Secretaría de Educación del Distrito

Estrategia Entornos Escolares Inspiradores:

Para mejorar la vida de los niñ@s, se necesita una comunidad

Presentación Tiempo de Juego

Con 19 años de experiencia, nuestra organización utiliza el juego como herramienta de transformación comunitaria, desarrollando capacidades y habilidades psicosociales en niños, niñas, adolescentes y jóvenes en Colombia. Inspiramos a las nuevas generaciones a convertirse en agentes de cambio en sus comunidades, ofreciéndoles la oportunidad de pertenecer a un colectivo, la libertad de imaginar y construir sus proyectos de vida, y la esperanza de alcanzar sus sueños.

Todo comienza en una cancha donde niños, niñas, adolescentes y jóvenes de diferentes edades, orígenes y condiciones se encuentran para jugar. En este espacio compartido con adultos, familias y miembros de la comunidad, las desconfianzas y prejuicios se desvanecen, mientras el juego y una simple pelota de trapo logran que las barreras que normalmente los separan, desaparezcan.

Este modelo de intervención, que llamamos "empoderamiento lúdico comunitario", es una apuesta por la transformación social basada en la promoción de habilidades socioemocionales, el aprendizaje de disciplinas deportivas, artísticas o tecnológicas, y el fortalecimiento del liderazgo juvenil con enfoque de género. Todo esto, utilizando la lúdica como una estrategia pedagógica flexible e innovadora.

La estrategia de la fundación responde a la necesidad de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes frente a los riesgos y desafíos en sus territorios, como el pandillismo, el reclutamiento forzado, la violencia intrafamiliar, el embarazo adolescente, el bullying o el consumo problemático de sustancias psicoactivas, entre otros. A lo largo de estos 19 años, hemos impactado a más de 75 mil niños, adolescentes y jóvenes en 43 municipios de 21 departamentos del país, transformando no solo sus vidas, sino también las de sus comunidades.

Justificación y problemas a abordar Secretaría de Educación del Distrito

Como se lee en el Informe “Índice de Priorización de los Entornos Educativos IPEE”, los entornos escolares son constantemente definidos como espacios físicos, sociales y digitales englobados en una institución educativa, donde cada institución tiene una cultura y un modelo característico, una identidad que va moldeando comportamientos y aprendizajes de quienes hacen parte, incluyendo a estudiantes, docentes y personas con diversos oficios alternos a la enseñanza.

En este contexto, la Alcaldía Mayor de Bogotá, a través de Secretaría de Educación del Distrito (SED), la Secretaría Distrital de Seguridad, Convivencia y Justicia (SDSCJ), la Secretaría Distrital de Gobierno (SDG), la Secretaría Distrital de Salud (SDS) y la Policía Metropolitana de Bogotá (MEBOG), han implementado una metodología innovadora para la Priorización de Entornos Educativos (PEE) para el año 2024. Esta metodología busca responder a desafíos multicausales que afectan a estos entornos, desde la seguridad física hasta la convivencia armónica, empleando un enfoque multifactorial basado en datos y lectura territorial por parte de diferentes actores. (IDEE, Secretaría de Educación del Distrito, 2024)

Esto lleva a entender que los entornos educativos van más allá de la institución, están también permeados por las dinámicas de los barrios y sectores aledaños, a las estructuras barriales, al estrato socio económico, al alcance de servicios básicos como alimentación, transporte, espacios públicos, problemas sanitarios y ambientales entre otras características determinantes para el territorio y los comportamientos de quienes los habitan.

Es fundamental también entender que en cada barrio, localidad o zona focalizada convergen colegios públicos y privados, teniendo focos comunes, esquinas, parques, centros comerciales, que permiten la interacción continua de niños, niñas, jóvenes y familias.

Por lo anterior, para el IPEE 2024 se decidió utilizar los entornos educativos como unidad de focalización, en vez de los colegios o instituciones educativas, por tres razones principales. Primero, atiende de manera más adecuada las dinámicas sociales que construyen la convivencia, la criminalidad y la justicia en los espacios donde convergen las comunidades educativas. Segundo, este acercamiento no excluye las áreas dentro de los colegios, sino que las incluye y tiene en cuenta otros lugares que no se habían considerado de manera consciente por parte de la política pública anteriormente. Tercero, permite la

articulación entre las entidades involucradas en el sistema de cuidado y protección de los y las estudiantes del Distrito, entre otros miembros de las comunidades educativas. No obstante, permite la diferenciación de responsabilidades a través de los diferentes espacios y situaciones que se presentan en las instituciones educativas, tal que se minimice la duplicidad de acciones y se potencie las intervenciones del Gobierno Distrital.

En el marco de la estrategia Entornos Escolares Inspiradores, se ha consolidado una apuesta de acupuntura urbana orientada a proteger y mejorar la calidad de vida de niñas, niños y jóvenes en Bogotá. Este esfuerzo interinstitucional convoca a las entidades del distrito, al sector privado y, de manera especial, a las comunidades, con el propósito de transformar y dignificar los entornos educativos de la ciudad.

En alianza con la Secretaría de Educación del Distrito, Tiempo de Juego ha implementado la estrategia durante 2024 y 2025, logrando la transformación de cuarenta entornos escolares. Estos procesos han permitido resignificar espacios comunitarios, promover la participación activa de la niñez y la juventud, y consolidar redes locales de cuidado del territorio y de proyección de las infancias.

En 2024, la estrategia llegó a dieciocho entornos en once localidades, beneficiando directamente a más de ochenta y dos mil personas. En 2025 se intervinieron veintidós entornos adicionales, se realizaron más de cuarenta y cinco acciones hitos y trescientas noventa actividades formativas, y se puso en marcha un plan de sostenibilidad orientado a fortalecer la agencia comunitaria mediante una propuesta colectiva al servicio de los entornos educativos.

Gracias a esta experiencia, la Fundación Tiempo de Juego cuenta con la trayectoria y el conocimiento necesario para seguir aportando al desarrollo de la línea de acción número tres de la estrategia *Entornos Escolares Inspiradores*.

