

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Código: 127-FORCE-01       |  |
| Version: 2                 |  |
| Vigencia desde: 12/10/2017 |  |

**PROCESO: ESTUDIOS SOBRE ESPACIO PÚBLICO DOCUMENTO: INSTRUCTIVO GRUPO DE ESTUDIOS SOBRE ESPACIO PÚBLICO**

De requerirse la impresión del presente formato una vez haya sido diligenciado, verifique que se visualice en su totalidad la información contenida en cada celda. De ser necesario amplíe el área de estas hacia abajo.

**1. DATOS GENERALES DEL PROYECTO**

|   |               |                                  |                                  |              |   |                    |              |
|---|---------------|----------------------------------|----------------------------------|--------------|---|--------------------|--------------|
| TÍTULO PROYECTO: Aplicación de antropolis como una herramienta lúdico pedagógica para incentivar las buenas prácticas en la construcción de ciudad. |               |                                  |                                  |              |   |                    |              |
| NÚMERO PROYECTO   | 2018-8        | DURACIÓN DEL PROYECTO (en meses) | 9 meses                          | FECHA INICIO | (01/02/2018)  | FECHA FINALIZACIÓN | (30/11/2018) |
| TIPO DE PROYECTO  | Investigación |                                  | LINEA DE INVESTIGACIÓN DEL DADEP |              | Generación, sostenibilidad y recuperación del espacio público |                    |              |

**2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

**RESUMEN PROYECTO (200 PALABRAS)**  
 Antropolis se propone como una herramienta pedagógica que permite incentivar a estudiantes, profesores y profesionales en las buenas prácticas para la construcción de ciudad. Para el 2017 la Defensoría de Espacio Público desarrolló la herramienta pedagógica en donde se realizó una exploración de diferentes métodos, se establecieron algunos postulados básicos frente a los actores que intervienen en el juego. El juego se presentó en noviembre de 2017 por medio de un workshop realizado con estudiantes y profesores de diferentes universidades así como profesionales y representantes de los gremios de la construcción. Para el 2018 Antropolis desea realizar un ejercicio lúdico - académico para llegar a la mayor cantidad de estudiantes interesados en la construcción de ciudad con el fin de evidenciar conocimientos teóricos con acciones prácticas, de esta forma los estudiantes generan diferentes tipos de ciudad y desarrollan diferentes productos inmobiliarios, que pueden o no cumplir con la normatividad dada y con las solicitudes de los clientes.

**ESTADO ACTUAL DEL PROBLEMA / ESTADO DEL ARTE (800 PALABRAS)**  
 La construcción de ciudad y de esta forma del espacio público, es un tema que ha venido cobrando importancia al momento de realizar la planificación urbana ya que el espacio público citando a Borja (2012) es la misma ciudad. De esta forma la ciudad se ha venido construyendo frente a los preceptos de la urbanización excluyente en donde se producen espacios fragmentados y los espacios públicos se convierten en espacios para el viario, áreas turísticas, o espacios temidos, sin ningún tipo de mobiliario para su uso y disfrute, esto se acompaña además de una violación a la norma urbanística por parte de los constructores, en donde prima el mayor uso para la propiedad privada; todo esto fundamentado siguiendo a Borja (2012) en el movimiento moderno en donde se decretaba la muerte de la calle. Esto nos da como resultado una ciudad fragmentada en donde se prioriza la propiedad privada y el espacio público es relegado, sin embargo los agentes inmobiliarios si hacen aprovechamiento de los espacios públicos construidos por el gobierno de la ciudad para adquirir rentas o plusvalías por localizaciones cercanas a estos lugares. Esto hace que la ciudad se construya de forma inequitativa, en donde los precios de suelo y la provisión de espacio público también va a jugar un papel al momento de elegir una vivienda y que además se generen grandes déficit que van a repercutir en los indicadores de espacio público. Como iniciativa para empezar a generar procesos conscientes con la construcción de ciudad y sus espacios públicos la Defensoría de Espacio Público por medio del Observatorio desarrolló la herramienta lúdica "Antropolis".

**PREGUNTA / PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN E HIPÓTESIS (50 PALABRAS)**  
 La Defensoría de Espacio Público en cabeza del Observatorio, frente a los resultados de los procesos de urbanización que arrojan indicadores de espacio público bajos e indicadores de compacidad en donde prima el espacio privado, ha tomado como iniciativa el desarrollo de una herramienta lúdica - pedagógica "Antropolis" que permitan contribuir a la generación de conciencia frente a la construcción de ciudad y a la importancia que tiene la construcción de espacios públicos y realizar su difusión en diferentes espacios académicos e institucionales.  
 ¿Cuál es el papel del espacio público en la ciudad? ¿Cuál es el papel de los actores en cada una de las fases del proceso de construcción?

