FICHA TÉCNICA PARA ADQUIRIR BIENES O SERVICIOS

Fecha	dd	mm	aa
	29	05	2025

Anexo 1- Descripción de la metodología Recreolab

1. Dependencia solicitante

Oficina de Asuntos Locales

2. Objeto a contratar

***AUNAR ESFUERZOS TÉCNICOS, OPERATIVOS, LOGÍSTICOS, ADMINISTRATIVOS Y FINANCIEROS, NECESARIOS* PARA LA IMPLEMENTACIÓN Y EJECUCIÓN DE LA METODOLOGÍA RECREOLAB.**

2.1 Alcance del objeto

El alcance del objeto contractual corresponde a la realización de laboratorios a través de reuniones, sesiones y/o espacios de encuentros ciudadanos para la ideación y cocreación de iniciativas recreodeportivas barriales y veredales a partir de la implementación y ejecución de la metodología RECREOLAB que comprende las fases Activalab, Entrenalab, Fusión-lab, Playlab y el evento denominado mega-lab garantizando la construcción del tejido social, el bienestar colectivo, la promoción del uso del espacio público y la apropiación de la infraestructura comunitaria.

3. Descripción del bien y/o servicio, especificaciones técnicas y de calidad

3.1. Laboratorios recreodeportivos:

Los laboratorios recreodeportivos son espacios de encuentro en los cuales los ciudadanos idean y cocrean iniciativas recreativas y deportivas a partir de la metodología RECREOLAB, la cual tiene un enfoque innovador y participativo.

La metodología recreolab es una estrategia innovadora de ideación, cocreación y generación de capacidades, fomentando la movilización ciudadana y el trabajo conjunto entre diversos vecinos/as del campo del deporte, la recreación y la actividad física que buscan aportar a la transformación, la construcción del tejido social y la cualificación de los agentes del campo en los territorios, desde la participación directa de las comunidades.
Estos espacios de encuentro permiten el intercambio de ideas y experiencias territoriales, impulsando la creación y el desarrollo colaborativo de iniciativas recreodeportivas. A partir de la sinergia, el interés común y la identificación de problemáticas, necesidades y/o intereses locales, se busca fortalecer las redes comunitarias en los territorios.

Objetivo: Generar tejido social, bienestar colectivo, apropiación del espacio público y el uso de infraestructura social y comunitaria, a través de la implementación de iniciativas recreodeportivas.

3.2. Glosario de términos:

> **Laboratorio**: Es un espacio de innovación social barrial y/o veredal, diseñado para promover y fortalecer la participación activa de la comunidad interesada en el deporte, la recreación y la actividad física.

Innovación: Se refiere a la creación y activación de ideas nuevas y efectivas para promover la participación en el campo recreativo y deportivo de acuerdo con las dinámicas y contextos de los territorios.

Tejido social: Red de vínculos, conexiones y relaciones que se establecen entre las personas, las familias y las comunidades en el desarrollo de los laboratgorios

Sinergia: Colaboración efectiva entre los diferentes actores participantes del laboratorio, con el propósito de generar un impacto mayor que el que se podría lograr de manera individual.

Colaborativo: Trabajo desarrollado con otra u otras personas con el fin de realizar una acción en común.

Cocreación: Creación conjunta y colectiva logrando acuerdos gracias a los aportes de cada uno de los participantes.

Apropiación: Proceso mediante el cual las personas o comunidades se sienten identificadas y pertenecientes a sus barrios y/o veredas, buscando su cuidado y preservación.

3.3. Participantes de los laboratorios

- Vecinas y vecinos de los barrios y/o veredas.
- Personas con interés en el campo deportivo y recreativo.
- Integrantes de las Juntas de Acción Comunal, Comités de Propiedad Horizontal y otras organizaciones sociales y ambientales.
- Comunidades cercanas a los parques y escenarios deportivos.
- Personas que valoran los juegos tradicionales
- Comunidades asociadas con los E-sports y deportes alternativos
- Usuarios cotidianos de la oferta de programas del IDRD
- Colectivos ciudadanos que gestan procesos de convivencia en los barrios o veredas

3.4. Lugar de realización de los laboratorios.

Los Recreolab se llevarán a cabo en diversos espacios del IDRD, ubicados estratégicamente en las diferentes localidades de la ciudad, con el propósito de facilitar el acceso y la participación de la comunidad. Estos espacios incluyen parques, coliseos, Centros Felicidad-CEFES, canchas, gimnasios al aire libre, unidades deportivas, entre otros.

Estos laboratorios no sólo se desarrollarán en instalaciones propias del IDRD, sino que también se desplegarán en los barrios y veredas seleccionados por los vecinos, permitiendo que los Recreolab llegue a distintos territorios asegurando una mayor cobertura y un impacto social directo en las comunidades.

Nota: La definición del lugar donde se realizará los laboratorios se definirá en el comite técnico.

