentes con varios cursos). Instalaciones: El colegio cuenta con: -12 aulas de Clase (Primaria y Secundaria). -Laboratorio para Biología, Química y Física. -Taller de Papel (Elaboración de papel a partir del papel reciclado). -Biblioteca -Aula para sistemas. -Taller de Panadería -Zona de recreación (cancha múltiple y zonas verdes).
7. BENEFICIOS	Es una innovación de la educación básica. -Los niños tienen la oportunidad de aprender mediante actividades novedosas. -Desde el 2005, la innovación abarca a todos los niveles de educación. -Contribuye a la disminución de la deserción escolar. -El respaldo de la Secretaría de Educación, da la certeza de la perduración y el éxito del programa.
8. TIEMPO	El tiempo de duración es el que dura la educación básico, o el tiempo que el alumno permanezca en el plante
9. IMPLEMENTACIÓN	Aun está en marcha. Las actividades misionales de la institución son colegio, hogar y bienestar social. Dentro de las actividades de sostenimiento de los programas se incluye la granja y la panadería, puesto que parte de la producción se comercializa para garantizar la permanencia de cada actividad productiva y dar continuidad del proceso pedagógico. En total son: -Granja -Panadería -Restaurante parador -Almacén de usados Cuenta con una capacidad instalada para atender a 250 estudiantes en la educación básica, primaria y secundaria. En la actualidad, atiende a 240 estudiantes, 120 pertenecientes al hogar (96 niños y 24 niñas) y 120 provenientes de la zona aledaña a la Fundación.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Niños escolarizados. -Deben vivir en Tena. -De todas las edades.



<p>EXPERIENCIA NO. 23</p>	<p>PACTO POR EL TESORO</p>
<p>1. DESCRIPCIÓN GENERAL</p>	<p>Es un programa que con 3 estrategias principales, y cada una de ellas con programas para diferentes públicos. 1. Formar: Tributando, Semillero tributario y Proyecto educativo institucional. 2. Informar: Mi comunidad es un tesoro, El pacto comienza en casa, Escuela tributaria, El pacto es un tesoro público y Jornadas de actualización. 3. Incentivar: En busca del tesoro perdido.</p>
<p>2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO</p>	<p>La Secretaría de Hacienda tiene dentro de sus funciones garantizar la sostenibilidad de las finanzas del Distrito Capital, es decir, asegurar que Bogotá cuente con los recursos suficientes para cumplir con sus obligaciones y hacer las inversiones necesarias en la ciudad.</p>
<p>3. CONTACTO</p>	<p>Secretaría de Hacienda Distrital Dirección: Carrera 30 N° 25-90 Teléfono: (571) 338 5000</p>
<p>4. TEMÁTICA</p>	<p>Moralidad administrativa.</p>
<p>5. OBJETIVO GENERAL</p>	<p>El Pacto por el Tesoro es el ejercicio social de acercamiento con la comunidad, promovido por la Administración Distrital, con el objetivo de consolidar el concepto de tributar, como un acto generador de justicia, solidaridad y redistribución equitativa de los recursos públicos.</p>
<p>6. METODOLOGÍA</p>	<p>Realizar por medio de actividades lúdicas y de comunicación para facilitar la comprensión del tema a los ciudadanos de todas las edades, y en todas las actividades. Presentar títeres, con teatro, presentaciones en medios visuales, conferencias, entre otras. Existe una gran diversidad de modos de intervención porque los públicos que pretende atender son variados en edad. Estas actividades de las 3 estrategias principales van dirigidas a: -Comunidad educativa (profesores directivos, estudiantes y padres). -Contribuyentes de impuestos distritales. -Comunidad en las localidades (ciudadanos organizados y no organizados). -Gremios económicos.</p>
<p>7. BENEFICIOS</p>	<p>-Conocer de donde salen los recursos de la ciudad. -Se reconoce para qué se usan esos recursos. -Se conocen los diferentes tipos de impuestos. -Se adquiere compromiso para no evadir los impuestos y contribuir al desarrollo de la ciudad.</p>
<p>8. TIEMPO</p>	<p>Se está llevando a cabo en este momento. La duración de las jornadas depende de la actividad y el público al cual se dirige el taller.</p>
<p>9. IMPLEMENTACIÓN</p>	<p>Se implementa hoy en día, por la Secretaría de Hacienda con la fuerte colaboración de la Secretaría de educación, que contribuye con sus conocimientos sobre aprendizaje y demás temas afines. Por medio de todos los programas se ha logrado cubrir 19 colegios intervenidos, 90.600 de niños y jóvenes sensibilizados. Se han emitido mensajes televisivos al respecto del Pacto por el tesoro. 13 colegios de primaria y preescolar. 1500 funcionarios de la Secretaría de Hacienda sensibilizados. Así como jornadas de actualización con las JAC, asociaciones, universidad, entre otras instituciones.</p>
<p>10. CONDICIONES DE ÉXITO</p>	<p>-Diversidad del público. -La lúdica debe estar presente en las actividades de sensibilización. -El apoyo de la Secretaría de Hacienda y la de educación debe ser fundamental.</p>



EXPERIENCIA NO. 24	ARQUEÓLOGO, REPORTERO Y PINTOR
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un programa que promueve la enseñanza de la historia y el arte por medio de actividades con los niños por todos los niveles del Museo, se divide entonces en 3 temas: arqueólogo, reportero y pintor.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	Fundado por Ley del primer Congreso de la República el 28 de julio de 1823, el Museo Nacional de Colombia es el más antiguo de los museos del país y uno de los más antiguos de América. Durante casi dos siglos se ha consagrado a la conservación y divulgación de testimonios representativos de los valores culturales de la Nación. En el año 2008, el Museo Nacional de Colombia celebra 185 años de existencia.