**JUSTIFICACIÓN (500 PALABRAS)**  
 Ante la generación de una ciudad con altos índices de construcción e indicadores bajos de espacio público surge la necesidad desde el Observatorio de Espacio Público de generar una herramienta lúdica que permita evidenciar la importancia del espacio público en la construcción de ciudad y de esta forma del papel que juegan cada uno de los agentes al momento de construir ciudad. Para ellos se realizó en el 2017 la herramienta lúdica Antropolis que permita a los jugadores pasar por cada uno de los roles en el ciclo de la construcción y de esta forma evidenciar como para cada una de estas fases es importante tener en cuenta el papel del espacio público que nos va a dar como resultado un determinado tipo de ciudad. Para esto el proyecto de Antropolis para el 2018 es la difusión de la herramienta lúdica en diferentes espacios.

**OBJETIVO GENERAL**  
 Realizar la difusión de la herramienta lúdica Antropolis en diferentes espacios tanto académicos como institucionales.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**  
 1- Dar a conocer la herramienta lúdica Antropolis en diferentes espacios tanto académicos como institucionales  
 2- Evidenciar la importancia que tiene el espacio público en la construcción de ciudad y en la calidad de vida de los ciudadanos.

**METODOLOGÍA PROYECTO (500 PALABRAS)**  
 Por medio de diferentes sesiones de juego en universidades e instituciones se desean realizar la divulgación de la herramienta lúdica. Para ello se realizó el contacto con los profesores a los cuales se les expone el juego, la finalidad y la metodología para luego realizar las sesiones con los estudiantes.

**ALCANCE**  
 El proyecto desea llegar a la promoción y divulgación de Antropolis como herramienta lúdica en diferentes universidades de Bogotá

**RESULTADOS ESPERADOS**  
 Desarrollar en los participantes la importancia del espacio público en la construcción de ciudad y en la calidad de vida de los ciudadanos

**APLICACIÓN DE RESULTADOS ESPERADOS**  
 Los resultados de la actividad ayudan al observatorio y a la entidad a entender como los estudiantes y la academia ve el espacio público para poder llegar a ellos y empezar a incidir generando la conciencia de la construcción de lo público.

**BIBLIOGRAFÍA**  
 Borja, J. (2011). Espacio público y derecho a la ciudad. Viento Sur. Número 116. Recuperado de: [http://cdn.vientosur.info/VScompletos/VS116\\_Borja\\_EspacioPublico.pdf](http://cdn.vientosur.info/VScompletos/VS116_Borja_EspacioPublico.pdf)  
 Defensoría del Espacio Público. (2016). Reporte técnico de indicadores de espacio público. Bogotá. Recuperado de: <http://observatorio.dadep.gov.co/sites/default/files/primerreporteindicadores.pdf>  
 Defensoría del Espacio Público. (2017). Reporte técnico de indicadores de espacio público. Bogotá. Recuperado de: <http://observatorio.dadep.gov.co/sites/default/files/Reporte-tecnico-2-2017.pdf>

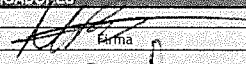
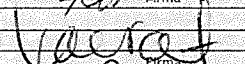

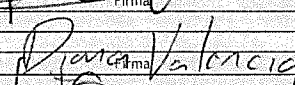
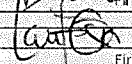
**3. INVESTIGADORES**


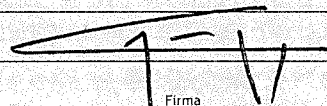
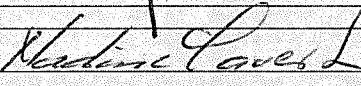
| ROL          | No. DOCUMENTO IDENTIFICACIÓN | NOMBRES Y APELLIDOS           | PROFESIÓN         | NIVEL DE FORMACIÓN | No. DE CONTRATO      |
|--------------|------------------------------|-------------------------------|-------------------|--------------------|----------------------|
| Investigador | 1.070.803.554                | Mario Betancourt              | Internacionalista | Pregrado           | 110-00128-98-0-2018  |
| Investigador | 52.886.094                   | Laura Victoria Arzayus Correa | Socióloga         | Magister           | 110-00128-276-0-2017 |
| Investigador | 1.076.621.601                | Oscar Castrillón              | Arquitecto        | Pregrado           | 110-0128-180-0-2018  |
| Investigador | 41.962.390                   | Diana Milena Valencia         | Arquitecta        | Maestría           | 110-0128-269-0-2018  |
| Investigador | 5310731                      | Lina Fernanda Quenguan        | Geógrafa          | Maestría           | 110-00128-234-0-2018 |