3.5. Metodología Recreolab:

Los Recreolab se basa en una metodología flexible y participativa de innovación social, donde la comunidad genera procesos de cambio desde su propio saber y trabajo en red en contextos lúdicos e inspiradores, favoreciendo el bien común, buscando que los participantes propongan iniciativas como posibles soluciones

a las problemáticas, retos, necesidades, y/o intereses a partir de la realidad de los territorios, para luego desarrollarlas en los barrios y/o veredas de manera articulada y colaborativa.

La metodología recreolab se estructura a partir de 4 fases: i.Activalab ii. Entrenalab iii. Fusión-lab y iv. Playlab, las cuales combinan una variedad de recursos pedagógicos entre ellos se destacan el *Design Thinking*, la creación de mandalas grupales y el modelo Canvas; los cuales se integran para crear un entorno favorable de confianza mutua y el trabajo colectivo hacia objetivos compartidos.

3.5.1. Herramientas pedagogicas a implementar en la metodología Recreolab:

3.5.1.1. Design Thinking: Este enfoque ha sido ampliamente aplicado a proyectos sociales y comunitarios, donde se busca involucrar activamente a los ciudadanos en el diseño de soluciones que respondan a sus contextos y realidades. El Design Thinking tiene un impacto particularmente fuerte en el sector social cuando se aplica con intención de generar transformaciones profundas, más allá de simples mejoras incrementales.

En el marco de la metodología recreolab, responde a una herramienta creativa y colaborativa que permite identificar necesidades reales de los usuarios, en este caso, comunidades locales y desarrollar iniciativas prácticas a través de prototipos, pruebas y retroalimentación continua. Esta herramienta promueve la ideación, cocreación y generación de capacidades ciudadanas, facilitando procesos colaborativos donde las comunidades son protagonistas en la identificación de necesidades y el desarrollo de iniciativas creativas y sostenibles para sus territorios.

El Design Thinking está organizado en seis partes:

1. Empatizar: Busca entender las necesidades, emociones y contextos reales de los usuarios.

2. Definir: Se sintetizan los hallazgos para formular claramente el problema desde la perspectiva del ciudadano.

3. Idear: Consiste en generar múltiples soluciones creativas mediante dinámicas participativas.

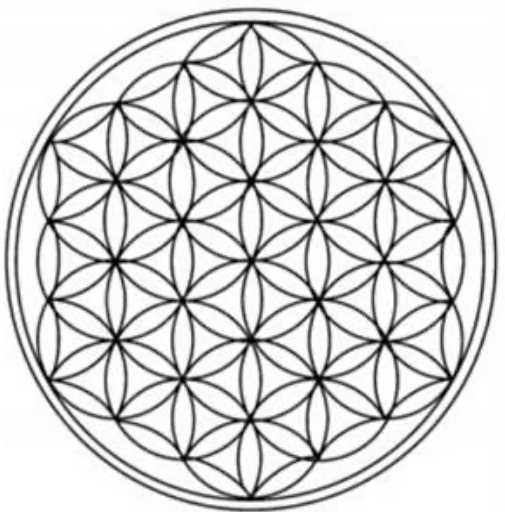
4. Prototipar: Momento en la cual se construyen versiones iniciales de la solución para probarla rápidamente.

5. Probar el prototipo: Adelanta acciones para obtener retroalimentación directa de los usuarios para identificar fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora.

6. Mejorar: Etapa final orientada a ajustar la iniciativa o prototipo según las observaciones realizadas, permitiendo una evolución constante de la solución y asegurando su pertinencia, viabilidad e impacto real en el territorio.

El Design Thinking que utiliza la metodología recreolab, se enriquece significativamente con el uso de herramientas visuales y colaborativas que son el mandala y el modelo Canvas, las cuales facilitan la organización de ideas, la toma de decisiones colectivas y la estructuración de iniciativas comunitarias.

3.5.1.2 Herramienta visual “mandala”



El Mandala, como símbolo ancestral presente en diversas culturas, representa la totalidad, el equilibrio y la armonía entre las partes y el todo. Su forma circular sugiere unidad, ciclos continuos y conexión con uno mismo y con el entorno.

En contextos modernos y creativos, se ha adaptado como una herramienta visual para organizar ideas de manera no lineal, permitiendo que los participantes expresen libremente sus pensamientos, necesidades y propuestas en un espacio compartido. Esta simbología cobra relevancia en metodologías como recreolab, donde el diseño centrado en la comunidad busca integrar múltiples voces en una visión colectiva.

El mandala es una representación simbólica que muestra el desarrollo psíquico e individual de las personas. Es una herramienta para el conocimiento personal que, de forma holística, nos aporta respuestas tanto a nivel individual como social.

En el marco de la ideación comunitaria, el mandala se convierte en una especie de “mapa mental visual” donde cada sector o capa representa una o varias ideas para desarrollar.

Durante las sesiones de trabajo, especialmente en la fase Entrenalab, los participantes construyen su mandala, promoviendo la participación activa y democratizando la creación de iniciativas. Este proceso facilita la empatía entre los asistentes, ya que permite ver, sentir y comprender las perspectivas de otros de manera inmediata y visual.