3. CONTACTO	Dirección: Carrera 7, calles 28 y 29 Bogotá, D.C., Colombia PBX: (57-1) 334 8366 Fax (57-1) 337 4134 E-mail: info@museonacional.gov.co
4. TEMÁTICA	Patrimonio cultural.
5. OBJETIVO GENERAL	Conocer alegremente algunas de las piezas más importantes de las colecciones del Museo, explorar diferentes temas relacionados con la arqueología, el arte y la historia de Colombia, a partir del desarrollo de las actividades propuestas.
6. METODOLOGÍA	Hacer la visita por el Museo que se ha estructurado con base en el material pedagógico <i>Arqueólogo, reportero y pintor</i> . Los niños y niñas, acompañados por un tallerista, podrán conocer alegremente algunas de las piezas más importantes de las colecciones del Museo, explorar diferentes temas relacionados con la arqueología, el arte y la historia de Colombia, a partir del desarrollo de las actividades propuestas en este material, el cual se ha articulado en tres partes: (i) Arqueólogo: en las salas del primer piso, los niños y las niñas que lo realicen podrán explorar las colecciones de arqueología del Museo, mediante divertidas adivinanzas que les permitirán afinar su mirada y su capacidad de observación. (ii) Reportero: en las salas del segundo piso, los visitantes podrán explorar la exposición permanente prestando especial atención a la participación femenina dentro de los procesos históricos. Los niños y las niñas, junto a sus padres o acompañantes, podrán divertirse reconstruyendo el papel de la mujer durante el período de la Colonia y a lo largo del siglo XIX. (iii) Pintor: en las salas del tercer piso del Museo, los niños y las niñas podrán estudiar con detenimiento algunos elementos del lenguaje pictórico, a partir de las obras de artistas colombianos como Alejandro Obregón, Guillermo Wiedemann y Fernando Botero.
7. BENEFICIOS	-Se hace la visita de todo el museo de forma atrayente. -Los 3 temas de visita de cada uno de los niveles le dan un enfoque de aprendizaje a la visita. -Es una nueva forma de aprender sobre la historia de Colombia, para los niños. -Se da la posibilidad de usar un tallerista quien puede ofrecer mejor conocimiento sobre los temas y las obras de cada sala.
8. TIEMPO	Dura entre 1 ½ y 2 horas. Este servicio debe reservarse con 8 días de anticipación, para grupos de mínimo 15 niños. Aun se lleva a cabo en el Museo.
9. IMPLEMENTACIÓN	Este proyecto es implementado directamente por el Museo. Su sostenimiento se da gracias al cobro de la entrada al Museo al público.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	- Niños entre los 7 y los 10 años.



EXPERIENCIA NO. 25	SOCIEDAD DE VIAJEROS DEL MUNDO
1. DESCRIPCION GENERAL	Es un programa que promueve la enseñanza de la historia por medio del arte. Esto se hace visitando el museo y conociendo la historia de la imagen o el personaje en cuestión, y del contexto histórico al que pertenecían.
2. INSTITUCION O EQUIPO DE TRABAJO	Fundado por Ley del primer Congreso de la República el 28 de julio de 1823, el Museo Nacional de Colombia es el más antiguo de los museos del país y uno de los más antiguos de América. Durante casi dos siglos se ha consagrado a la conservación y divulgación de testimonios representativos de los valores culturales de la Nación. En el año 2008, el Museo Nacional de Colombia celebra 185 años de existencia.
3. CONTACTO	Dirección: Carrera 7, calles 28 y 29 Bogotá, D.C., Colombia PBX: (57-1) 334 8366 Fax: (57-1) 337 4134 E-mail: info@museonacional.gov.co
4. TEMÁTICA	Patrimonio cultural
5. OBJETIVO GENERAL	Conocer la historia de nuestro país.
6. METODOLOGÍA	-Estructurar visita con base en el material pedagógico <i>Sociedad de Viajeros del Mundo</i> . -Recorrer las salas del Museo Los jóvenes, acompañados por un tallerista, el recorrido no pretende ser ni cronológico ni temático. La visita es concebida como un viaje por la historia de nuestro país y por sus diferentes territorios, permitiendo a los viajeros comprender sus costumbres, a partir de la observación de objetos que nos hablan de cómo era la vida en otras épocas. -Tomar apuntes de estos objetos. -Buscar los objetos reseñados. -Hacer mapas para poder regresar al sitio en donde los han encontrado; el material servirá como bitácora de su recorrido, a partir de la cual podrán contarles a sus amigos las peripecias del viaje.