Eje temático	Descripción
Seguridad, Convivencia y Prevención de Violencias	Acciones interinstitucionales que orientan medidas preventivas y reactivas para garantizar la seguridad individual y colectiva de los entornos educativos, acogiendo iniciativas educativas y comunitarias que fomenten la convivencia. Estas acciones apuntarán a mitigar factores de riesgo como el consumo y expendio de sustancias psicoactivas, la

	explotación sexual y comercial de niños, niñas y adolescentes (ESCNNA), el pandillismo, el hurto, las riñas, etc.
Mejoramiento del Espacio Público	Se centra en asegurar condiciones óptimas en el espacio público mediante una gestión interinstitucional coordinada que priorice los entornos educativos como focos de intervención y atención. Se abordarán áreas clave como la mejora de la iluminación, la gestión de residuos, la señalización vial, el mantenimiento de vías y andenes, el control de ventas informales y la atención a poblaciones vulnerables. La oferta y el seguimiento a la gestión interinstitucional para mejorar la calidad del espacio público se enfocará en las categorías de movilidad, actividades comerciales e industriales, equipamientos urbanos y ambiente.
Participación Comunitaria	Esta dimensión fomenta la participación de las comunidades educativas y locales en la transformación de sus entornos desde una perspectiva física, pero sobre todo social. El ejercicio corresponsable y en red entre colegios, familias, estudiantes y vecinos será clave para desarrollar proyectos que mejoren el entorno educativo. Se utilizarán diversas metodologías y herramientas (artísticas, deportivas, culturales, comunicativas, pedagógicas, entre otras) para fomentar la participación y el trabajo colaborativo en red, con el fin de lograr una transformación sostenible de los entornos educativos.

Secretaría de Educación del Distrito. (2024). Entornos Escolares Inspiradores

Tiempo de Juego se enfocará en la línea 3, enfocada en los procesos comunitarios, participativos e innovadores en la apropiación del territorio: a) Promover la participación activa de las comunidades educativas y locales en la transformación de sus entornos; b) Colaboración entre colegios, familias, estudiantes y vecinos para desarrollar proyectos que mejoren su entorno directo; c) Recuperación participativa de espacios urbanos, iniciativas de muralismo en fachadas escolares y jornadas de recuperación de ecosistemas locales, como humedales. Todas estas acciones atacan directamente a los factores de riesgo

identificados en contexto personal, familiar y de barrio, enfocándose en mitigar las problemáticas identificadas y referenciadas en la siguiente tabla:

DIMENSIÓN	SUBCATEGORIA	PESO	ÍTEM	PESO
Factores de riesgo Peso: 50%	Contexto Personal	25%	• Consumo de SPA de estudiantes fuera del colegio • Características sociodemográficas de riesgo • Conductas suicidas • Conductas informáticas contra la convivencia • Embarazo adolescente	20% 20% 20% 20% 20%
	Contexto Familiar	25%	• Violencia familiar • Explotación laboral • Exposición a elementos violentos • Amenaza intrafamiliar	25% 25% 25% 25%
	Contexto del Colegio	25%	• Influencia de mercados riesgosos • Características del colegio	50% 50%
	Contexto del Barrio	25%	• Presencia de pandillas • Presencia de Barras Futboleras • Riñas • Delitos sexuales • Violencia familiar	20% 20% 20% 20% 20%

Fuente: IDEE, Secretaría de Educación del Distrito, 2024

Enfoque de intervención

La propuesta de intervención se estructura en tres dimensiones fundamentales: (i) intrapersonal, (ii) interpersonal, y (iii) social-comunitario. Estas dimensiones, inspiradas en el enfoque ecosistémico, no solo reflejan los tres momentos del currículum desarrollado por Tiempo de Juego para la formación de agentes de cambio, sino también proporcionan una perspectiva particular sobre el hilo conductor de las iniciativas de la Secretaría de Educación del Distrito; el desarrollo y fortalecimiento de capacidades ciudadanas y habilidades socioemocionales.

Dimensión Intrapersonal

El desarrollo intrapersonal se centra en el fortalecimiento de las capacidades individuales y la autoconciencia. Se busca que los individuos desarrollen un juicio reflexivo sobre sí mismos y la realidad social, problematizando conflictos y contextos para transformar relaciones y percepciones individuales y colectivas.

Dimensión Interpersonal

La dimensión interpersonal se enfoca en la comunicación y el diálogo, que son esenciales para la vida en comunidad. Se basa en la necesidad humana de intercambiar opiniones, emociones, propuestas, pensamientos y saberes. Promover la participación abierta y dinámica, crear espacios de concertación y trabajo conjunto es crucial para transformar escenarios de violencia y conflicto e invitar a individuos y colectivos a involucrarse activamente en estos proyectos.

Dimensión Social-Comunitaria

En el ámbito social-comunitario, se enfatiza en la gestión e innovación comunitaria. Esto implica concretar iniciativas comunitarias que perduren en el tiempo y se ajusten a las realidades territoriales y comunitarias, fomentando la creatividad y la innovación en entornos educativos. La sostenibilidad de estos proyectos se logra mediante la movilización de recursos necesarios y la participación de los miembros de la comunidad en la planificación, desarrollo y evaluación. Además, es fundamental fortalecer la agencia de los participantes, promoviendo la colaboración con otras organizaciones e instituciones públicas y privadas para generar valor común más allá de lo estatal.

Componente de Habilidades Socioemocionales

La Estrategia Entornos Escolares Inspiradores, liderada por la Oficina para la Convivencia Escolar (OCE), se desarrolla en el marco del Programa Escuelas con Emociones de la Secretaría de Educación del Distrito.

Este programa busca promover un cambio transformador en la comunidad educativa, fomentando ambientes de respeto, inclusión y convivencia pacífica, que permitan a los y las estudiantes desplegar todo su potencial de manera integral. Para ello, implementa una malla de aprendizajes socioemocionales, estructurada de acuerdo a los cursos de vida de las personas participantes del programa, orientada al desarrollo individual, el fortalecimiento de la dimensión social y la consolidación de habilidades para afrontar los retos del siglo XXI.

