



Si no maneja consecutivo coloque N.A.		formulación de estrategias lúdico-pedagógicas orientadas a la promoción de cultura ciudadana en parques del Distrito		DD	MM	AA
ACTA No. N.A				16	3	2026
LUGAR: MICROSOFT TEAMS HORA INICIO: 10:00 a. m. HORA FIN: 3:00 p. m.						
ASISTENTES						
NOMBRE		CARGO		DEPENDENCIA		
GERALDINE TOCORA		GUARDAPARQUES		STP		
LEIDY HERNANDEZ		GUARDAPARQUES		STP		
KEVIN BUITRAGO		GUARDAPARQUES		STP		
CARMEN CECILIA VARELA		GUARDAPARQUES		STP		
ORDEN DEL DIA						
Formulación de herramientas lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento de la cultura ciudadana en parques de Bogotá.						
TEMAS TRATADOS						
En el marco de las acciones territoriales adelantadas desde el Territorio 2, se llevó a cabo un espacio de articulación interinstitucional y construcción colectiva, orientado al diseño y estructuración de estrategias innovadoras para la promoción de la cultura ciudadana en los parques del Distrito Capital.						
La jornada tuvo como objetivo principal la ideación y formulación de dos herramientas lúdico-pedagógicas, concebidas como dispositivos de intervención social que integran metodologías de aprendizaje experiencial, educación no formal y dinámicas participativas. Estas herramientas están dirigidas especialmente a la población adulta mayor, reconociéndola como un actor estratégico en los procesos de apropiación, cuidado y corresponsabilidad del espacio público.						
Durante el desarrollo del encuentro, se abordaron enfoques orientados al fortalecimiento de capacidades ciudadanas, haciendo énfasis en la generación de prácticas de convivencia, el uso adecuado de los parques y la promoción de entornos seguros, inclusivos y sostenibles. Así mismo, se resaltó la importancia de diseñar actividades pedagógicas accesibles y contextualizadas, que respondan a las dinámicas territoriales y a las características socioculturales de la población participante.						
En este sentido, las herramientas propuestas buscan consolidarse como mecanismos pedagógicos que faciliten la apropiación simbólica y práctica del territorio, incentivando comportamientos pro-sociales, el sentido de pertenencia y la participación activa de la comunidad. De igual manera, se planteó la necesidad de posicionar a las personas adultas mayores como agentes multiplicadores de buenas prácticas, fortaleciendo su rol como garantes del cuidado, la convivencia y la sostenibilidad de los parques.						
Finalmente, se definieron lineamientos iniciales para la estructuración conceptual y metodológica de los juegos, contemplando criterios de pertinencia, accesibilidad, replicabilidad y sostenibilidad, con miras a su implementación progresiva en el territorio.						
COMPROMISOS						
TEMA		RESPONSABLE			FECHA LÍMITE PARA SU REALIZACIÓN	
N/A		N/A			N/A	
EVALUACIÓN Y CIERRE DE LA REUNIÓN						
¿Se logró el objetivo?				SI	X	NO
Observaciones						
Ninguna						
Siendo las 3:00 Pm se da por terminado el comité/reunión, en constancia firman:						
PRESIDENTE / DELEGADO / JEFE DEPENDENCIA / QUIÉN CONVOCA		SECRETARIO (S) Si en la reunión no se maneja esta delegación coloque N.A.				
FIRMA	GERALDINE TOCORA MONTEHERMOSO	FIRMA	***		***	
NOMBRE	GERALDINE TOCORA MONTEHERMOSO	NOMBRE	***		***	
CARGO	GUARDAPARQUES	CARGO	***		***	
NOMBRE COMPLETO DE QUIÉN ELABORA EL ACTA:			GERALDINE TOCORA MONTEHERMOSO			

MEMORIA DE PARQUE GIGANTE

“Cuidar el parque también es memoria colectiva”

Objetivo específico

Fortalecer comportamientos de cultura ciudadana en parques mediante la activación de la memoria, la reflexión y el reconocimiento de buenas prácticas en el espacio público.

Materiales (adaptados a parque)

- 16 a 24 cartas grandes (mínimo 30x30 cm) en lona resistente
- Diseño visual MUY claro (personas mayores necesitan contraste alto)
- Imágenes reales o ilustradas de situaciones en parques
- Lona base o tapete (para evitar contacto directo con el suelo sucio)

IMPORTANTE:

Las cartas deben ser **situaciones reales de parque**, no genéricas.