7. BENEFICIOS	-Se enseña por medio del arte sobre la historia del país. -Se interactúa con las obras y se hace referencia a muchos factores que influyen la historia. -Es otra manera de aprender.
8. TIEMPO	Dura entre 1 ½ y 2 horas. Este servicio debe reservarse con 8 días de anticipación, para grupos de mínimo 15 jóvenes. Aun se lleva a cabo en el Museo.
9. IMPLEMENTACIÓN	Este proyecto es implementado directamente por el Museo. Su sostenimiento se da gracias al cobro de la entrada al Museo al público. Este programa ha sido empleado por múltiples grupos escolares como una alternativa más de aprendizaje sobre cultura
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Jóvenes entre los 10 y los 14 años



EXPERIENCIA NO. 26	NAVEGANDO POR EL MUSEO
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un programa que promueve la enseñanza de la historia y el arte por medio del tema de viaje, navegación y temas afines. En una sala específica del Museo Nacional, en las que hay obras sobre este tema, y se puede aprender de la historia a la que pertenecían.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	Fundado por Ley del primer Congreso de la República el 28 de julio de 1823, el Museo Nacional de Colombia es el más antiguo de los museos del país y uno de los más antiguos de América. Durante casi dos siglos se ha consagrado a la conservación y divulgación de testimonios representativos de los valores culturales de la Nación. En el año 2008, el Museo Nacional de Colombia celebra 185 años de existencia.
3. CONTACTO	Dirección: Carrera 7, calles 28 y 29 Bogotá, D.C., Colombia PBX: (57-1) 334 8366 Fax: (57-1) 337 4134 E-mail: info@museonacional.gov.co
4. TEMÁTICA	Patrimonio cultural.
5. OBJETIVO GENERAL	Acercar el pasado y el presente por medio del tema de los viajes, el descubrimiento, y la interacción del individuo con las piezas del Museo.
6. METODOLOGÍA	-Desarrolla recorrido en torno a piezas directamente relacionadas con la navegación, el viaje y el descubrimiento. -Acompañar a los niños por un tallerista. Los participantes encontrarán cómo brújulas, mapas y embarcaciones, serán los protagonistas de diferentes actividades que buscan propiciar entre los visitantes la posibilidad de establecer relaciones entre el pasado y el ahora.
7. BENEFICIOS	-Acercamiento a la cultura por medio de una actividad novedosa. -Se realiza la actividad en grupos. -Se interactúan directamente con las obras. -Se trata el tema específico de los viajes y la navegación a lo largo de la historia.
8. TIEMPO	Dura entre 1 ½ y 2 horas. Aun se lleva a cabo en el Museo.
9. IMPLEMENTACIÓN	Este proyecto es implementado directamente por el Museo. Su sostenimiento se da gracias al cobro de la entrada al Museo al público. Este programa ha sido empleado por múltiples grupos escolares como una alternativa más de aprendizaje sobre cultura.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	Público al que va dirigido: niños entre los 8 y los 12 años.



EXPERIENCIA NO. 27	ASÍ ESTÁ ESCRITO
1. DESCRIPCION GENERAL	Es un programa que promueve la enseñanza de la historia y el arte por medio de actividades con los niños se desarrollan las actividades con aquellos objetos o piezas de la colección que hacen referencia a algún medio de información.
2. INSTITUCION O EQUIPO DE TRABAJO	Fundado por Ley del primer Congreso de la República el 28 de julio de 1823, el Museo Nacional de Colombia es el más antiguo de los museos del país y uno de los más antiguos de América. Durante casi dos siglos se ha consagrado a la conservación y divulgación de testimonios representativos de los valores culturales de la Nación. En el año 2008, el Museo Nacional de Colombia celebra 185 años de existencia.
3. CONTACTO	Dirección: Carrera 7, calles 28 y 29 Bogotá, D.C., Colombia PBX: (57-1) 334 8366 Fax: (57-1) 337 4134 E-mail: info@museonacional.gov.co
4. TEMÁTICA	La cultura.
5. OBJETIVO GENERAL	Acercar al público a la cultura por medio de pictogramas, dibujos, textos originales.
6. METODOLOGÍA	A través de la historia, el hombre ha utilizado distintos medios para comunicarse con sus semejantes: pictogramas, dibujos, textos. Este taller ofrece a los visitantes la posibilidad de -Realizar un recorrido en el que las actividades se remiten a algunas de las piezas de la colección relacionadas con diferentes procesos de transmisión de la información.
7. BENEFICIOS	-Acercamiento a la cultura por medio de una actividad novedosa. -Se realiza la actividad en grupos. -Se interactúan directamente con las obras
8. TIEMPO	Dura entre 1 ½ y 2 horas. El proyecto aun se lleva a cabo en el Museo.
9. IMPLEMENTACIÓN	Este proyecto es implementado directamente por el Museo. Su sostenimiento se da gracias al cobro de la entrada al Museo al público. Este programa ha sido empleado por múltiples grupos escolares como una alternativa más de aprendizaje sobre cultura.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Niños entre los 8 y los 12 años.