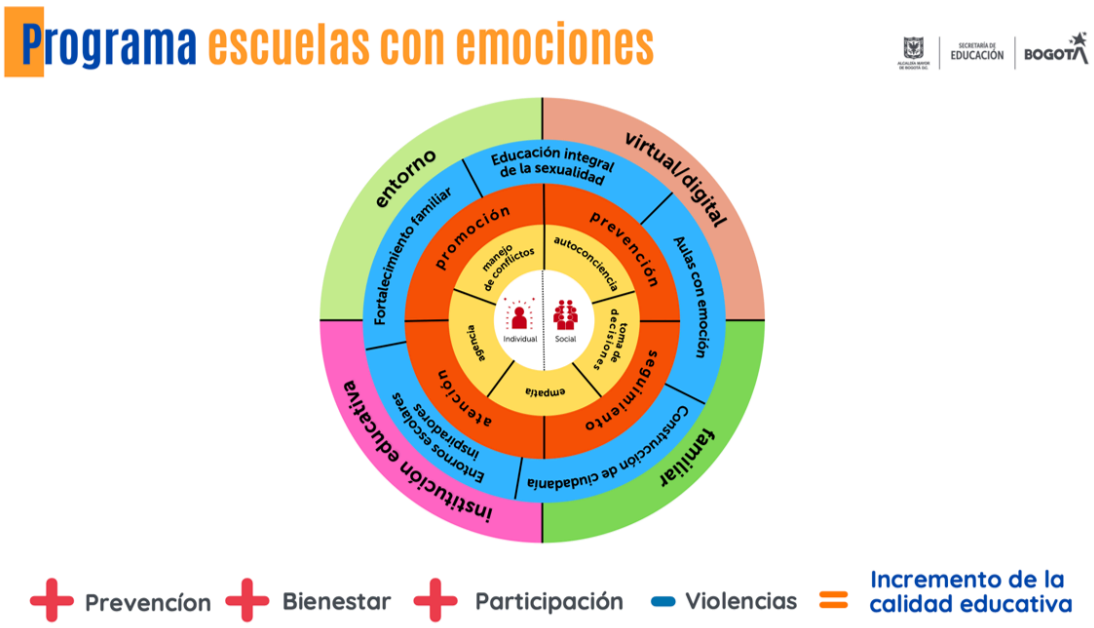


Imagen Programa Escuelas con Emociones (SED, 2024)



Imagen Programa Escuelas con Emociones (SED, 2024)

La malla de aprendizajes socioemocionales orienta el desarrollo y fortalecimiento de aprendizajes en las personas participantes. A través de diferentes actividades y experiencias, se abordan las cinco habilidades socioemocionales: autoconocimiento, agencia, empatía, manejo de conflictos y toma de decisiones. Contribuyendo al mejoramiento de la convivencia escolar y comunitaria, inspirando a las personas a reconocerse como agentes de cambio en sus comunidades.

En ese sentido, se presentan como ejes orientadores del desarrollo de cada una de las fases de la estrategia desde un enfoque pedagógico y comunitario, que permite el acompañamiento en cada uno de los entornos escolares.

1. **Autoconciencia.**

El desarrollo de esta habilidad empieza por el reconocimiento y la valoración positiva que las personas hacen de sí mismas, su cuerpo, sus emociones, sus capacidades. Invita a comprender cómo los factores del entorno y su participación en diversos escenarios de la cotidianidad influyen en sus relaciones sociales y nutren la construcción de la propia identidad.

2. **Agencia**

Esta habilidad parte del autorreconocimiento de las personas como sujetos activos, capaces de incidir en sus procesos individuales, sus relaciones interpersonales y en su comunidad. Invita a reconocer que no son receptores pasivos de las condiciones del contexto, sino protagonistas con voluntad y capacidad de acción. La agencia es esencial porque permite a las personas asumir un papel activo en su aprendizaje, posicionarse como agentes de cambio en sus comunidades y apropiarse de su desarrollo para transformar su realidad.

3. **Empatía**

Esta habilidad invita a las personas, las familias y la comunidad educativa a pasar de comprensiones individuales a interpretaciones colectivas de la vida y los seres humanos. Implica la capacidad de comprender, conectar y compartir emocionalmente con las demás personas, viendo las situaciones desde la perspectiva del otro y no solo desde la individualidad.

4. **Manejo de conflictos**

El manejo de conflictos implica gestionar desacuerdos para minimizar su impacto negativo, aliviar tensiones y lograr acuerdos satisfactorios. Es esencial como habilidad de los estudiantes, las familias y comunidades para generar relacionamientos pacíficos a partir del diálogo, la comunicación asertiva, las acciones restaurativas y el consenso de acuerdos a través de la escucha activa. Esta habilidad convoca a la valoración de la verdad, la memoria y la transformación de prácticas que han facilitado la reproducción de los ciclos de violencia a través del respeto a los derechos humanos.

5. **Toma de decisiones**

La habilidad de toma de decisiones es un proceso sistemático de elección entre diferentes alternativas basada en criterios específicos y en la información disponible. Implica anticipar las consecuencias y las posibles alternativas, tanto en la dimensión personal en relación con el cuerpo y las emociones, como en el plano de las relaciones interpersonales, familiares y comunitarias. Igualmente, está estrechamente relacionada con el pensamiento crítico, la cooperación y la negociación e implica un proceso de autoconocimiento y reflexión. Estudiantes y familias toman decisiones que tienen el potencial de transformar

sus vidas, una buena decisión puede tener un impacto positivo en la vida presente y futura, e incidir en el mundo que habitamos (Unicef, 2021).

Es así como esta iniciativa se enmarca en las estrategias de política pública de la Secretaría de Educación del Distrito y de la Oficina para la Convivencia Escolar (OCE), orientadas a la reducción de la violencia y a la mitigación de las condiciones de vulnerabilidad que impactan los entornos educativos. En este sentido, la propuesta no se limita a ofrecer actividades de uso del tiempo libre, sino que busca potenciar en las personas participantes el desarrollo de habilidades socioemocionales que favorezcan la transformación individual, social y comunitaria. Para ello, se abordan diversas temáticas mediante una metodología basada en el juego, entendida como una herramienta pedagógica y de convivencia que fomenta el aprendizaje significativo, la creatividad y la construcción colectiva de entornos más seguros e inspiradores.

De acuerdo con el enfoque sistémico, esta propuesta reconoce que el desarrollo humano ocurre en múltiples niveles de interacción. Por ello, se plantea trabajar las tres dimensiones del ser humano: intra, interpersonal y comunitaria, de manera que cada habilidad socioemocional se potencie en estos ámbitos. De esta forma, se busca que las personas participantes alcancen logros significativos que fortalezcan tanto su crecimiento personal como su capacidad de relación con los demás y con su entorno, alineado con la malla de aprendizajes socioemocionales del programa Escuelas con Emoción.

Enfoque ecosistémico	Contenido Socioemocional	Logro
Integración de grupo	**Armando el parche**	Reconocer, fortalecer y consolidar grupos a partir de la confianza, y la corresponsabilidad
Dimensión intrapersonal	**Autoconciencia**	Reconocer, comprender y valorar las propias emociones, pensamientos y fortalezas, integrándolos en la construcción de una

		autoimagen realista y positiva.
Dimensión interpersonal	**Toma de decisiones**	Evaluar consecuencias y alternativas en las elecciones, tomando decisiones que favorezcan el propio bienestar, el de los demás y el cuidado del entorno.
Dimensión interpersonal	**Manejo de Conflictos**	Comunicarse de manera asertiva, cooperar en relaciones saludables y resolver conflictos participando en la construcción de acuerdos, promoviendo una convivencia pacífica.
Dimensión comunitaria	**Empatía**	Demostrar empatía, respeto por la diversidad y capacidad de tomar perspectiva, actuando con solidaridad y equidad en distintos contextos.
Dimensión comunitaria	**Agencia**	Reconocer y expresar intereses personales, formular y alcanzar metas, conectarlas con oportunidades del entorno y diseñar iniciativas que generen valor para la comunidad.