Su uso en la metodología recreolab no solo fomenta la creatividad, sino también la concertación y el consenso. Al finalizar la construcción del mandala, se identifican las ideas más recurrentes o relevantes, las cuales servirán como base para desarrollar una o varias iniciativas locales con el apoyo del modelo Canvas. Así, el mandala se transforma en un instrumento de apropiación ciudadana, simbolizando la red de ideas y el tejido social activo que da vida al proceso de innovación social desde un enfoque barrial y veredal.

Los guardianes del mandala son personas clave dentro de la comunidad que asumen un rol activo y comprometido en el proceso metodológico de los recreolab, especialmente desde las fases de Entrenalab hasta la ejecución de la iniciativa en la fase Playlab. Estas personas son seleccionadas o identificadas durante las primeras etapas del proceso por su interés, liderazgo natural o compromiso con el desarrollo comunitario.

Así como el mandala representa unidad, equilibrio y totalidad, los guardianes se convierten en facilitadores y protectores de ese proceso colectivo, garantizando que las ideas generadas sean llevadas a la práctica con coherencia, continuidad y pertinencia local.

3.5.1.3 Herramienta visual “Modelo Canvas”

El Modelo Canvas es una herramienta de gestión visual que permite identificar y organizar de manera sencilla los aspectos clave para construir un modelo de negocio o una iniciativa. Su estructura se compone de nueve

bloques fundamentales: 1. segmentos de clientes, 2. propuesta de valor, 3. canales, 4. relación con los clientes, 5. actividades clave, 6. recursos clave, 7. asociaciones clave, 8. estructura de costos e 9. ingresos clave.

En contextos comunitarios y de innovación social como los laboratorios recreodeportivos, el modelo Canvas se convierte en una herramienta estratégica para diseñar, implementar y evaluar iniciativas recreodeportivas barriales o veredales. Permite a los vecinos, guardianes del mandala y aliados locales organizar sus ideas de forma visual, clara y colaborativa, facilitando la toma de decisiones colectivas.

En la fase Entrenalab, se utiliza para estructurar la iniciativa seleccionada tras el proceso de ideación, ayudando a definir objetivos claros, aliados necesarios, recursos disponibles y acciones concretas, para lo cual se presenta el modelo:



De esta forma, el Canvas no solo ayuda a planear, sino también a comunicar la idea de manera accesible a otros actores del territorio, fomentando la apropiación ciudadana y la sostenibilidad de las soluciones.

3.5.2. Fases de la metodología Recreolab:

La metodología Recreolab se estructura a partir de 4 fases, 6 sesiones y un encuentro distrita con los participantes.

1. Activalab – Dos sesiones
2. Entrenalab – Dos sesiones
3. Fusión-lab – Una sesión
4. Playlab – Una sesión

3.5.2.1. FASE I: ACTIVALAB
(Sesiones No. 1 y 2)

Activalab: Encuentro comunitario para la innovación ciudadana

FICHA TÉCNICA PARA ADQUIRIR BIENES O SERVICIOS

El objetivo de Activalab es generar un punto de encuentro para vecinos y vecinas interesados en participar activamente en un proceso colaborativo donde se construya colectivamente el diagnóstico local y se conozcan herramientas de innovación a través de dos sesiones prácticas. Este espacio se constituye como el punto de partida del Recreolab donde se promueve la participación ciudadana, y es el primer momento del proceso metodológico donde se brindan herramientas pedagógicas con el desarrollo del Design Thinking (Pensamiento de diseño) para el trabajo colectivo e innovador.

Durante las dos sesiones, se utilizarán como base los documentos “Aportes desde la perspectiva ciudadana para la construcción de los diagnósticos locales del campo del deporte, la recreación, la actividad física y los escenarios deportivos" y el “Informe de resultados de la construcción de las agendas locales", elaborados por el equipo de la OAL-IDRD entre 2024 y 2025. Estos insumos permitirán contextualizar y orientar el proceso desde conocimientos previos generados con la comunidad. (Documentos que aporta el IDRD)

La implementación y ejecución de la fase debe desarrollarse a partir de los siguientes enfoques:

1. Construcción colectiva: Vecinos y vecinas colaboran activamente en la creación de iniciativas barriales o veredales, uniéndose esfuerzos, conocimientos y experiencias para transformar su entorno. Este proceso fomenta el fortalecimiento del tejido social y el desarrollo de un sentido de corresponsabilidad comunitaria.

2. Fortalecimiento de capacidades: Se impulsa un proceso formativo que provee herramientas, conocimientos y habilidades prácticas a los agentes del campo, permitiéndoles mejorar su desempeño y contribuir efectivamente al desarrollo local. Esta franja busca empoderar a la comunidad para que diseñe e implemente soluciones innovadoras basadas en sus propias necesidades.