EXPERIENCIA NO. 28	MUSEO FUERA DEL MUSEO
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un programa que promueve la enseñanza de la historia y el arte por medio de la inducción por parte de personas capacitadas del museo para dar a conocer el material y los temas disponibles en el Museo.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	Fundado por Ley del primer Congreso de la República el 28 de julio de 1823, el Museo Nacional de Colombia es el más antiguo de los museos del país y uno de los más antiguos de América. Durante casi dos siglos se ha consagrado a la conservación y divulgación de testimonios representativos de los valores culturales de la Nación. En el año 2008, el Museo Nacional de Colombia celebra 185 años de existencia.
3. CONTACTO	Dirección: Carrera 7, calles 28 y 29 Bogotá, D.C., Colombia PBX: (57-1) 334 8366 Fax: (57-1) 337 4134 E-mail: info@museonacional.gov.co
4. TEMÁTICA	Patrimonio cultural.
5. OBJETIVO GENERAL	Acercar a las comunidades al Museo.
6. METODOLOGÍA	-Acercar a las comunidades al Museo, es visitándolas directamente en el lugar donde estas se reúnen. Si se trata de un colegio, los directivos o docentes pueden invitar al equipo de la División Educativa y Cultural para que expongan a la comunidad educativa, mediante una conferencia con apoyo en medio audiovisuales, los diversos contenidos y estructuras de la exposición permanente o de las exposiciones temporales. -Interactuar desde las instituciones no educativas que pueden invitar al Museo a sus eventos culturales para que sus miembros puedan disfrutar de espacios alternativos de formación. -Aprovechar que los temas de las conferencias que ofrece el equipo de la División Educativa y Cultural del Museo pueden versar sobre cualquiera de las visitas especializadas de la exposición permanente o sobre las exposiciones temporales.
7. BENEFICIOS	- Las personas aprenden sobre cultura de una manera diferente a las clásicas visitas. - Aprenden en grupo lo que genera un mayor alcance de la técnica, por la interacción. - Se pueden escoger entre varios temas para las conferencias. - Existe una interacción entre el Museo y la comunidad educativa ya que participan de manera conjunta en la formación de cada uno en diferentes espacios.
8. TIEMPO	Dura entre 1 ½ y 2 horas. Este servicio debe reservarse con 20 días de anterioridad. El programa aun se lleva en marcha en el Museo.
9. IMPLEMENTACIÓN	Este proyecto es implementado directamente por el Museo. Su sostenimiento se da gracias al cobro de la entrada al Museo al público. Este programa ha sido empleado por múltiples grupos escolares como una alternativa más de aprendizaje sobre cultura.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-El servicio se presta a cualquier organización escolar o no escolar. -Puede ser conformado por público infantil, adolescente o adulto.



EXPERIENCIA NO. 29	HUELLAS, RASTROS Y RASTROJOS
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un programa que promueve la enseñanza de la historia y el arte por medio de actividades con los niños por todos los niveles del Museo.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	Fundado por Ley del primer Congreso de la República el 28 de julio de 1823, el Museo Nacional de Colombia es el más antiguo de los museos del país y uno de los más antiguos de América. Durante casi dos siglos se ha consagrado a la conservación y divulgación de testimonios representativos de los valores culturales de la Nación. En el año 2008, el Museo Nacional de Colombia celebra 185 años de existencia.
3. CONTACTO	Dirección: Carrera 7, calles 28 y 29 Bogotá, D.C., Colombia PBX: (57-1) 334 8366 Fax: (57-1) 337 4134 E-mail: info@museonacional.gov.co
4. TEMÁTICA	La cultura.
5. OBJETIVO GENERAL	Reconocer los animales que han sido emblemáticos en la historia del país.
6. METODOLOGÍA	-Estructurar como una carrera de observación en busca de los animales perdidos que se encuentran en las colecciones del Museo Nacional, a partir de una serie de pistas que el visitante encontrará a lo largo y ancho de las salas de exposición permanente. Para las niñas y los niños más pequeños esta visita constituye una maravillosa y divertida herramienta para recorrer el Museo. -Reclamar el carné que los acredite como expedicionarios del Museo, al finalizar el recorrido.
7. BENEFICIOS	- Los niños aprenden sobre cultura de una manera diferente a las clásicas visitas. - Existe una motivación que los hace buscar y conocer dentro del Museo. - Existe una interacción directa entre las piezas y el niño. -Las posibilidades de desarrollar esta actividad pueden ser modificables de acuerdo al interés del docente.
8. TIEMPO	Dura entre 1 ½ y 2 horas. Este servicio debe reservarse con 8 días de anticipación, para grupos de mínimo 15 niños. Aun se implementa en el Museo.