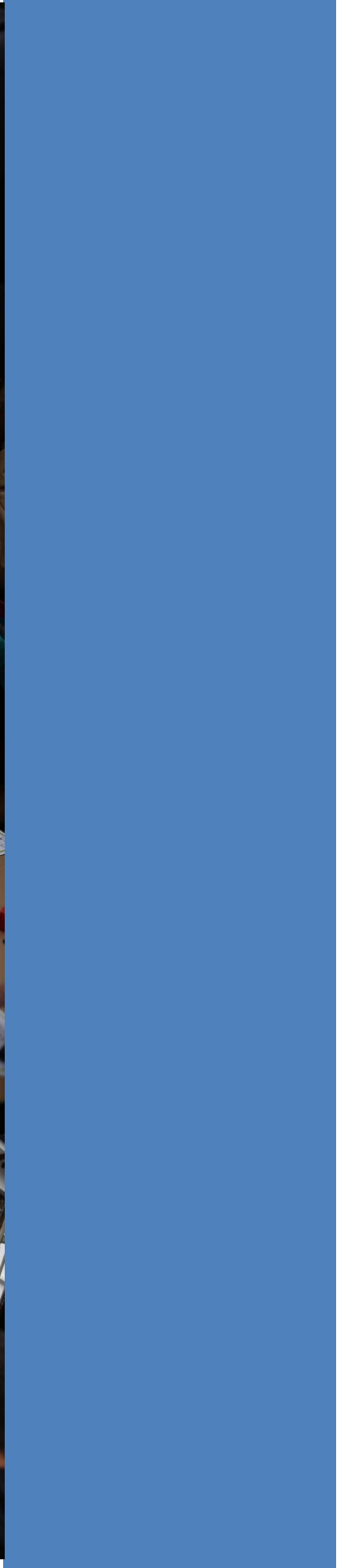
| 4. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES |   |   |                  |
|------------------------------|---|---|------------------|
| FECHA                        | ACTIVIDAD   | RESULTADO ESPERADO  | RESPONSABLE      |
|                              | Realizar agendamiento con los profesores de las diferentes Universidades miembros de la red de universidades para socializar la herramienta ludica Antropolis | Abrir la posibilidad para realizar sesiones de juego con los estudiantes  | Mario Betancourt |
|                              | Realizar agendamiento con los profesores para la realización de sesiones de juego con los estudiantes en las diferentes universidades                         | Agendar las sesiones de juego a las diferentes universidades.   | Mario Betancourt |
|                              | Realizar sesiones de juego en las diferentes universidades  | Desarrollar la actividad y realizar una reflexión sobre el proceso de construcción de ciudad y de espacio público | Todo el equipo   |
|                              | Sistematizar la información recopilada en cada una de las sesiones  | Información de cada uno de los talleres realizados  | Todo el equipo   |


| 5. INFORMES DEL PROCESO A ENTREGAR |                  |   |
|------------------------------------|------------------|---|
| TIPO DE INFORME                    | FECHA DE ENTREGA | OBSERVACIONES                             |
| Informe Final                      | nov-19           | Consolidado de actividades de divulgación |

| 6. PRODUCTOS FINALES A ENTREGAR |                      |   |                                      |                  |
|---------------------------------|----------------------|---|--------------------------------------|------------------|
| PRODUCTO A ENTREGAR             | CANTIDAD             | DESCRIPCIÓN                                 | INVESTIGADOR A CARGO                 | FECHA DE ENTREGA |
| Lista de asistencia             | 1 por sesión         | Listados de asistencia por sesión           | El investigador a cargo de la sesión |                  |
| Base de datos                   | 1 por sesión         | Sistematización de las encuestas por sesión | El investigador a cargo de la sesión |                  |
| Fotografías                     | 1 carpeta por sesión | Registro fotográfico por sesión             | El investigador a cargo de la sesión |                  |