3. Experiencias dinámicas: Se promueven actividades recreodeportivas adaptadas a las características específicas de cada población priorizada, como niños, jóvenes, personas mayores, personas con discapacidad o comunidades en situación de vulnerabilidad. Estas experiencias no solo facilitan la interacción social, sino que también se convierten en espacios de aprendizaje, inclusión y transformación comunitaria.

Sesión No. 1:

En esta sesión se abordará el laboratorio recreodeportivo, enfocándose en el reconocimiento del grupo y el contexto local. El encuentro comenzará con una dinámica lúdica basada en juegos tradicionales, que permitirá activar la creatividad, generar un clima de confianza y recuperar el sentido de alegría asociado al juego. Esta primera actividad servirá como puerta de entrada emocional y social al proceso.

Posteriormente, se desarrollará a partir de las siguientes preguntas orientadoras:

-¿Qué haremos? Con el fin de compartir el propósito general del Recreolab, explicando cómo se estructura el proceso y qué tipo de iniciativas se pueden construir desde la comunidad.

-¿Quiénes somos y de dónde venimos? Espacio lúdico de integración donde los asistentes compartirán sus historias personales y motivaciones, fortaleciendo los vínculos sociales entre los participantes.

-¿Dónde vivimos? Momento de reunión por barrios y/o veredas, para reconocer las particularidades del territorio, identificar representantes comunitarios y empezar a construir una mirada colectiva del entorno.

Este inicio busca crear un ambiente positivo, fomentar la participación desde lo lúdico y sentar las bases para un trabajo colaborativo en torno al deporte, la recreación y la transformación comunitaria.

Desarrollo de Design Thinking integrada por seis (6) pasos que son:

1. Empatizar
2. Definir
3. Idear
4. Prototipar la idea
5. Probar el prototipo
6. Mejoras

Los primeros cuatro (4) pases se desarrollan en la sesión No. 1 de la siguiente manera:

1. Empatizar: Se realiza un acercamiento profundo a la comunidad para comprender sus realidades, emociones, motivaciones y contextos. Esta fase es fundamental para identificar necesidades no expresadas y construir confianza con los actores locales. Información de contexto local mediante un juego llamado “Cuatro pies”. De esta manera, se ejecutará la fase de empatía a través del juego de los “cuatro pies”:

¿En qué consiste el juego?
El desafío reúne a 4 grupos de personas que estarán atados por los pies, obligándolos a moverse de forma sincronizada como si fueran un solo cuerpo. El objetivo principal es completar un recorrido con cuatro estaciones y conocer más información de la localidad.

Estructura del juego:
El circuito está diseñado con cuatro estaciones por donde los grupos deben pasar en un tiempo cronometrado por cada estación con el objetivo de construir el diagnóstico local desde la perspectiva ciudadana:

- Hitos históricos de la localidad: En esta primera parada, los participantes deberán leer en voz alta un texto que detalla los principales acontecimientos históricos de la localidad. Esta información será extraída de los documentos de diagnóstico y agendas locales realizadas por la OAL-IDRD entre 2024 y 2025.

- Cartografía Local: En la segunda estación, los jugadores realizarán un recuento de los principales lugares de encuentro comunitario, detallados en el diagnóstico local, para reconocer espacios y tenerlos en cuenta en el futuro del Recreolab.

- Abordaje Territorial: En este punto, el equipo leerá el documento de diagnóstico que explica los núcleos fundamentales para la localidad. Los jugadores deberán hacer una revisión rápida de esos temas, sus limitaciones y acciones estratégicas.

- Diseño del futuro: En la última estación, el equipo explora el concepto del cono del futuro, un modelo que representa las posibilidades y los desafíos imaginarios en los próximos años para la localidad en asuntos del deporte, la recreación, etc.

Nota: La información que se presenta en la estructura del juego es proporcionada por el IDRD

Para avanzar entre estaciones, los equipos deben moverse juntos, respetando la restricción de estar unidos por los pies. La clave del éxito radica en la coordinación y la comunicación efectiva. Además, en cada estación, todos los integrantes deben participar activamente en la lectura de los textos.

2. Definir: Se sintetizan los hallazgos obtenidos durante la empatía, permitiendo formular claramente el problema desde la perspectiva de los ciudadanos. Reunión por barrios y/o veredas para identificar problemáticas y oportunidades en los barrios y/o veredas. Durante este momento, se puede aplicar técnicas como:

-Mapa de empatía: Herramienta que ayuda a visualizar lo que piensan, sienten, dicen y hacen los habitantes frente a una situación específica, para comprender sus motivaciones, necesidades y desafíos desde una mirada humana y emocional.
-Diagrama de prioridades: Instrumento que permite organizar y jerarquizar las problemáticas detectadas según su impacto y factibilidad de solución, facilitando la toma de decisiones informada y colectiva.

-Matriz de motivaciones: Técnica que ayuda a identificar qué impulsa a actuar a los diferentes perfiles de vecinos o veredas, destacando factores internos y externos que influyen en su participación o desmotivación frente a ciertas iniciativas.