9. IMPLEMENTACIÓN	Este proyecto es implementado directamente por el Museo. Su sostenimiento se da gracias al cobro de la entrada al Museo al público. Este programa ha sido empleado por múltiples grupos escolares como una alternativa más de aprendizaje sobre cultura.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-niños y niñas entre los 4 y los 7 años



EXPERIENCIA NO. 30	MUSEO DEL NIÑO
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un proyecto que promueve la enseñanza de la historia, la ciencia y el arte por medio de actividades con los niños. Los recorridos que se pueden hacer en el Museo para los niños son de 2 tipos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Recorridos Guiados. 2. Recorridos Temáticos.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	La Fundación Museo de los Niños es una entidad sin ánimo de lucro orientada a la educación de niñas, niños y jóvenes de todas las edades. Se constituyó en 1986 bajo el liderazgo del Presidente Belisario Betancur, con el apoyo de un distinguido grupo de empresarios colombianos y dirigentes de entidades estatales. La Fundación ha contado con el desinteresado aporte de numerosas empresas privadas, fundaciones y entidades estatales. El Museo abrió sus puertas al público en 1987. El Museo ocupa un conjunto de edificios con más de 8.000 metros cuadrados de construcción en la intersección de la calle 63 y la carrera 48, en el centro geográfico de la ciudad de Bogotá. En las instalaciones se alojan cerca de 25 módulos que cubren temas en diversas áreas del conocimiento y el arte. En las paredes están los murales pintados por más de 70 artistas contemporáneos colombianos, tal vez la colección más grande de su tipo en América Latina. Sin duda la muestra de pintura mural más importante de Colombia.
3. CONTACTO	Fundación Museo de los niños Dirección: Cra 48 #63-97 Teléfono: (57-1) 2257587 Fax: (57-1) 2259579
4. TEMÁTICA	Acercamiento a las ciencias.
5. OBJETIVO GENERAL	Reforzar conocimientos de ciencia, tecnología y arte, que permite a los estudiantes adquirir conocimiento en diversas áreas, en una forma amena y divertida.
6. METODOLOGÍA	Recorridos Guiados -Realizar trabajo pedagógico en recorridos guiados, planeados y en permanente revisión. -Evaluar a los guías constantemente para garantizar la calidad del aprendizaje y del manejo de los grupos de colegios. -Controlar la calidad, mediante encuestas a la totalidad de los grupos de colegios participantes. Recorridos Temáticos -Brindar recorridos temáticos para los colegios en varias áreas temáticas: Biología, Física, Energía, Tecnología y Artes plásticas. -Efectuar, en el tema de Artes Plásticas, un recorrido por la colección de más de 70 obras murales realizadas por destacados artistas plásticos de Colombia, que están en los muros del Museo. -Dictar conferencias sobre conceptos básicos en ciencias, energía y tecnología, en conexión con recorridos temáticos.
7. BENEFICIOS	Ofrece a las familias, a los educadores y en especial a los estudiantes, un amplio espacio educativo con diversas exhibiciones que les permita aprender sobre múltiples temas y áreas del conocimiento. -Proporciona a niños y jóvenes experiencias para promover su desarrollo integral -Facilita a los visitantes la creación de inquietudes sobre arte, ciencia y tecnología. -Brindar a niños, jóvenes y adultos, actividades para "aprender - jugando". -Estimular en la creatividad, aptitudes y potencial individual con diferentes estrategias pedagógicas. -Brindar una visita orientada por Guías - Amigos como una agradable experiencia de diversión y aprendizaje. -Fomentar y promover derechos de los niños, derechos humanos y valores de respeto y convivencia pacífica.
8. TIEMPO	Dependiendo de la actividad que se decida hacer, sea los recorridos más la visita al avión son alrededor de 3 horas. El Museo funciona hoy en día.
9. IMPLEMENTACIÓN	Boletería. Contribución de patrocinadores, como Avianca, Empresa de Energía de Bogotá, Banco de Bogotá, IDRD.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-Los niños, jóvenes y adultos pueden participar en las actividades del Museo. -Deben seguir las instrucciones de los Guías Amigos. -Las instalaciones deben estar en buen estado para poder desarrollar de modo adecuado las actividades.



EXPERIENCIA NO. 31	SIGA, ÉSTA ES SU CASA, LA CIUDAD PATRIMONIO DE TODOS
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un programa que es una estrategia para la reapropiación social del patrimonio cultural y natural de la ciudad iniciada en 1998. Es un espacio de participación entre el estado y la sociedad civil (35 instituciones y espacios culturales, conferencistas y expertos en patrimonio cultural).
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	La Secretaría de Cultura es la entidad del Gobierno Distrital que lidera la garantía de las condiciones para el ejercicio efectivo y progresivo de los derechos culturales y recreativos de los habitantes de Bogotá, mediante la formulación concertada de políticas, y la ejecución, evaluación y seguimiento a programas sectoriales, poblacionales y locales en los campos del arte, la cultura, la recreación y el deporte para su promoción como factor de desarrollo humano y de sostenibilidad del Distrito Capital.