| 7. FIRMA DE LOS INVESTIGADORES |   |   |  |                |
|--------------------------------|---|---|--|----------------|
| INVESTIGADOR 1                 | Mario Betancourt<br>Nombre              | <br>Firma |  | Fecha de Firma |
| INVESTIGADOR 2                 | Laura Victoria Arzayús Correa<br>Nombre | <br>Firma |  | Fecha de Firma |
| INVESTIGADOR 3                 | Oscar Castrillón<br>Nombre              | <br>Firma |  | Fecha de Firma |
| INVESTIGADOR 4                 | Diana Milena Valencia<br>Nombre         | <br>Firma |  | Fecha de Firma |
| INVESTIGADOR 5                 | Lina Fernanda Quenguan<br>Nombre        | <br>Firma |  | Fecha de Firma |

| 8. AVAL INSTITUCIONAL                                  |                              |   |  |                |
|--|------------------------------|---|--|----------------|
| AVAL LIDER DEL GRUPO DE ESTUDIOS SOBRE ESPACIO PÚBLICO | Diana Valencia<br>Nombre     | <br>Firma |  | Fecha de Firma |
| AVAL SUBDIRECCIÓN DE REGISTRO INMOBILIARIO             | Guillermo E. Avila<br>Nombre | <br>Firma |  | Fecha de Firma |
| AVAL DIRECTOR(A) DADEP                                 | Nadime Taver<br>Nombre       | <br>Firma |  | Fecha de Firma |



|   |                            |  |
|---|----------------------------|--|
|  <p style="text-align: center;"><b>FORMATO</b><br/><b>FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</b></p> | Código: 127-FOREE-03       |  |
|   | Versión: 2                 | Página 1 de 4  |
|   | Vigencia desde: 12/10/2017 |  |
| <b>PROCESO: ESTUDIOS SOBRE ESPACIO PÚBLICO</b>  |                            | <b>DOCUMENTO: GUÍA METODOLÓGICA DE INVESTIGACIONES</b> |

## 1. Datos básicos

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| Nombre de la entidad:              | Defensoría del Espacio Público de Bogotá  |
| Nombre del grupo:                  | Grupo de estudios sobre espacio público   |
| Nombre del proyecto:               | Aplicación de Antrópolis como una herramienta lúdico pedagógica para incentivar las buenas prácticas en la construcción de ciudad     |
| Nombre de los investigadores:      | Lina Fernanda Quenguan<br>Diana Milena Valencia<br>Mario Andrés Bertancourt<br>Oscar Juan Castrillón<br>Laura Victoria Arzayús Correa |
| Fecha de realización del proyecto: | 02/02/2018 a 30/11/2018 (9 meses)   |

## 2. Introducción

### 3. Problema y Objetivo del proyecto

La Defensoría de Espacio Público en cabeza del Observatorio, cumpliendo con el objetivo de Incentivar dentro de la comunidad arquitectónica de estudiantes y profesionales, las buenas prácticas en la construcción de ciudad a través de una acción pedagógica, lanza el juego de mesa “Antrópolis, un juego para urbanizar con responsabilidad”.

### 4. Objetivo

Realizar la difusión de la herramienta lúdica Antropolis en diferentes espacios tanto académicos como institucionales.

#### 4.1 Objetivos específicos

1. Evidenciar la importancia que tiene el espacio público en la construcción de ciudad y en la calidad de vida de los ciudadanos.

### 5. Metodología

Por medio de diferentes sesiones de juego en universidades e instituciones, se desea realizar la divulgación de la herramienta lúdica. Para ello se realiza:

- El contacto con los profesores, a los cuales se les expone el juego, la finalidad y la metodología para luego realizar sesiones con los estudiantes.

### 6. Resultados



## FORMATO FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Código: 127-FOREE-03

Versión: 2 | Página 2 de 4

Vigencia desde: 12/10/2017

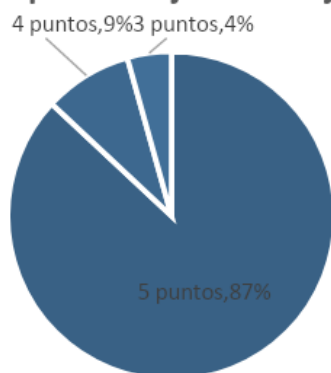
PROCESO: ESTUDIOS SOBRE ESPACIO PÚBLICO

DOCUMENTO: GUÍA METODOLÓGICA DE INVESTIGACIONES

### Grupo 1 - Universidad de la Salle

En la Universidad de la Salle, se trabajó con el grupo de quinto semestre del taller “redes de sistemas urbanos” de la carrera de Arquitectura, donde se presentaron 15 estudiantes, los cuales fueron divididos en dos grupos facilitando el desarrollo de la actividad.