Estructura del juego (dinámica adaptada a parque)

Participantes:

4 a 12 personas (idealmente en semicírculo)

Cómo se juega (versión parque)

1. Apertura (enganche)

Se inicia con algo así:

“Este parque también tiene memoria... y hoy vamos a recordar cómo cuidarlo entre todos”

- Esto conecta emocionalmente desde el inicio

2. Turnos

- Cada participante levanta **2 cartas**
- Si encuentra el par → gana el punto
- Si no → las vuelve a tapar

★ REGLA CLAVE (lo que lo vuelve cultura ciudadana)

TODAS las cartas están diseñadas en pares así:

☞ No solo imagen igual

☞ Sino **situación + consecuencia** o **acción correcta + incorrecta**

📖 Tipos de pares (esto es clave para tu propuesta)

● Tipo 1: Correcto vs Incorrecto

Ejemplo:

- Carta A: Persona botando basura en el pasto ✗
- Carta B: Persona usando la caneca ✓

☞ Cuando encuentran el par:

Tú preguntas:

“¿Cuál de estas cosas vemos más en este parque?”

📖 Tipo 2: Acción + consecuencia

Ejemplo:

- Carta A: Persona no recoge excremento de mascota
- Carta B: Niño jugando y ensuciándose

☞ Pregunta:

“¿Qué pasa cuando no cuidamos el parque?”

Tipo 3: Acción positiva + valor

Ejemplo:

- Carta A: Personas haciendo ejercicio respetando espacio
- Carta B: Personas compartiendo el parque en armonía

 Pregunta:


“¿Qué hace que un parque se sienta seguro?”

Interacción guiada (muy concreto)

◆ Si NO encuentra el par:

Tú dices:


“¿Dónde crees que viste esa situación en este parque?”

 La persona conecta con el entorno real

◆ Si SÍ encuentra el par:

Debe completar:

1. ¿Qué está pasando en la imagen?
2. ¿Está bien o mal?
3. ¿Cómo debería hacerse?

 Esto es evaluación + aprendizaje

Ejemplos súper concretos de cartas (100% parque)

Cuidado del espacio

- Basura en el piso vs uso de caneca
 - Picnic limpio vs residuos tirados
-

Mascotas

- Perro sin correa vs con correa
 - No recoger heces vs recogerlas
-

Ruido y convivencia

- Persona con parlante alto
 - Persona usando audífonos
-

Uso del espacio

- Grupo ocupando toda la cancha
 - Uso compartido del espacio
-

Movilidad interna

- Bicicleta en zona peatonal
 - Respeto por senderos
-

Cómo lo haces medible (en clave parque)

☐ Indicadores de cultura ciudadana:

- Reconoce comportamiento adecuado (sí/no)
 - Identifica consecuencia (sí/no)
 - Propone solución (sí/no)
-

✓ □ **Indicadores psicopedagógicos:**

- Nivel de recuerdo de experiencias en parque
 - Participación verbal
 - Interacción con otros
-

✓ □ **Indicador estrella (para política pública):**

“Cambio en percepción del cuidado del parque”

☞ Antes:

“¿Quién cree que este parque está bien cuidado?”

☞ Después:

“¿Qué podríamos hacer diferente desde hoy?”

✿ **Plus brutal (esto te suma demasiado)**

🔄 **Cierre con acción simbólica**

Al final dices:

“De todo lo que vimos, ¿qué compromiso pequeño podemos hacer hoy en este parque?”

Ejemplo:

- “No botar basura”
- “Llamar la atención con respeto”
- “Dar ejemplo a los niños”

☞ Esto convierte el juego en intervención real

♥ **Intención profunda (por si lo necesitas argumentar)**

Este juego:

- No infantiliza al adulto mayor

- Lo reconoce como **agente de cultura ciudadana**
- Activa memoria + experiencia + liderazgo comunitario

🚦 SEMÁFORO DE LA CONVIVENCIA EN PARQUES

“El parque también se regula entre todos”

🎯 Objetivo específico

Fortalecer la capacidad del adulto mayor para **identificar, evaluar y argumentar comportamientos de cultura ciudadana en parques**, promoviendo el pensamiento crítico y la toma de postura frente a lo público.