3. CONTACTO	Oficina de Comunicaciones Dirección: Carrera 8 N° 9-83 Teléfono: 3274900 Ext. 171, 132 y 146 e-mail: sigaestaessucasa@scrd.gov.co
4. TEMÁTICA	Patrimonio cultural.
5. OBJETIVO GENERAL	Propiciar procesos de reflexión sobre el patrimonio cultural y natural y sus significados.
6. METODOLOGÍA	Actualmente consta de dos proyectos, JORNADAS DE PUERTAS ABIERTAS y JORNADAS DE RECONOCIMIENTO URBANO que se llevan a cabo los últimos domingos de cada mes. Los ciudadanos y ciudadanas pueden acceder a espacios culturales, naturales y sectores patrimoniales de la ciudad de manera gratuita o con promociones especiales.
7. BENEFICIOS	Acceso a los museos fácil para toda la población. -Aumentan los museos que se unen al proyecto. -Educación en el tema de patrimonio cultural.
8. TIEMPO	Hoy en día, aun se implementa por parte de la Secretaría de Cultura. Y viene siendo aplicado desde 1998 por administración pública nacional y distrital.
9. IMPLEMENTACIÓN	Durante los 10 años de Siga, esta es su casa han asistido 3 millones de personas. El 60 % de los asistentes son del género femenino, el rango de edad predominante oscila entre los 26 - 39 años (32,4%), con nivel educativo predominante universidad completa (30%) y cuya principal actividad es la de trabajar (65%). El 68% de los que utilizan el programa asiste cada mes, mientras que un 10% asiste cada cada año. Las personas que utilizan el programa recomendarían a otras personas asistir y las razones principales por lo que lo harían son; porque es educativo (29%), es cultura y esparcimiento (25%), aumenta el conocimiento de las personas (19%) y además es interesante (17%). Los museos deciden añadirse a este programa por voluntad propia y se comprometen a permitir la entrada gratuita o con importantes descuentos al público, para permitir un mayor acceso y conocimiento de estos lugares.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	-La entrada a los museos debe ser gratis o con importantes descuentos. -Interés por saber sobre el patrimonio cultural de la ciudad de Bogotá y el país.



EXPERIENCIA NO. 32	VACACIONES CREATIVAS
1. DESCRIPCION GENERAL	Es un programa que promueve actividades lúdicas en los días de vacaciones de los niños, para seguir fomentando otro tipo de conocimientos como lo son las artes.
2. INSTITUCION O EQUIPO DE TRABAJO	La Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte es la entidad del Gobierno Distrital que lidera la garantía de las condiciones para el ejercicio efectivo y progresivo de los derechos culturales y recreativos de los habitantes de Bogotá, mediante la formulación concertada de políticas, y la ejecución, evaluación y seguimiento a programas sectoriales, poblacionales y locales en los campos del arte, la cultura, la recreación y el deporte para su promoción como factor de desarrollo humano y de sostenibilidad del Distrito Capital.
3. CONTACTO	Oficina de Comunicaciones Dirección: Carrera 8 N° 9-83 Teléfono: 3274900 Ext. 171, 132 y 146 e-mail: comunicaciones@scrd.gov.co
4. TEMÁTICA	Educación.
5. OBJETIVO GENERAL	Proponer actividades para los niños en sus días de descanso, y que salgan del margen de lo que se realiza en la escuela
6. METODOLOGÍA	-Hacer talleres de Pantomima y Clown. -Crear instrumentos musicales. -Hacer animación en plastilina,
7. BENEFICIOS	-Los niños se ocupan en tres semanas llenas de actividades. -Desarrollan su creatividad. -Conocen otros niños que tal vez no conocen en la escuela, es decir hacen amigos. -Aprovechan sus días de descanso.
8. TIEMPO	La Secretaría de Cultura inició a partir del 10 de Enero de 2006 sus Vacaciones Creativas. No está disponible la información sobre la existencia hoy de este programa.
9. IMPLEMENTACIÓN	Se implementó en Centros Comunitarios de Lourdes, La Victoria, Simón Bolívar, las Casas de la Cultura de Fontibón y Engativá y en la Biblioteca Pública La Marichuela en la localidad de Usme. Con la colaboración de la Secretaría de Cultura.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	- Niños de 8 a 14 años de edad. -Habitar en Lourdes, La Victoria, Simón Bolívar, las Casas de la Cultura de Fontibón y Engativá y en la Biblioteca Pública La Marichuela en la localidad de Usme, o cerca a estos lugares.



EXPERIENCIA NO. 33	CARNAVAL DE NIÑOS Y NIÑAS
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un carnaval que promueve las festividades y festejos de la ciudad de Bogotá, con su gran componente intercultural. Fusionando todas las culturas que convergen en la Capital.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	La Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte es la entidad del Gobierno Distrital que lidera la garantía de las condiciones para el ejercicio efectivo y progresivo de los derechos culturales y recreativos de los habitantes de Bogotá, mediante la formulación concertada de políticas, y la ejecución, evaluación y seguimiento a programas sectoriales, poblacionales y locales en los campos del arte, la cultura, la recreación y el deporte para su promoción como factor de desarrollo humano y de sostenibilidad del Distrito Capital.