#### ¿Se cumplió el objetivo del juego?



El gráfico refleja la percepción de los estudiantes frente al cumplimiento del objetivo del juego, el cual consiste en “reflexionar en torno a la calidad del espacio público y a la construcción de ciudad mediante la aplicación de una herramienta pedagógica de generación”. Esta pregunta se midió en un escalafón de 1-5, en dónde 1 es la peor calificación y 5 es la calificación más alta. El 87% considera que sí se cumplió el objetivo del juego.

#### Metodología



El gráfico refleja la percepción de los estudiantes en cuanto a la metodología del objetivo del juego. Esta pregunta se midió en un escalafón de 1-5 en dónde 1 es la peor calificación y 5 es la calificación más alta. El 77% considera que la metodología fue acertada.



# FORMATO FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Código: 127-FOREE-03

Versión: 2 | Página 3 de 4

Vigencia desde: 12/10/2017

PROCESO: ESTUDIOS SOBRE ESPACIO PÚBLICO

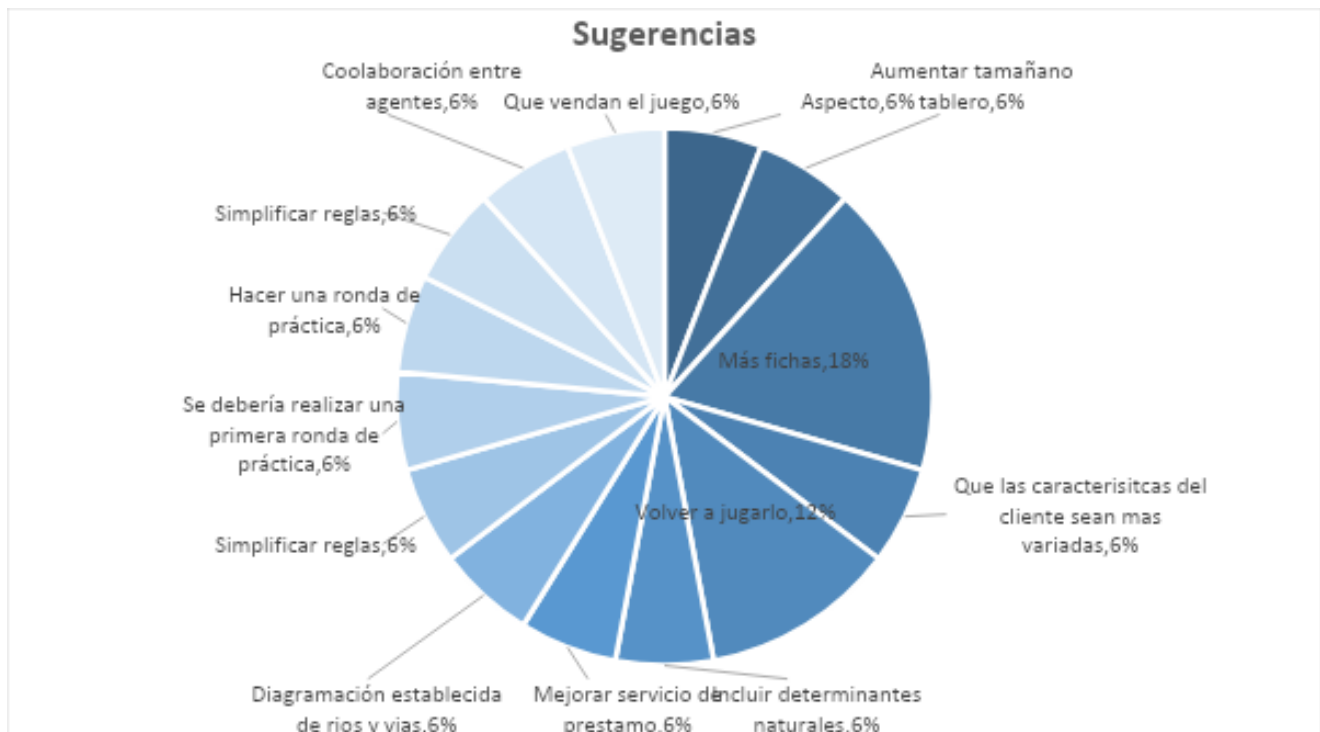
DOCUMENTO: GUÍA METODOLÓGICA DE INVESTIGACIONES



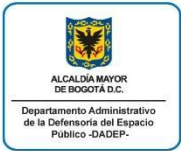
De acuerdo al gráfico, el aspecto más favorable del juego 'Diseño de la ciudad' con un 22% de aprobación; seguido por 'Realismo' con un 13%.