En este sentido, el fortalecimiento socioemocional se convierte en el punto de partida para la acción; de allí se derivan los objetivos del proyecto, orientados a transformar este marco en experiencias significativas para el mejoramiento del entorno escolar. Con esta base, el presente proyecto se organiza en los siguientes objetivos y actividades

Objetivo General

Aunar esfuerzos técnicos, administrativos y financieros, para la implementación y sostenibilidad de la estrategia Entornos Escolares Inspiradores fomentando entornos educativos protectores, seguros y confiables en Bogotá D.C.

Objetivos Específicos

- Impulsar procesos pedagógicos y comunitarios en los 92 entornos educativos priorizados de Bogotá para el cuatrienio, que incorporen acciones colectivas sostenibles desde la perspectiva institucional y comunitaria para potenciar los factores protectores de cada territorio. Para efectos de esta propuesta se trabajará en 25 nuevos entornos escolares priorizados y se adelantarán procesos de acompañamiento y cierre en los 22 entornos implementados en 2025, para un total de 47.

- Garantizar la coordinación y seguimiento de la oferta intersectorial a nivel distrital y local, contribuyendo a la mitigación de los diversos factores de riesgo en los entornos educativos de Bogotá desde los ejes de Seguridad, Convivencia y Prevención de Violencias, Espacio Público y Participación Comunitaria.

FASES RUTA METODOLÓGICA

Fase Preliminar

Esta fase tiene el objetivo de desarrollar todas las acciones para el arranque del proyecto.

Se desarrollarán las siguientes actividades:

- Primera fase de selección equipo de trabajo: profesionales y coordinadores.
- Reuniones de inducción, capacitación y armonización de equipo, integrando personal de la Secretaría de Educación del Distrito. Actividad liderada por el equipo directivo y de coordinación territorial, pedagógico y de formación socioemocional.
- Entrada a los entornos, identificación de espacios y mapeo de líderes con iniciativas relacionadas con las categorías inspiradoras.
- Caracterización de actores, riesgos y oportunidades de cada entorno territorial (Identificación de grupos sociales).
- Selección equipo de trabajo: Con respecto a los enlaces comunitarios, estos perfiles se derivarán del proceso de caracterización realizado en la fase inicial del proyecto. Con respecto a formadores y gestores comunitarios, serán seleccionados tras procesos de contratación sujetos a los perfiles del convenio.

Fase Caracterización - Reconociendo el Territorio

La fase **“Reconociendo el territorio”** contempla la formación, cualificación e integración del equipo contratado, así como la consolidación de la información necesaria para elaborar la caracterización territorial, las bases de datos y los informes, identificando tanto posibles factores de riesgo como oportunidades. En esta etapa se espera contar con el apoyo del equipo de articulación de la SED y su amplia experiencia en los territorios, lo cual fortalecerá el proceso. Se desarrollarán las siguientes actividades:

- Sistematización y elaboración de los documentos de caracterización de actores, riesgos y oportunidades de cada entorno territorial. Esta actividad está liderada por el equipo de Gestión del Conocimiento.
- Semana de inspiración y capacitación equipo de trabajo en metodología Tiempo de Juego y plan de trabajo del proyecto. Esta actividad está liderada por el equipo pedagógico y de formación socioemocional.
- Proceso de inducción al equipo de trabajo en procesos administrativos e institucionales. Esta actividad está liderada por el equipo administrativo.

Fase Formulación - Construcción Colectiva y Creativa

La fase construcción colectiva y creativa, tendrá en cuenta el mapeo y caracterización de actores institucionales y comunitarios para co-crear y estructurar iniciativas comunitarias con enfoque socioemocional. Para esto se desarrollarán las siguientes actividades:

- Búsqueda, convocatoria y selección de participantes.
- Diseño, estructuración e inicio de las iniciativas comunitarias con enfoque socioemocional, a cargo del equipo de formadores y gestores, bajo la guía y supervisión del equipo pedagógico y de formación socioemocional.
- Plan de trabajo e intervención de las iniciativas comunitarias en sesiones que integrarán contenidos técnicos y socioemocionales (ver enfoque de intervención).
- Medición de línea base a cargo del equipo de Monitoreo y Evaluación con el apoyo operativo de todo el equipo en territorio.
- Informe del proceso de armonización de equipos

Fase Implementación - Transformación de Realidades

En esta fase se desarrolla la estrategia de despliegue e implementación de las iniciativas comunitarias en los territorios, basada en las categorías inspiradoras, realizando un acompañamiento regular a nivel metodológico y del enfoque socioemocional por parte del equipo coordinador. Para esto se desarrollarán las siguientes actividades:

- De manera participativa y comunitaria, se construirá una iniciativa comunitaria en cada uno de los entornos. Este tipo de intervención, antes de desarrollar su guía metodológica propone algunas referencias temáticas, que se han denominado Categorías Inspiradoras, las cuales servirán de orientación e *inspiración* ante las iniciativas que se pueden y desean formular en el plano comunitario, convirtiéndose así en referentes para motivar la acción colectiva, manteniendo una perspectiva pedagógica y comunitaria, transversalizando la malla de aprendizajes socioemocionales.

Iniciativas comunitarias
Basado en las categorías inspiradoras del documento técnico de la Secretaría de Educación del Distrito, en cada entorno se constituirá 1 Iniciativa Comunitaria dentro de las siguientes: 1. Estímulo de la actividad física y la recreación 2. Arte y cultura 3. Accesibilidad sin barreras 4. Espacios de innovación y recuperación de memoria 5. Desarrollo Sostenible y cuidado del recurso
De acuerdo a la iniciativa de cada entorno, formulada a partir del ejercicio de caracterización y participación comunitaria, el equipo apoyará la integración de otros actores institucionales, educativos y sociales para desarrollarlas.