Estas herramientas permiten comprender con mayor profundidad las necesidades, expectativas y contextos reales de los barrios y veredas, sentando las bases para construir soluciones innovadoras y alineadas con la comunidad.

3. Idear: Durante esta fase, se generan múltiples ideas creativas con el fin de explorar soluciones diversas e innovadoras, promoviendo la participación colectiva y la riqueza que aporta la pluralidad de voces en iniciativas comunitarias. Para lograrlo, se pueden emplear técnicas como:

-Matriz de impacto vs. esfuerzo: Herramienta que permite evaluar las ideas según su potencial de cambio y los recursos necesarios para implementarlas, facilitando la selección de aquellas que ofrecen mayor impacto con un esfuerzo realista.

-SCAMPER: Estrategia creativa que invita a repensar ideas existentes mediante acciones sencillas: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner otro uso, Eliminar y Reordenar. Es ideal para estimular la innovación desde lo conocido hacia lo novedoso.

-6 sombreros del pensamiento: Técnica que fomenta la reflexión desde múltiples perspectivas (emocional, racional, crítica, creativa, entre otras), permitiendo explorar ideas de forma estructurada y evitando debates estériles al priorizar soluciones.

Al finalizar este proceso de ideación, las ideas generadas se plasman en un mandala comunitario, una representación simbólica y visual donde cada color y forma refleja una iniciativa diferente, destacando la diversidad de enfoques y el trabajo colaborativo entre vecinos y veredas. Este mandala no solo organiza las ideas, sino que también simboliza el equilibrio y la conexión entre las propuestas surgidas desde la comunidad.

4. Prototipar la idea: Creación de un modelo práctico a través de la herramienta “Modelo Canvas” para visualizar cómo serían las ideas en acción. Esta herramienta permite estructurar de manera clara y colaborativa los componentes esenciales de cada iniciativa, como el problema que se aborda, los beneficiarios, la propuesta de valor, las actividades clave, los recursos necesarios y posibles aliados. A través de esta representación visual, los grupos podrán entender mejor cómo operaría su solución en el territorio y realizar ajustes antes de su implementación. Al finalizar, se dejará como tarea continuar estructurando las ideas de forma colectiva, para ser presentadas y retroalimentadas en la siguiente sesión.

Resultados esperados sesión No. 1

1. Integración y conocimiento del Recreolab: Los asistentes conocerán el laboratorio ciudadano, se organizarán por barrios o veredas y generarán confianza a través de dinámicas lúdicas.

2. Sensibilización y representación comunitaria: Mediante herramientas como el juego “Cuatro pies” y la creación del Mandala Comunitario, los participantes explorarán la historia y desafíos de su territorio, plasmando de forma simbólica sus ideas y visiones colectivas.

3. Estructuración inicial de ideas con herramientas de innovación: Mediante el uso del Modelo Canvas, los grupos desarrollarán una primera versión de sus iniciativas, lo que les permitirá visualizar su posible implementación y prepararlas para seguir avanzando en la sesión siguiente.

Sesión No. 2:

● Se inicia la reunión con el resumen de la sesión No. 1, con el fin de generar un contexto para los nuevos participantes.
● Continuo a esto, se seguirá el desarrollo del Design Thinking, esta vez, con la fase de probar el prototipo, con el objetivo de reconocer las debilidades, fortalezas y mejoras.

5. Probar el prototipo. Durante esta fase, se lleva a cabo una validación temprana de las soluciones diseñadas, dentro del espacio de trabajo de la sesión. El objetivo es explorar su pertinencia, posibilidad de aceptación y potencial de escalamiento, incluso cuando el prototipo aún no ha sido implementado en el territorio.A través de dinámicas grupales, se simula la puesta a prueba de las ideas, permitiendo descubrir cómo podrían funcionar en contexto real y qué ajustes serían necesarios para mejorarlas antes de su posible ejecución en el barrio o vereda. Esta simulación fomenta el aprendizaje colectivo y permite identificar fortalezas y oportunidades de mejora desde una mirada compartida. Para facilitar este proceso, se aplican técnicas como:

• Matriz de Feedback: Herramienta que organiza las opiniones del grupo sobre una idea o prototipo, ayudando a recoger percepciones clave en categorías como claridad, viabilidad e impacto potencial.
• Más/Mejor: Dinámica que invita a reflexionar sobre cómo potenciar lo que funciona (más) y cómo mejorar lo que puede tener mayor alcance o relevancia (mejor), promoviendo un análisis constructivo de las propuestas.
• Start, Stop, Continue: Estrategia que ayuda a evaluar el prototipo desde tres ángulos: qué se debería comenzar a hacer, dejar de hacer y continuar haciendo, facilitando decisiones rápidas y con base en la experiencia del grupo.

Estas herramientas permiten recoger retroalimentación valiosa, identificar ajustes necesarios y optimizar las ideas antes de avanzar hacia su implementación real. Este proceso asegura que las soluciones sean más claras, viables y alineadas con el contexto local, fortaleciendo así su impacto futuro en el territorio.