De acuerdo al gráfico el aspecto más favorable del juego es, con un 19%, el 'Pocas fichas' y el 'Desorden'; seguido por la 'Complejidad, y 'la escala' con un 13%.



De acuerdo al gráfico la sugerencia predominante es, con un 17%, el 'Más fichas'; seguido por la 'Complejidad, y 'Volver a jugarlo' con un 11%.



## FORMATO FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Código: 127-FOREE-03

Versión: 2

Página 5 de 4

Vigencia desde: 12/10/2017

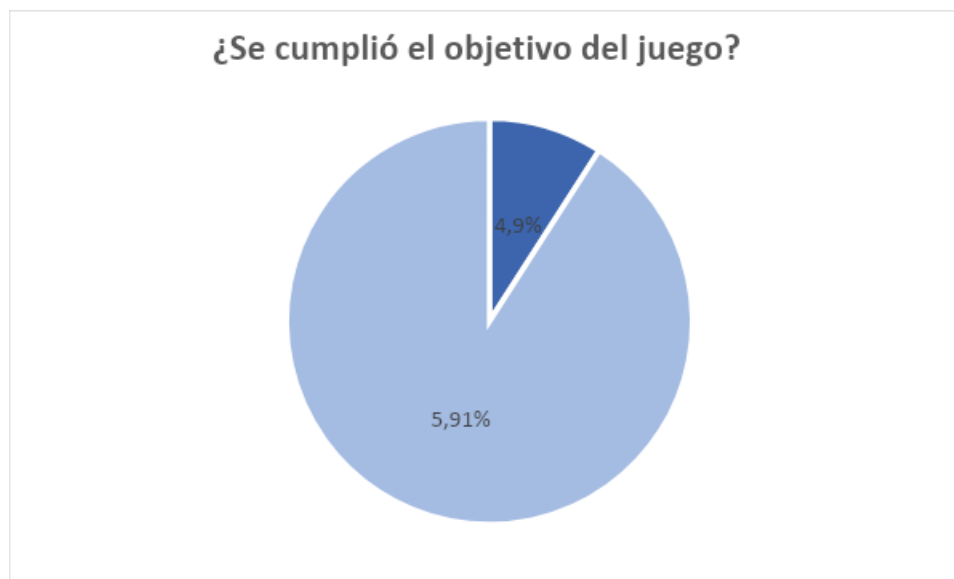
PROCESO: ESTUDIOS SOBRE ESPACIO PÚBLICO

DOCUMENTO: GUÍA METODOLÓGICA DE INVESTIGACIONES

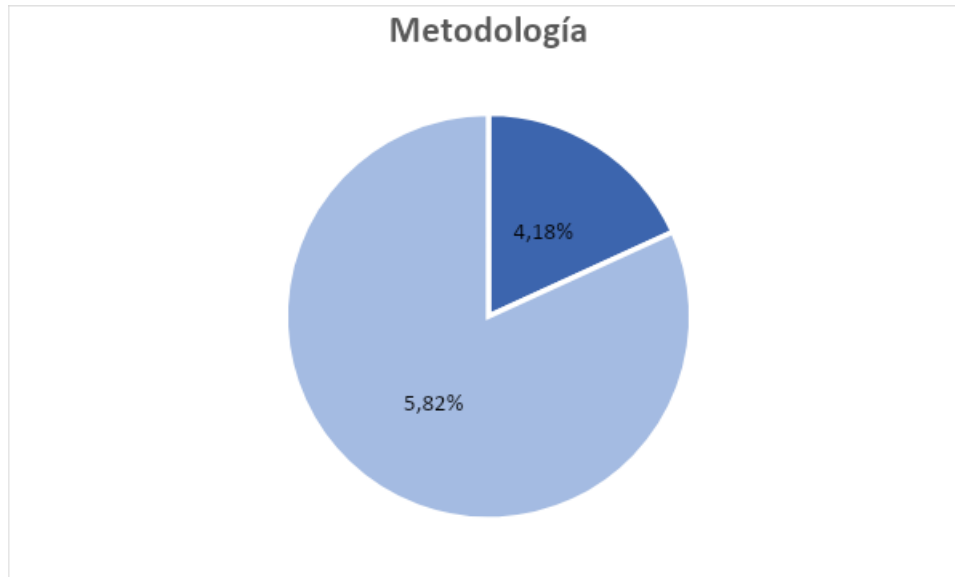
### Grupo 7 - Universidad Central

En la Universidad Central, se trabajó con el grupo de segundo semestre de la especialización en “Geografía y Gestión Ambiental del Territorio” donde se presentaron 11 estudiantes, los cuales fueron divididos en dos grupos facilitando el desarrollo de la actividad.