Las iniciativas comunitarias se centran en la utilización del juego como herramienta de transformación comunitaria. Son esfuerzos colaborativos diseñados y ejecutados por miembros de una comunidad, en su mayoría jóvenes, para abordar y resolver problemas, necesidades o intereses comunes. Los gestores y los formadores, generarán capacidades

técnicas y socioemocionales en los integrantes para operativizar las iniciativas. Como se ha mencionado, éstas serán concertadas con los actores clave de los entornos, pero pueden ser acciones como:

Categorías Inspiradoras	Posibles Iniciativas Comunitarias
Estímulo de la actividad física y la recreación	Programas deportivos en parques y plazas, recuperación y mejora de espacios públicos que tengan un fin deportivo, clubes deportivos comunitarios, eventos deportivos intergeneracionales, alianzas con instituciones deportivas, inauguración y desarrollo de olimpiadas escolares, feria de juegos tradicionales, festivales de nuevas tendencias.
Arte y cultura	Talleres artísticos itinerantes, festivales culturales al aire libre, cine foro al aire libre, intervenciones artísticas urbanas (murales, grafitis, instalaciones), alianzas con centros culturales y artísticos, programas de formación artística, creación de espacios permanentes de expresión artística, concursos y convocatorias artísticas, comparsas conmemorativas y representativas para las comunidades, actividades de los medios alternativos de comunicación comunitaria, tomas de arte urbano.
Accesibilidad sin barreras	Recorridos educativos inclusivos, talleres móviles de diseño urbano y accesibilidad, foros abiertos sobre inclusión, urbanismo táctico para la seguridad vial, promoción de tránsitos seguros desde y hacia la escuela, procesos de construcción conjunta de pactos de convivencia, promoción de DDHH, promoción de la equidad de género, campañas para la eliminación del acoso callejero.
Espacios de innovación y recuperación de memoria	Círculos de narración oral, festivales de saberes tradicionales, juegos tradicionales, maratones de creación colectiva, talleres de cocina tradicionales, mercados campesinos, galerías para la reconstrucción de memoria histórica.
Desarrollo Sostenible y cuidado del recurso	Embellecimiento y recuperación de ecosistemas locales (humedales, ríos, canales), estaciones de reciclaje, ploggings, huertas urbanas comunitarias, rutas ecológicas, procesos pedagógicos ambientales, retos ecológicos comunitarios, campañas, reciclatones, entre otros, alianzas con asociaciones de

	recicladores y redes de huerteros, actividades que promuevan el cuidado animal.

- Se incluye en Anexo “Anexo tarifario bolsas de iniciativas”

Fase Sostenibilidad - Dejando Huella

La fase de sostenibilidad tiene como propósito garantizar que las acciones desarrolladas en los Entornos Escolares Inspiradores (EEI) se mantengan en el tiempo y se fortalezcan gracias al liderazgo comunitario, la apropiación social y los pactos colectivos. Se estructura en varios momentos clave que, juntos, consolidan la visión de entornos escolares protectores, seguros y confiables. Este proceso se realiza por medio de las siguientes etapas:

1. **Balance:** El proceso inicia con la selección y conformación del grupo motor, un equipo representativo de la comunidad escolar y barrial que se convierte en el núcleo de liderazgo. Posteriormente, junto a este grupo se realiza un balance territorial de las iniciativas comunitarias para identificar aprendizajes, fortalezas y retos. Es importante resaltar que este grupo motor será acompañado y fortalecido para liderar las acciones posteriores.
2. La **formación en liderazgo** está dirigida al grupo motor y busca fortalecer sus capacidades en liderazgo comunitario y gestión sostenible mediante un proceso integral que combina la teoría y la práctica. Este proceso contempla cuatro sesiones teórico-prácticas y dos sesiones prácticas en territorio, con un total de 12 sesiones, abordando temas clave como liderazgo, consolidación de alianzas, diseño de iniciativas, presupuestos participativos, que se consolidarán en la construcción de un plan comunitario de sostenibilidad para cada uno de los entornos. Estas formaciones incluyen: equipo experto de formación, refrigerios, transporte y materiales.
3. La **acción de réplica comunitaria** es un momento clave en el que el grupo motor y los participantes, con las herramientas adquiridas en su proceso formativo, ponen en práctica los aprendizajes a través de una intervención en el territorio. Esta experiencia no solo les permite aplicar lo aprendido, sino también movilizar a la comunidad en torno a iniciativas concretas, visibilizando el liderazgo juvenil y comunitario como un motor de cambio.
4. El proceso culmina con la realización de los **Pactos por el Entorno**, un evento comunitario que marca el cierre simbólico del proyecto y la entrega de los Entornos

Escolares Inspiradores a las comunidades. Este espacio busca consolidar compromisos colectivos que garanticen la continuidad de las iniciativas, reforzar la memoria comunitaria y dejar una huella sostenible que trascienda en el tiempo. Asimismo, la sistematización del proceso permitirá que la experiencia se convierta en un referente para futuros ejercicios de sostenibilidad comunitaria y educativa.

Nota: Los 18 Entornos 2024 recibirán un acompañamiento de menor intensidad, apoyado en las capacidades comunitarias fortalecidas y en planes de gestión interinstitucional que permitan mantener la presencia y las acciones de las entidades en el territorio. En el marco del convenio para el caso de estos entornos, la estrategia se concentrará principalmente en la Sistematización de Experiencias.

Estrategia de Monitoreo, Evaluación y Aprendizaje

Se adoptará un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) que permita ofrecer una visión integral de los procesos y resultados. En este marco, se incorporarán herramientas lúdicas, creativas y participativas, con el fin de involucrar de manera activa las voces de niños y niñas menores a 8 años, por medio de la metodología Investigación Acción Lúdica (IAL) como eje transversal. Esta metodología reconoce a la comunidad como protagonistas activos en sus realidades, y a través del juego y la lúdica, potencia la comprensión y reflexión.

Propósito y dimensiones de análisis

El propósito general es analizar las transformaciones en los entornos escolares, con énfasis en:

- Convivencia
- Percepciones de seguridad (física, social, emocional)
- Movilidad
- Apropiación del territorio
- Articulación interinstitucional
- Condiciones ambientales
- Dinámicas comerciales
- Calidad de vida

Además, la medición abarcará las cinco habilidades socioemocionales transversales del Programa Escuelas con Emociones (empatía, agencia, autoconciencia, toma de decisiones, manejo de conflictos), lo que permitirá consolidar un sistema, que no solo genere evidencia para valorar el impacto de la estrategia, sino que también oriente su implementación, promoviendo aprendizajes continuos que fortalezcan la toma de decisiones.

Aplicación en papel como regla general: Se priorizará la aplicación física de los instrumentos por ser más ágil, manejable y viable en entornos con baja conectividad. Esto garantiza que la recolección no dependa de factores técnicos externos y se centre en la interacción directa.