6. Mejorar: En esta etapa, los participantes incorporan los ajustes identificados durante la fase de prueba para fortalecer tanto la idea como su representación en el Modelo Canvas. Se realiza un trabajo más profundo sobre los componentes clave de la iniciativa, como su propuesta de valor, los beneficiarios, las actividades principales y los posibles aliados, asegurando que sean claros, realistas y relevantes para el contexto comunitario.

Además, se promueve una reflexión estratégica sobre cómo articular la iniciativa con otras acciones locales, cómo podría adaptarse a diferentes contextos y qué elementos son esenciales para mantener su impacto.

Finalmente, se avanza en la conformación de la red de ideas, a través de un mapeo temático que permite identificar patrones, convergencias y prioridades entre las soluciones propuestas. Este análisis busca llegar a un consenso sobre cuál barrio o vereda será el foco de la siguiente fase del proceso, teniendo en cuenta el potencial de intervención y el interés comunitario.

Resultados esperados Sesión No. 2

1. Mejora y validación de ideas: Las soluciones prototipo en la sesión 1 serán ajustadas tras recibir retroalimentación grupal por parte de todos los participantes convocados, mejorando su claridad, pertinencia y viabilidad.

2. Estructuración de la red de ideas: Cada grupo presentará ideas definidas, con objetivos, beneficiarios y acciones claras, listas para avanzar hacia su implementación.

3. Selección de barrios o veredas prioritarias: A partir de un análisis territorial, los participantes priorizarán zonas clave (barrios y/o veredas) para ejecutar la siguiente fase del Recreolab.
Como resultado final de esta segunda sesión, se espera contar con ideas mejoradas y validadas colectivamente, listas para avanzar hacia su estructuración formal dentro del Recreolab, incluyendo la selección clara de barrios o veredas prioritarios para la realización de la siguiente fase

Nota: Las técnicas a las cuales se hacen referencias son opcionales y el proveedor puede proponer técnicas diferentes en la fase de implementación de la metodología Recreolab las cuales están sujetas de aprobación por el comité técnico.

3.5.2.2. FASE II: ENTRENALAB
(Sesiones No. 3 y 4)

Entrenalab es la fase donde las ideas priorizadas durante Activalab se desarrollan de manera más profunda y contextualizada, a través del trabajo colectivo en el propio barrio o vereda. Este proceso se lleva a cabo en espacios identificados previamente por los mismos participantes en la sesión anterior, lo que garantiza que las actividades se realicen en lugares estratégicos, accesibles y significativos para la comunidad.

Durante esta etapa, se abre un espacio inclusivo para que nuevos vecinos y vecinas se sumen al proceso en cualquier momento, ampliando así la participación ciudadana y fortaleciendo el tejido social. Estas nuevas voces se integran al trabajo colectivo para que apartir de las necesidades y problemáticas locales identificadas previamente, y desde una perspectiva colaborativa, construir un mandala Recreolab que represente la diversidad de ideas y visiones comunitarias. Este mandala no solo organiza las propuestas, sino que también sirve como base para exponer la red de ideas compartidas.

Los participantes son acompañados por una dupla técnica, quienes les brindan orientación para aplicar los recursos y herramientas de innovación aprendidas en Activalab. En esta fase, se profundiza en temas relevantes del territorio relacionados con el deporte, la recreación, la actividad física y el uso de escenarios deportivos, con el fin de transformar las inquietudes ciudadanas en iniciativas viables y sostenibles.

Como parte del proceso, se conforman las llamadas redes de ideas, estructuras colaborativas que conectan entre sí dos o más barrios o veredas interesados en compartir experiencias, estrategias y recursos en torno al campo recreodeportivo. Esta red permite articular esfuerzos comunitarios, promover el intercambio de saberes y potenciar el impacto local. La cantidad de redes dependerá de las características específicas de cada localidad, respetando su dinámica territorial y nivel de organización comunitaria.

El proceso se desarrolla a través de dos sesiones prácticas en el territorio, diseñadas para acompañar a la comunidad desde la reflexión hasta la estructuración de la iniciativa. Previamente a ellas, se realiza una convocatoria barrial que busca involucrar a un mayor número de personas y fomentar la apropiación colectiva del proceso.

Sesión No. 3: Se realizarán las siguientes actividades:

1. Actividad lúdica para el reconocimiento y activación: Se inicia con una dinámica lúdica diseñada para generar un ambiente de confianza, fomentar la integración entre los asistentes —incluyendo a los nuevos participantes— y preparar emocionalmente al grupo para el trabajo colaborativo que se desarrollará durante la sesión.

2. Contexto general y exprés del Recreolab y presentación de los guardianes del mandala: Se realiza una breve contextualización sobre el propósito y estructura de los laboratorios recreodeportivos, enfocándose en cómo se desarrollo el proceso en la fase Entrenalab. Además, se presentan los guardianes del mandala, es decir, aquellas personas que han participado desde la fase anterior (Activalab), y que ahora asumen un rol clave como facilitadores comunitarios. Serán ellos quienes socialicen las ideas iniciales surgidas en Activalab y lideren el proceso de construcción colectiva en el barrio o vereda.