Frente a la primera pregunta de la evaluación sobre el objetivo del juego, de acuerdo con las respuestas, se encuentra que un 91% responde a la pregunta con el ítem más alto que corresponde al número 5, y un 9% responde a la pregunta con el número 4, esto nos indica que en general se cumplió el objetivo de la sesión de juego.



En cuanto a la pregunta número dos sobre la metodología del juego, el 82% de los estudiantes respondieron con la calificación más alta 5, y el 9% respondieron con el número 4. Esto nos indica que, de forma general la metodología del juego fue bien recibida por los estudiantes para el desarrollo de la sesión.



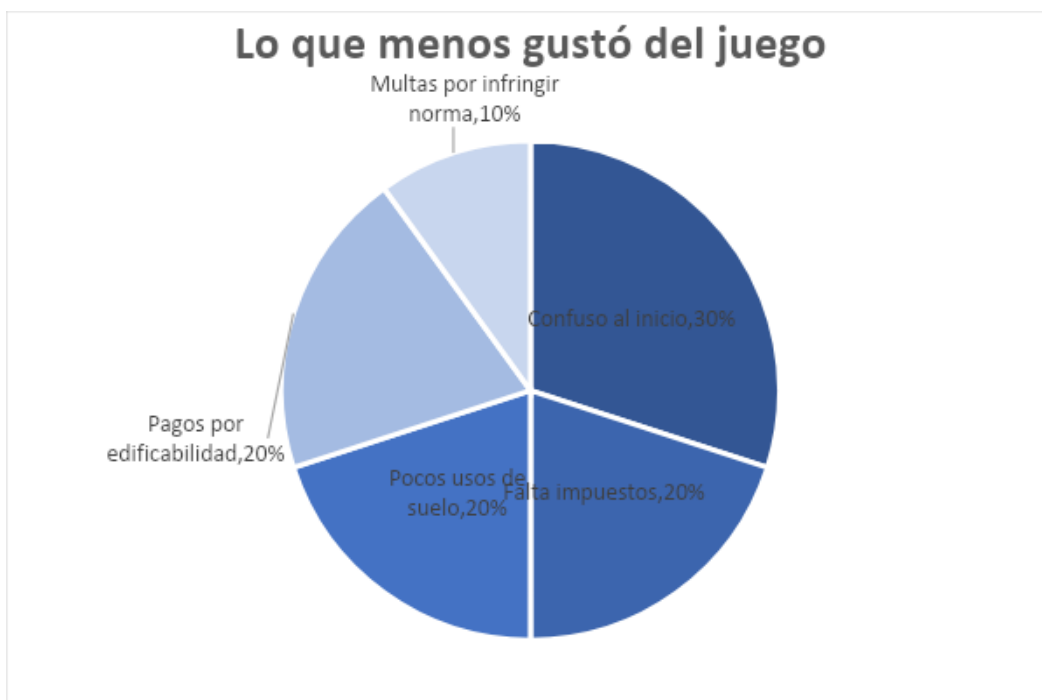
En cuanto a la pregunta ¿Qué fue lo que más te gustó del juego? Se encuentran diversas respuestas que fueron sintetizadas en aspectos claves. Uno de los aspectos que más les gustó a los estudiantes es la diversidad de perspectivas con un 28%, haciendo alusión a dos aspectos fundamentales, el primero va ligado a los roles del juego, ya que el jugador puede experimentarlos todos en diferentes etapas (promotor, ingeniero, arquitecto, usuario final) y el segundo va ligado a la visión de cada profesional, puesto que se generaban diferentes e interesantes perspectivas en la construcción de ciudad.

Tres elementos que tuvieron gran peso fueron, el proceso de construcción (18%), el diseño (18%) y la pedagogía del juego (18%) estos ítems nos demuestran que la generación es una herramienta académica, si bien no contempla todos los aspectos de la vida real, se acerca a la realidad y permite por medio de un proceso de construcción generar posturas frente al desarrollo de ciudad.

Adicionalmente, es importante denotar que la aplicación de conceptos tiene un 9%, ya que para algunos fue importante el hecho de pensar los modelos de ciudad y de algunos conceptos de ordenamiento y planificación.