- **Aplicación digital como excepción organizada:** El uso de dispositivos móviles se planificará previamente para casos puntuales con el equipo de gestores y la respectiva coordinación territorial.
- **Gestión del tiempo y el espacio:** Con el fin de evitar la superposición de actividades a nivel territorial, se garantizará con antelación un espacio y tiempo exclusivo y prioritario en la agenda de las jornadas para el diligenciamiento de los instrumentos.
- **Grupos focales**: A modo de complemento, se realizarán grupos focales en cada una de las aplicaciones post, con el fin de comprender cuáles son los cambios, recomendaciones y futuros pasos de la intervención.
- **Encuentros mensuales o bimensuales con el equipo de Evaluación, Monitoreo y Seguimiento:** Se proponen espacios de revisión y retroalimentación constantes con el equipo de Evaluación, Monitoreo y Seguimiento de la SED, con el fin de alinear acciones entre los equipos, ajustar el proceso metodológico en caso de ser necesario, generar acciones de análisis conjunto, y creación de resúmenes de información para la divulgación externa.

*Cada uno de estos elementos, serán alineados con el diseño metodológico orientado por el equipo de Gestión del Conocimiento (GECO) de la OCE.

Momentos de evaluación:

1. Evaluación exante (2026): Se aplicará a los nuevos entornos antes del inicio de la implementación del PICME, estableciendo la línea base, conforme a los lineamientos, instrumentos, cronograma y metodologías que en esta materia se establecen desde la línea técnica de la SED.

2. Evaluación post (2025): Busca medir los cambios en los 22 entornos intervenidos durante 2025. Esta evaluación se llevará a cabo 1,5 meses anteriores a la culminación de la fase de implementación de los entornos.
3. Evaluación post (2026): Evaluará los entornos intervenidos en 2026 al menos dos meses previos a la finalización de la etapa de implementación de los entornos. Se aplicará de forma conjunta con el equipo de la SED el instrumento de satisfacción en una persona representativa por entorno.
4. Evaluación escala de los entornos 2024 definida por el equipo GECO desde la OCE. (Esta evaluación contará con un muestreo simbólico, y no estadístico, buscando mantener información de los entornos 2024, sin comprometer los resultados tras la entrega del entorno a las comunidades)

Adicionalmente, en el marco del proceso de evaluación del programa Escuelas con Emociones, el equipo de Tiempo de juego y el de la SED apoyarán la conformación, gestión y recolección de información de los grupos de control de la estrategia Entornos Escolares e Inspiradores. Además, se podrá apoyar la logística de recolección de información de gestión, resultados o impacto de otras estrategias del programa cuya población haga parte de los beneficiarios de la estrategia Entornos Escolares Inspiradores.

Respecto al monitoreo y seguimiento de las acciones de la estrategia, se realizará el reporte oportuno de acciones territoriales y la entrega oportuna de la información, soportes y evidencias requeridas, según los lineamientos, protocolos y cronogramas establecidos por la línea de monitoreo y seguimiento de la SED, asegurando la trazabilidad de los ajustes o correcciones efectuadas en los reportes de las acciones implementadas.

Productos

Para cada una de las aplicaciones, se entregará una base de datos limpia y procesada, así como un documento corto que permita entender el proceso de limpieza y procesamiento realizado. De esta forma, se entregará:

- Base de datos de aplicación Expost 2025 limpia y procesada.
- Base de datos de aplicación Exante 2026 y Expost 2026 limpia y procesada.
- Base de datos de aplicación 2024 limpia y procesada

- Breve documento descriptivo que contemple el proceso de limpieza y procesamiento de los datos.

Por último, **se entregará un reporte infográfico de la información para divulgación con la comunidad**. Este reporte parte de la información analizada y priorizada desde el equipo de Evaluación, Monitoreo y Seguimiento de la OCE, cuyo único fin es hacer divulgación de los resultados a nivel comunitario.

Estrategia de comunicación Entornos Escolares Inspiradores

En el marco de la continuación de la estrategia Entornos Escolares Inspiradores, para el año 2026 proponemos fortalecer y evolucionar la línea de comunicaciones. La experiencia acumulada en 2024–2025 nos permite dar un nuevo paso: promover la participación, autonomía y sostenibilidad de las comunidades en sus propios procesos de comunicación, manteniendo calidad, innovación y pertinencia bajo la coordinación de un equipo de comunicaciones.

Este componente busca visibilizar el proyecto de la mano del equipo de comunicaciones de Tiempo de Juego y de la productora Labzca, mientras las voces de niñas, niños, jóvenes, familias, docentes y colectivos trascienden más allá de los colegios, logrando impacto y posicionamiento en sus barrios y localidades, y con aliados y sociedad en general.

Objetivos:

- Fortalecer la visibilidad de la estrategia mediante contenidos innovadores y calidad en distintos formatos.
- Ampliar las narrativas que promueven la convivencia, la participación y el cuidado del entorno a través de lenguajes culturales como la música, la radio y el arte urbano digital.
- Empoderar a las comunidades para que lideren procesos de comunicación sostenibles desde sus instituciones, emisoras, redes sociales y medios locales.
- Incorporar prácticas sostenibles en el uso de recursos impresos y digitales.

Desarrollo de componentes y productos:

a. Diseño estrategia de comunicaciones, seguimiento y métrica

- Documento guía para la consecución de acciones y procesos para el cumplimiento de los objetivos.

b. Diseños plantillas de presentaciones y convocatorias, banners, impresos y prendas

- Actualización de piezas gráficas con diseños más claros y de uso autónomo. Sutiles renovaciones en diseño que den un refresh manteniendo línea gráfica.
- Socialización con gestores formadores y enlaces para el manejo independiente de estas herramientas de una forma más adecuada y clara.
- Incorporar en convocatorias mensajes de liderazgos y de jóvenes de los colegios o talentos en expresión comunicativa y artística que puedan grabar localmente y podamos compartir en historias y grupos de Whatsapp, más allá de los posters informativos.
- Contemplar producción de volantes y afiches en papel reciclado y tintas ecológicas para convocatorias comunitarias. Implementación de resmas y recursos en lo posible reciclables y ambientalmente más sostenibles.

c. Cubrimiento redes sociales Mensual

- Cubrimiento de actividades y publicación en redes sociales

d. Programa radial La Otra Esquina y adaptación a redes

- Formato híbrido: emisión radial más cápsulas en video para redes sociales. Inclusión de invitados especiales (líderes, artistas, autoridades) en visitas a comunidades. Adaptación por redes sociales.

e. Registro fotográfico y cápsulas audiovisuales con influencer

- Producción de contenido que priorice la calidad narrativa sobre la cantidad. Se propone un(a) "influencer joven que conecte con la comunidad" en cámara de registro para los cubrimiento.
- Continuidad en la diversificación de formatos audiovisuales (reels con storytelling, minidocumentales, testimoniales, piezas interactivas).
- Participación de jóvenes comunicadores comunitarios como co-creadores.
- Banco de fotografías.