☐ Propósito psicopedagógico

- Estimular funciones ejecutivas (juicio, toma de decisiones)
 - Activar memoria social (experiencias vividas en parques)
 - Promover expresión verbal y argumentación
 - Generar apropiación del espacio público
-

☐ Materiales (adaptados a parque)

- 3 carteles grandes en lona o cartón plastificado:
 - ☐ VERDE (60x60 cm): “Esto cuida el parque”
 - ☐ AMARILLO: “Esto genera duda”
 - ● ROJO: “Esto daña el parque”
 - Tarjetas o fichas con situaciones (pueden ser leídas por ti)
 - Cinta o cuerda para delimitar zonas en el piso
 - Espacio abierto (tipo circuito)
-

🧩 Montaje en el parque

- Ubicas los 3 colores en el suelo, separados (tipo estaciones)
- Formas un semicírculo inicial con los participantes
- Explicas que **van a moverse físicamente según su decisión**

☞ Esto es clave: **movimiento + decisión = mayor activación cognitiva**

🌀 ¿Cómo se juega? (paso a paso)

1. Apertura emocional

Dices algo como:

“Todos usamos este parque, pero... ¿realmente lo estamos cuidando?”

2. Lectura de situaciones (muy concretas y reales)

Lees una situación en voz alta.

Ejemplo:

“Una persona está escuchando música con parlante a alto volumen en el parque”

3. Decisión corporal

Cada participante debe:

☞ Caminar hacia el color que representa su decisión:

- ☐ Está bien
 - ☐ Depende
 - ☒ Está mal
-

4. Momento clave: argumentación

Tú preguntas:

- “¿Por qué te ubicaron ahí?”
 - “¿En qué casos podría cambiar de color?”
 - “¿Esto pasa en este parque?”
-

5. Cierre de cada ronda

Tú haces síntesis:

“Entonces, usar parlante puede afectar la convivencia... ¿qué alternativa proponemos?”

♣ Ejemplos POTENTES y muy concretos (solo parque)

♻ Basura

“Alguien deja la basura al lado de la caneca porque está llena”

- □ → pocos irán
- □ → algunos dirán “depende”
- ● → mayoría

☞ Debate:

“¿Qué hago si la caneca está llena?”

🐕 Mascotas

“Una persona deja su perro suelto en el parque”

☞ Aquí sale mucho el □

💬 Pregunta clave:

“¿Depende de qué? ¿del tamaño? ¿del lugar?”

🎵 Ruido

“Un grupo pone música alta un domingo en la mañana”

☞ Aquí hay conflicto de percepciones

⊗ Uso del espacio

“Un grupo ocupa toda la cancha y no deja jugar a otros”

☞ Reflexión sobre lo colectivo

☐ ♀ ☐ Cuidado del entorno

“Personas arrancan plantas del parque para llevárselas”

☞ Generalmente ● pero abre conversación de cultura

👤👤👤 Interacción social

“Un adulto mayor llama la atención a unos jóvenes por botar basura”

☞ Aquí es MUY interesante:

- ¿Es correcto?
 - ¿Cómo hacerlo sin conflicto?
-

💬 Ejemplo real de cómo se vería en campo

Tú:

“Una persona recoge la basura de otro en el parque”

👤 va a ☐

👤 va a ☐

Tú preguntas:

“¿Por qué amarillo?”

👤:

“Porque uno no debería recoger lo de otros... pero alguien tiene que hacerlo”

📊 Cómo lo haces medible (nivel técnico)

✓ ☐ Indicadores de clasificación:

- Clasifica correctamente (sí/no)
 - Identifica matices (usa amarillo con argumento)
-

✓ ☐ Indicadores de argumentación:

- 0: no argumenta
 - 1: opinión simple
 - 2: explica causa
 - 3: propone solución
-

✓ ☐ Indicadores de participación:

- Se mueve (sí/no)
 - Interviene verbalmente
 - Escucha a otros
-

🌸 Adaptaciones clave (te suman puntos)

- Movilidad reducida → levantar tarjetas de color en vez de moverse
 - Grupo tímido → decidir en parejas
 - Grupo grande → hacerlo por equipos
-

🔥 Valor agregado (esto te deja como crack en la propuesta)

🔄 Ronda final: “Reescribamos el parque”

Planteas:

“De todo lo que vimos... ¿qué cambiaríamos desde hoy?”

Y puedes cerrar con:

- Un acuerdo grupal
- Una frase colectiva
- O una acción simbólica (ej: recoger un residuo juntos)

♥ Intención profunda

Este juego hace algo muy poderoso:

- ☞ Le devuelve al adulto mayor su rol como **regulador social**
- ☞ No solo identifica lo bueno o malo... **opina, argumenta y enseña**