Frente a la pregunta ¿qué fue lo que menos te gustó del juego? el 30% de los estudiantes argumentaron que al inicio de la partida del juego, el tener varias reglas y roles puede ser confuso, pero que si se juega una ronda de prueba, el ejercicio puede generar mejores resultados. Por otro lado, en cuanto al concepto del juego, el 20% de los estudiantes opina que hay una ausencia de impuestos en el juego y deberían incluirse. Por su parte, el 10% de los estudiantes menciona que las multas por infringir las normas deberían tener un castigo mayor. Igualmente el 20% de los estudiantes mencionaron que para acercarlo más a la realidad se deberían agregar más usos de suelo y el 20% restantes que se deben generar pagos por mayores edificabilidades.



Finalmente, estas opiniones nos arrojan que, un 50% de los estudiantes sugiere agregar otros usos al juego, todo esto con el fin de acercarlo mucho más a la realidad. Un 13% propone agregar el tema de los impuestos, un 12% la inclusión de más elementos en la puntuación, no solo los puntos de felicidad y cultura, un 12% realizar una ronda de prueba y finalmente, seguir realizando herramientas como estas que permitan de manera didáctica apropiar conocimientos y realizar ejercicios muy cercanos a la dinámica de la ciudad.



## 7. Productos resultantes

Soportes. Artículo.

## 8. Conclusiones

Experiencia de la aplicación de la herramienta

### Grupo 1 Universidad la Salle

Durante el inicio del taller, los estudiantes manifestaban que las reglas del juego eran complejas, razón por la cual perdían el interés fácilmente, por tal motivo se decidió realizar una ronda de práctica, en la cual los estudiantes pudiesen entender mejor el juego en la práctica y resolver todas las dudas posibles.

Cada mesa tenía un grupo de 5 estudiantes y 1 docente, quien se encargaba de realizar cuestionamientos más estructurados y de análisis al desarrollo desde una perspectiva académica, a diferencia de los estudiantes que tomaron el juego como un medio de aprendizaje lúdico y poco convencional.



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.  
Departamento Administrativo  
de la Defensoría del Espacio  
Público -DADEP-

## FORMATO FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Código: 127-FOREE-03

Versión: 2

Página 9 de 4

Vigencia desde: 12/10/2017

PROCESO: ESTUDIOS SOBRE ESPACIO PÚBLICO

DOCUMENTO: GUÍA METODOLÓGICA DE INVESTIGACIONES

Al final del taller, se realizó una ronda de preguntas tanto a estudiantes como a maestros, en las que se invitaba a los estudiantes a manifestar los aspectos más relevantes (tanto positivos, como negativos) durante su acercamiento a la herramienta pedagógica.

En conclusión, se estimó que en el siguiente taller se utilizarían las tarjetas de lote, POT y cliente con un nivel de complejidad menor.

### Grupo 2 Universidad la Salle

### Grupo 3 Universidad la Salle

### Grupo 4 Universidad la Salle

### Grupo 5 Universidad la Salle

### Grupo 6 Universidad la Salle

### Grupo 7 Universidad Central

Este grupo tenía una particularidad ya que era un grupo de profesionales y adicionalmente de diferentes ramas de conocimiento. Esto permitió que se generará una interacción más grande frente a la construcción de ciudad y al modelo de ocupación desde cada una de las posturas y disciplinas de los participantes. Al iniciar la sesión los participantes no entienden muy bien cómo se desarrolla el juego por el número de reglas y pasos, sin embargo, a medida que se va dando el juego los participantes se familiarizan y terminan acoplándose a la dinámica.

## 9. Referencias bibliográficas

Borja, J. (2011). Espacio público y derecho a la ciudad. Viento Sur. Número 116. Recuperado de: [http://cdn.vientosur.info/VScompletos/VS116\\_Borja\\_EspacioPublico.pdf](http://cdn.vientosur.info/VScompletos/VS116_Borja_EspacioPublico.pdf)

Defensoría del Espacio Público. (2016). Reporte técnico de indicadores de espacio público. Bogotá. Recuperado de: <http://observatorio.dadep.gov.co/sites/default/files/primerreporteindicadores.pdf>

Defensoría del Espacio Público. (2017). Reporte técnico de indicadores de espacio público. Bogotá. Recuperado de: <http://observatorio.dadep.gov.co/sites/default/files/Reporte-tecnico-2-2017.pdf>

## 10. Anexos

- Lista de asistencia.
- Fotos de los talleres.
- Encuestas.