Selección de 1 entorno por mes inicialmente para este tipo de contenido, en paralelo a las otras acciones por visibilizar en redes. Se puede complementar con artículo web.

f. Sistematización Digital de la Estrategia

- Sistematización en formato digital que reúna las experiencias y aprendizajes de los entornos escolares

En el marco del convenio para los Entornos 2024, la estrategia se concentrará principalmente en esta Sistematización de Experiencias.

g. Cápsulas audiocomerciales y adaptación video a redes sociales

- Clips de audio de 20, máximo 40 segundos para emisoras que puedan salir en campaña con copies comerciales y creativos, articulando la narrativa para Instagram (con video). Locución profesional.

h. Videos

- 25 videos cortos que reúnen las experiencias en los entornos escolares

i. Incidencia- Cinemateca rodante- corto

- Se pretende seguir promoviendo el corto en cinemateca rodante en comunidades y en lo posible con aliados como Cine Colombia como antesala a las películas.

j. Talleres prácticos en comunidades educativas

- Talleres prácticos con comunidades educativas sobre:
- Producción básica de contenido digital.
- Manejo de redes sociales y equipos audiovisuales a disposición.
- Comunicación radial. emisora y prensa comunitaria.
- Estrategias narrativas de adentro hacia afuera.

De esta manera, en 2026, la comunicación de Entornos Escolares Inspiradores dará un evolucionará hacia las creaciones y participaciones comunitarias, integrando otros lenguajes culturales y prácticas responsables. Más que difundir acciones, buscamos que esta estrategia y sus protagonistas inspiren a sus colegios y barrios, proyectándola como un referente de convivencia y participación en Bogotá.

*Los productos que se definen en esta línea fueron revisados bajo precios históricos y cotizaciones en el estudio de sector, para que sean costeados conforme con los valores de mercado

Alcances y productos

Desembolsos	1 30% $1.262,3 M	2 50% $2.103,7 M	3 20% $841,5 M
Productos	1. Plan de Trabajo: Documento que describa el proceso por cada una de las fases, incluyendo cronograma y entregables. Este deberá contar con la aprobación de la supervisión del convenio. 2. Propuesta técnica y operativa de estrategia de comunicaciones: Documento que define los lineamientos, acciones, cronograma, canales y productos asociados al propósito de comunicar los procesos, avances y resultados de la estrategia Entornos Escolares Inspiradores. 3. Plan de acción componente de evaluación: Documento que define el cronograma y el plan operativo para la aplicación del esquema de evaluación diseñado por la Secretaría de Educación del Distrito. Este plan debe incluir como mínimo: la operación para la recolección y procesamiento de datos, el diseño de un producto para la presentación de resultados, la realización	1.Fichas de perfil: 25 documentos que contengan la caracterización territorial de cada uno de los entornos educativos priorizados (25 documentos). 2. Mapas de actores, organizaciones e iniciativas comunitarias: 25 Bases de datos que contenga información de organizaciones, actores, iniciativas comunitarias y actores - proyectos de la comunidad educativa que contribuyen con el mejoramiento de cada uno de los entornos educativos priorizados. 3.Planes de Acción de Iniciativas Comunitarias para el Mejoramiento de Entornos Escolares (PICME) EEP 2026: 25 Documentos que contienen el diseño de las iniciativas comunitarias formuladas de manera participativa en los entornos escolares priorizados 2026, estas deben contener justificación, priorización de factores de riesgo, plan de acción y anexo de solicitud de insumos. Se deben anexar las evidencias del proceso de formulación con	1. Informes finales de gestión que den cuenta de la fase de implementación de los PICME Entornos 2026: 25 Documentos que describan el proceso de implementación de cada iniciativa comunitaria de los 25 entornos escolares priorizados en la vigencia 2026, estos deberán incluir análisis del proceso, evidencias y registro fotográfico. 2. Informes integrales de la fase de sostenibilidad de los EEP 2025: 22 Documentos que describan el proceso adelantado en los 22 entornos escolares 2025, que deberán contener como mínimo: Actualización de directorio de actores y aliados, Planes Comunitarios de Sostenibilidad, balance de Acción Réplica y Pactos por el entorno como actividad simbólica de cierre. Se deberán anexar evidencias y registro fotográfico por cada una de estas líneas de trabajo. 3. Informe de resultados del Proceso de formación en liderazgo EEP 2025: Documento que presenta los resultados del proceso de formación en liderazgo desarrollado en los entornos

	periódica de mesas de trabajo con equipos de la SED y la fase de devolución de resultados a comunidades educativas. 4. Propuesta metodológica del ejercicio de Sistematización de la experiencia de la estrategia EEI: Documento que contenga el diseño metodológico, operativo y gráfico para desarrollar y presentar la sistematización de los procesos, acciones, metodologías empleadas, resultados, aprendizajes y recomendaciones producto de la implementación de la estrategia en la ciudad desde el año 2024	actores territoriales e institucionales. (25 PICME) 4. Propuesta metodológica y Plan de trabajo fase de sostenibilidad (Capacidad instalada - Dejando Huella): Documento que describa el proceso metodológico de la fase de sostenibilidad para los EEP 2025, el cual contenga como mínimo lineamientos asociados a Formación en liderazgo, Diseño de Planes Comunitarios de Sostenibilidad, Ejecución de Acción Réplica y Pactos por los Entornos como actividad simbólica de cierre. Este documento además debe incluir un cronograma de actividades. 5. Informe de avance del plan de evaluación de la estrategia: Documento que presenta el progreso en la implementación del plan de evaluación, detallando el estado de las actividades programadas, el avance en la recolección y procesamiento de datos y los ajustes realizados durante la ejecución. Deberá incluir una actualización del cronograma de trabajo para lo que resta del convenio, con el fin de asegurar la continuidad y cumplimiento de las etapas previstas 6. Informe técnico del avance en la estrategia de	escolares priorizados en 2025. Debe incluir el alcance del proceso formativo, la descripción de los contenidos y metodologías implementadas, el perfil de los participantes, los avances en el fortalecimiento de habilidades y capacidades, así como los principales aprendizajes y evidencias que respalden los resultados obtenidos. Asimismo, deberá incorporar recomendaciones para la continuidad y proyección del liderazgo comunitario en los entornos escolares. Incluir evidencias y registro fotográfico. 4. Informe final del componente de evaluación de la estrategia: Documento que presenta los resultados finales del plan de evaluación, consolidando el cumplimiento de las actividades programadas. Debe incluir un producto de comunicación visual con los resultados validados, un resumen de las principales conclusiones y las evidencias del proceso colaborativo desarrollado con la SED. 5. Documento diagramado descargable de la sistematización de la experiencia de Entornos Escolares Inspiradores: Producto final que presenta, en un formato diagramado y listo para descarga, la sistematización de la