3. Introducción y aplicación de la herramienta visual “Mandala”: Se explica el concepto y utilidad del mandala Recreolab como herramienta participativa para organizar y visualizar de manera armónica las diversas ideas surgidas en la comunidad. Luego, el grupo procede a construir colectivamente el mandala, integrando tanto las ideas previas como las nuevas aportadas en esta sesión. En caso de haber muchas propuestas, se realizan ejercicios de concertación para priorizar, ajustar o fusionar iniciativas, buscando convergencias que fortalezcan la red de ideas comunitaria.

Sesión No. 4: Se realizarán las siguientes actividades:

Tras el primer encuentro, que permitió el reconocimiento comunitario, la generación de ideas y la construcción colaborativa del mandala, esta sesión se enfoca en consolidar la iniciativa mediante herramientas de innovación ciudadana.

1. Consolidación de la iniciativa a través del Modelo Canvas: El grupo avanza en la estructuración formal de la idea seleccionada, utilizando el Modelo Canvas como herramienta para plasmar los componentes esenciales de la iniciativa: problema planteado, beneficiarios, propuesta de valor, actividades clave, recursos necesarios, aliados estratégicos, entre otros. Este modelo permite visualizar de manera clara cómo podría operar la solución en el territorio y facilita su comunicación ante actores institucionales o comunitarios.

2. Diseño participativo del cronograma de implementación: Una vez definida la estructura de la iniciativa, se elabora de forma colectiva un cronograma de ejecución, estableciendo momentos clave, responsables, recursos necesarios y posibles desafíos. Este ejercicio ayuda a planificar acciones concretas y realistas, fortaleciendo el compromiso de los vecinos y garantizando una ruta clara hacia la futura implementación.

3. Participación activa de los guardianes del mandala: Los guardianes del mandala, quienes han acompañado el proceso desde Activalab, lideran junto con una dupla técnica la fase de consolidación. Su rol es fundamental, ya que son portadores del conocimiento previo y facilitadores del trabajo colectivo. Aportan continuidad al proceso y ayudan a mantener el enfoque comunitario del proyecto.

Al finalizar esta sesión, la comunidad contará con una iniciativa estructurada, respaldada por un modelo Canvas y un cronograma de acción, listos para ser presentados y, en la siguiente fase del laboratorio, avanzar hacia la implementación de la iniciativa en el territorio.

3.5.2.3 FASE III: FUSIÓN-LAB
(Sesión No. 5)

Para esta fase se tiene consolidada la siguiente información

- √ Herramienta visual mandala: En la cual se identifican la red de ideas formuladas por los participantes para dar solución a los problemas identificados en el diagnostico local.

- √ Herramienta visual canva: En la cual se encuentra formulada la iniciativa o iniciativas colectivas producto de la red de ideas formuladas.

En esta fase se promovera el trabajo colectivo y para ello con apoyo de los guardianes del mandala y las duplas se adelantarán las siguientes actividades:

1. Actividad ludica y divertida con el objetivo de reintegrar y fortalecer el trabajo colectivo comunitario de los participantes.

2. Socialización de la red de ideas y de la consolidación de las iniciativas colectivas.

3. Implementación para la ejecución de las iniciativas colectivas.

Para la implementación de las iniciativas colectivas se realizará un taller en el cual se enseñe a los participantes sobre *"producción de eventos de baja complejida"*, ejercicio en el cual se identificará: Recursos fisicos y humanos requeridos en la iniciativa, asignación de actividades y posibles aliados y se realizará la planimetria del lugar de realización del evento.

Ecosistema de aliados: La identificación de aliados se fundamenta en la construcción de un ecosistema de actores locales. Este ecosistema se debe construir a través de un mapa de actores considerados clave para el desarrollo de las iniciativas, acompañado de los roles de cada uno de ellos, seguido por el beneficio y/o acciones que realizan en los territorios. Este ecosistema busca visibilizar las sinergias existentes entre los distintos agentes sociales, institucionales y económicos, promoviendo la creación de alianzas estratégicas que fortalezcan la sostenibilidad y el impacto colectivo de las iniciativas recreodeportivas barriales o veredales. Para ello, se invita a los participantes a identificar y contactar potenciales aliados locales, como tiendas, panaderías, cafeterías, pequeños comerciantes, organizaciones comunitarias, Juntas de Acción Comunal, líderes barriales, grupos culturales, instituciones educativas y otras entidades públicas. Estas figuras no solo pueden apoyar logísticamente o con recursos materiales, sino que también se convierten en multiplicadores de la iniciativa dentro del territorio, fortaleciendo la apropiación ciudadana y el sentido de pertenencia comunitaria.