3. CONTACTO	Oficina de Comunicaciones Dirección: Carrera 8 N° 9-83 Teléfono: 3274900 Ext. 171, 132 y 146 e-mail: comunicaciones@scrd.gov.co
4. TEMÁTICA	Patrimonio Cultural inmaterial
5. OBJETIVO GENERAL	Propiciar ámbitos de festividad colectiva mediante la celebración de la vida, la expresión creativa, el goce y la apropiación de la ciudad, para fortalecer procesos de reconciliación desde la equidad, la inclusión y el reconocimiento entre pueblos, sectores y culturas del Distrito Capital.
6. METODOLOGÍA	-Acompañar a la comunidad en los procesos artísticos y culturales requeridos para la celebración de la vida. -Trabajar la estrategia para la puesta en escena de la cultura de la festividad, por medio de comparsas, música, juegos y gastronomía. -Trabajar la estrategia para la formación y apropiación de la cultura de la festividad. -Levantamiento, sistematización, memoria y comunicación de los componentes del proyecto. -Planear y ejecutar de aspectos normativos, administrativos, organizativos y financieros: en este sentido se presentan alrededor de 30 comparsas, con 50 personas cada una de ellas más o menos. Se debe hacer campaña de estos eventos para acoger a todo el que quiera asistir.
7. BENEFICIOS	Participación de niños y adultos en la organización del evento. -Se aprenden diferentes actividades como la danza, la música, juegos y gastronomía. -Se aprende sobre la numerosa convergencia de culturas en la ciudad.
8. TIEMPO	El proyecto aun se lleva a cabo. Se inició en el 2004, en el gobierno del Alcalde Luis Eduardo Garzón.
9. IMPLEMENTACIÓN	Se implementó en la ciudad de Bogotá, por parte del gobierno del Alcalde Luis Eduardo Garzón y de la Secretaría de Cultura.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	Los niños interesados deben inscribirse a un grupo de baile para postularse a la selección de comparsas para el carnaval. -Los adultos deben acompañar debidamente el desarrollo de las actividades, ya que dirigen a los niños.



<p>EXPERIENCIA NO. 34</p>	<p>ESCUELA CIUDAD ESCUELA: LA CIUDAD COMO ESCENARIO DE FORMACIÓN Y APRENDIZAJE</p>
<p>1. DESCRIPCIÓN GENERAL</p>	<p>Es un programa que se encuentra incluido en el Plan de Desarrollo Económico, Social y de Obras Públicas para Bogotá, D. C. 2.004 – 2.008: "Bogotá sin indiferencia, un compromiso social contra la pobreza y la exclusión", adoptado mediante Acuerdo No. 119 del 3 de junio de 2004; a su vez, hace parte del Plan Sectorial de Educación 2004 - 2008: "Bogotá una Gran escuela; para que los niños, niñas y jóvenes aprendan más y mejor". El programa se inserta en la estrategia del Eje Social de dicho plan: "la apropiación de la ciudad como entorno cultural, artístico y lúdico, y como escuela permanente de aprendizaje, reflexión y socialización que apunta a aumentar el conocimiento y el disfrute de ésta por parte de sus habitantes mediante el acceso a las distintas manifestaciones de la vida urbana. Para ello se ampliará, desconcentrará y fortalecerá la oferta pública y se generarán mecanismos que faciliten el acceso a la misma, buscando la armonización con la oferta privada y la del tercer sector".</p>
<p>2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO</p>	<p>La Secretaría de Educación del Distrito Capital es la entidad rectora de la educación preescolar, básica (primaria y secundaria) y media en Bogotá. Su misión es promover la oferta educativa en la ciudad para garantizar el acceso y la permanencia de los niños, niñas y jóvenes en el sistema educativo, en sus distintas formas, niveles y modalidades; la calidad y pertinencia de la educación, con el propósito de formar individuos capaces de vivir productiva, creativa y responsablemente en comunidad.</p>
<p>3. CONTACTO</p>	<p>Dirección: Avenida El Dorado No. 66-63, de Bogotá. Teléfono: 324 10 00.</p>
<p>4. TEMÁTICA</p>	<p>Educación.</p>
<p>5. OBJETIVO GENERAL</p>	<p>Elevar la capacidad educativa de los colegios, tanto en la jornada escolar como extraescolar, mediante la apropiación de diferentes escenarios educativos y opciones de aprendizaje que brinda la ciudad.</p>
<p>6. METODOLOGÍA</p>	<p>1. "Expediciones pedagógicas": <i>De la Escuela a la Ciudad</i>: Son recorridos que realizan los estudiantes en compañía de sus docentes a diferentes escenarios de la ciudad, con el fin de desarrollar o complementar temas correspondientes a una o más áreas del currículo. <i>De la Ciudad a la Escuela</i>: Son acompañamientos que realizan entidades a los colegios con el fin de compartir experiencias y conocimientos que enriquecen el plan de estudios. 2. "Alternativas educativas y oportunidades de aprendizaje para el acompañamiento de niños, niñas y jóvenes en tiempo extraescolar": Permite la manifestación de talentos, habilidades y valores de los estudiantes; así como la disminución de los tiempos de soledad, mediante la práctica de actividades recreativas, deportivas, manuales, artísticas y tecnológicas que permitan aprendizajes y enriquecimiento personal. 3. "Eventos culturales y lúdicos": Realización de actividades que propician la convivencia, el sano entretenimiento y la generación de otros espacios de aprendizaje complementarios al aula de clase. Ejemplo de estos eventos tenemos: Juegos deportivos intercolegiados, Conciertos, Festival de Teatro, Carnavales, Arte, et.</p>