		divulgación: Documento que presenta el progreso de las acciones de divulgación implementadas durante la vigencia del convenio. Debe describir los objetivos, actividades ejecutadas, públicos alcanzados, canales utilizados y resultados obtenidos, así como los ajustes realizados en el proceso. Incluirá además evidencias, métricas de alcance y recomendaciones para fortalecer la difusión en las siguientes etapas de la estrategia. 7. Informe técnico de los avances en los procesos comunitarios de comunicación: Documento que presentará un balance claro y sintético sobre el desarrollo de los procesos comunitarios de comunicación en los entornos escolares priorizados. Incluirá los avances asociados a tres productos principales: Programa Radial Comunitario, Talleres prácticos en comunidades educativas, Promoción local del cortometraje. 8. Documento con avance de la Sistematización de experiencias de la EEI: Documento que presentará el avance parcial del proceso de sistematización de experiencias de la Estrategia Entornos	experiencia de la Estrategia Entornos Escolares Inspiradores. Este documento deberá compilar de manera narrativa, analítica y visual los procesos, acciones, metodologías, resultados, aprendizajes y recomendaciones derivados de la implementación de la estrategia desde 2024. Incluirá diseño gráfico, elementos visuales, testimonios, registros fotográficos y recursos que faciliten su comprensión y difusión entre la comunidad educativa, las entidades distritales y otros actores interesados. 6. Video Clips de EEP 2026: Veinticinco (25) video clips que documenten el proceso comunitario, pedagógico e interinstitucional de cada uno de los entornos priorizados de la vigencia 2026 y donde se narre el desarrollo metodológico de cada una de las iniciativas comunitarias formuladas e implementadas. 7. Informe final de la estrategia de divulgación: Documento que presenta el cierre del proceso de divulgación de la estrategia, consolidando las acciones realizadas, los productos comunicativos desarrollados y el alcance obtenido en los diferentes canales. Deberá incluir, como anexos, un banco de fotografías y una presentación narrativa-visual que refleje los procesos de transformación de los entornos. El informe

		Escolares Inspiradores. Debe incluir el estado de desarrollo de la ruta metodológica, los primeros hallazgos sobre procesos y acciones implementadas, los avances en la recopilación y organización de información, y una síntesis preliminar de aprendizajes emergentes. Servirá como insumo para orientar los siguientes pasos del ejercicio de sistematización	incorporará además un análisis de resultados, aprendizajes y recomendaciones que orienten futuros procesos de comunicación institucional. 8. Informe final de los procesos comunitarios en comunicación: Documento que presenta el cierre y los principales resultados de los procesos comunitarios de comunicación desarrollados en los entornos educativos. Deberá resumir la implementación y alcance del programa radial comunitario, los talleres prácticos en comunidades educativas y las acciones de promoción local del cortometraje. Incluirá además evidencias, productos generados, aprendizajes y recomendaciones para la continuidad y fortalecimiento de estas iniciativas en los territorios. 9. Informe Eventos de Intercambio de experiencias y mejores prácticas: Documento que contenga el balance de los dos (2) eventos de Intercambio de experiencias donde se describa el contexto general y los logros obtenidos, además de anexar evidencias tales como: Actas, Listados de Asistencia y Registro Fotográfico.

Propuesta financiera

Concepto	Cantidad	Unidad de medida	Unidad	Costo Unitario	TOTAL COP	APORTES SED	APORTES TDJ
INSUMOS Y MATERIALES					**$198.800.000**	**$195.050.000**	**$3.750.000**
Indumentaria equipo TDJ	1	# personal equipo	50	$75.000	$3.750.000		$3.750.000
Refrigerios participantes	500	# entornos	47	$7.700	$180.950.000	$180.950.000	
Transporte equipo en territorio	10	entornos	47	$30.000	$14.100.000	$14.100.000	$0
ACTIVIDADES DE IMPACTO COMUNITARIO					**$5.091.082.689**	**$3.745.252.506**	**$1.345.830.183**
Caracterización de entornos 2026	1	# entornos	25	$11.893.540	$297.338.500	$246.405.006	$50.933.494
"Formulación de PICME (25 entornos 2026) Actualización de PICME (22 entornos 2025)"			1	$594.676.987	$594.676.987	$492.810.000	$101.866.987
-Implementación estrategia (25 entornos 2026) -Sostenibilidad (22 entornos 2025)			1	$2.230.038.702	$2.230.038.702	$1.848.037.500	$382.001.202
Bolsas Iniciativas PICME 2026	1	# bolsas	25	24.000.000	$600.000.000	$600.000.000	
"Bolsa Sostenibilidad Entornos 2025"	1	# bolsas	22	$15.000.000	$330.000.000	$330.000.000	
Bolsas de armonización y mejores prácticas	1	# bolsas	1	$30.000.000	$30.000.000	$0	$30.000.000
"Formación en Liderazgo con grupos motores - 12 sesiones (Componentes: - Incluye asesores expertos y logística"	1	# sesiones	12	$7.500.000	$90.000.000	$30.000.000	$60.000.000
Evaluación de la Estrategia			1	$327.967.500	$327.967.500	$70.000.000	$257.967.500

Estrategia de Comunicación			1	$276.000.000	$276.000.000	$46.600.000	$229.400.000
Estrategia de Divulgación Comunitaria			1	$94.000.000	$94.000.000	$21.400.000	$72.600.000
Sistematización Digital de la Estrategia			1	$108.561.000	$108.561.000	$10.000.000	$98.561.000
Videos	1	# videos	25	$4.500.000	$112.500.000	$50.000.000	$62.500.000
COSTOS OPERATIVOS					**$721.251.857**	**$267.251.857**	**$454.000.000**
Costo operativo: costos asociados a procesos administrativos: (contabilidad, revisoría, comisiones por movimientos bancarios del proyecto)	1	global			$721.251.857	$267.251.857	$454.000.000
				Total Presupuesto	**$6.011.134.546**	**$4.207.554.363**	**$1.803.580.183**
				%	**100%**	**70%**	**30%**

TOTAL	SED	TDJ
$6.011.134.546	$4.207.554.363	$1.803.580.183
100%	**70%**	**30%**