Las sesiones No. 1, 2, 3, 4 y 5 tendran una duración aproximada de 3 horas

3.5.2.4. FASE IV: PLAYLAB
(Sesión No. 6)

En esta fase cada iniciativa se desarrolla en los barrios/veredas según lo planteado previamente, esto de forma conjunta entre los participantes vinculando de forma colaborativa a los aliados barriales/veredales y llevando a cabo la iniciativa en el territorio, aportando así al tejido social, al uso de espacios barriales, así como al fortalecimiento de la comunidad en su relacionamiento con el territorio a través del deporte, la recreación y/o la actividad física.

Durante la fase de ejecución de las iniciativas comunitarias, se realizarán el acompañamiento en el barrio o vereda, con el fin de monitorear el desarrollo de la iniciativa, reforzar el liderazgo local y garantizar la apropiación colectiva del proceso.

El acompañamiento incluye documentación visual y narrativa que de cuenta de la autonomía comunitaria de apropiación de espacios locales y de la participación ciudadana en deporte, recreación y actividad física.

La duración de la sesión corresponde al tiempo estimado que se defina en la estructuración e implementación de la iniciativa.

3.6. Ejes transversales de los Recreolab:

La metodología Recreolab se caracteriza por ser innovadora al combinar diversión, dinamismo y participación ciudadana para construir comunidad desde lo local.

Por ello, los siguientes ejes transversales responden a criterios que dan sentido y profundidad al desarrollo del laboratorio recreodeportivo y por lo cual deben estar presentes en la implementación y ejecución de la metodología:

1. Divertidos e Innovadores: Las actividades lúdicas generan entusiasmo, bienestar emocional y conexión social, mientras promueven la innovación como herramienta de transformación. Se reinventan prácticas tradicionales y se resignifican espacios comunes, fomentando la creatividad colectiva y el liderazgo comunitario en torno al deporte, la recreación y la actividad física.

2. Dinámicos y Participativos: Son procesos vivos, cíclicos y en constante movimiento, donde las ideas se convierten en iniciativas concretas. Esta dinámica se sostiene sobre el fortalecimiento de la participación ciudadana, permitiendo que toda la comunidad tenga voz activa en la toma de decisiones y en la construcción de soluciones representativas y sostenibles.

3. Flexibles y Comunicativos: Se adaptan a las necesidades y contextos locales, abriendo espacio para que nuevas personas se integren en cualquier momento. Esta flexibilidad es posible gracias a una comunicación clara, bidireccional y basada en la escucha activa, que facilita el intercambio de ideas, la socialización de experiencias y la construcción de memoria colectiva.

4. Ágiles e Inclusivos: Promueven procesos rápidos y efectivos que aceleran la puesta en marcha de iniciativas, garantizando acceso equitativo a todos los vecinos y vecinas. Esta accesibilidad se refuerza mediante una gestión del conocimiento que recoge, organiza y comparte saberes locales, convirtiendo la información en una herramienta poderosa para la innovación y el desarrollo comunitario.

En síntesis, el desarrollo de los laboratorios recreopodertivo a partir de la metodología Recreolab no solo buscan generar momentos de encuentro y recreación, sino construir tejido social desde un enfoque inclusivo, creativo y de empoderamiento y cada eje transversal asegura su impacto real y sostenible en el territorio y en la vida de las comunidades.

3.7. Mega-lab: Encuentro distrital de participantes de los laboratorios recreodeportivos – 2025.
Una vez concluyan los diez (10) laboratorios proyectados para la vigencia 2025 se realizará un encuentro a nivel distrital reuniendo a los guardianes del mandala, vecinos y vecinas y ciudadanía en general que participaron en cada una de las fases del proyecto, asi como los beneficiaros de las iniciativas. El encuentro se realizará para:

- Socializar los resultados del proyecto

- Socializar las iniciativas ejecutadas
- La ciudadnia compartirá los retos y logros obtenidos en la ejecución del proyecto.
- Presetar los aliados que apoyaron la ejecución de las iniciativas.

Este evento va a tener una duración de 7 horas máximo, la convocatoria estará a cargo del provedor y el IDRD proporcionará el lugar y las condiciones logisticas que se requieran. Asi mismo, el comite técnico podra modificar o adicionar temas al orden del día.

3.8. Resultados esperados en la implementación y ejecución de la metodología recreolab:

- Comunidades que contribuyen al bien-estar de su propio territorio.
- Espacio público apropiado para las actividades recreodeportivas (Urbanismo táctico)
- Prácticas recreodeportivas tradicionales en armonía con los E-sports y deportes alternativos, como expresiones vivas de la ciudadanía.
- Experiencias de juego que fomentan la convivencia, el trabajo en equipo y la lúdica.
- Iniciativas colaborativas e interconectadas que integran las ideas de todos los participantes.
- Redes de ideas barriales-veredales y distritales

Elaboró: Mauricio Garzón – Contratista de la Oficina de Asuntos Locales
Juan Diego Álvarez – Contratista de la Oficina de Asuntos Locales