<p>7. BENEFICIOS</p>	<p>-Orienta y apoya a los colegios oficiales y privados para que niños, niñas, jóvenes y docentes aprovechen la oferta educativa y cultural de Bogotá. - Promueve proyectos pedagógicos que fortalecen los PEI y/o los contenidos curriculares de los colegios. - Promueve la conformación y sostenibilidad de grupos en los ámbitos artístico, cultural, deportivo, académico, científico, ambiental y empresarial a nivel local.</p>
<p>8. TIEMPO</p>	<p>Hoy aun se implementa en las escuelas en Bogotá</p>
<p>9. IMPLEMENTACIÓN</p>	<p>Se beneficiaron todos los colegios distritales y otras instituciones en convenio, mediante alianzas estratégicas que la SED estableció con diferentes entidades, tanto del sector oficial (IDRD, IDCT, CODENSA, Acueducto, entre otras), como del sector privado (AFIDRO, Sanford, Compensar, Ciencia Divertida, etc.).</p>
<p>10. CONDICIONES DE ÉXITO</p>	<p>-Niños escolarizados, públicos y privados. -Entidades con infraestructura creada y/o con recursos físicos y humanos intencionalmente dispuestos para ofrecer servicios educativos de extensión, lo cual hace parte de su misión institucional, tales como Museos, Teatros, Centros Interactivos, Parques, Universidades, ONG, etc. -Entidades con infraestructura o misión que se adapte a los objetivos del programa, como Empresas de Servicios Públicos, Fábricas, Industria privada, Hospitales, Talleres, Panaderías, Iglesias, etc.</p>



EXPERIENCIA NO. 35	PICA PICA CALIDAD
1. DESCRIPCIÓN GENERAL	Es un proyecto donde se realizó una exploración social en pos de una mayor calidad educativa. Los promotores de este proyecto, Antanas Mockus, y Luis Alberto Moreno, presidente del Banco Interamericano de Desarrollo, presentarán los logros del trabajo realizado en la localidad de Suba, en el que participaron padres de familia, estudiantes, profesores, rectores y directivos de la Secretaría de Educación. El proyecto giró en torno al tema de calidad educativa en el aprendizaje de la lecto-escritura.
2. INSTITUCIÓN O EQUIPO DE TRABAJO	La Secretaría de Educación del Distrito Capital es la entidad rectora de la educación preescolar, básica (primaria y secundaria) y media en Bogotá. Su misión es promover la oferta educativa en la ciudad para garantizar el acceso y la permanencia de los niños, niñas y jóvenes en el sistema educativo, en sus distintas formas, niveles y modalidades; la calidad y pertinencia de la educación, con el propósito de formar individuos capaces de vivir productiva, creativa y responsablemente en comunidad.
3. CONTACTO	Dirección: Avenida El Dorado No. 66-63, de Bogotá. Teléfono: 324 10 00.
4. TEMÁTICA	Educación.
5. OBJETIVO GENERAL	Mejorar la calidad educativa de los niños en el aprendizaje de la lecto-escritura.
6. METODOLOGÍA	El proyecto se desarrolló en tres estrategias: - 'Mensajero Pica Pica'. - Un cuaderno de mensajes positivos. - La elaboración de un muñeco llamado 'espantaprobemas', personaje que escuchó las quejas y tristezas de los niños y una serie de ejercicios de relajación que daban una tranquila bienvenida a los estudiantes.
7. BENEFICIOS	- Interés mayor por aprender a leer y a escribir. - Incremento de la disciplina y la buena conducta en el colegio como en el entorno familiar. - Se mejoró la comunicación entre todos los actores (niños, familias y maestros). - La autoestima de los niños subió y los docentes debatieron los problemas y las frustraciones que se vivían en las aulas con sus alumnos, encontrando soluciones conjuntas.
8. TIEMPO	Este proyecto aun se encuentra en marcha.
9. IMPLEMENTACIÓN	Durante casi nueve meses se realizó de forma paralela en Bogotá y en Santa Catarina, en Guatemala. El proyecto trabajó con 637 niños y niñas en diferentes colegios en Bogotá: Nueva Zelandia sede A y sede B, Don Bosco V y Stephen Hawking. Además, las acciones de 'Pica Pica Calidad' nacieron de un proceso necesario pero difícil para los adultos: interpretar el mundo interior de los niños, dejando que estos cuenten sus vivencias y frustraciones. Cuando el estudiante siente confianza en el educador, cree en los reconocimientos que le hacen y alimenta su autoestima.
10. CONDICIONES DE ÉXITO	Participación de padres de familia, estudiantes, profesores, rectores y directivos de la Secretaría de Educación. - Grados Primero y Segundo de básica primaria. - Niños entre 6 y 7 años de edad.