

 <p>ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. Departamento Administrativo de la Defensoría del Espacio Público -DADEP-</p>	FORMATO ORIGINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN		Código: 127-FOREE-03
	Versión: 2	Página 1 de 4	
	Vigencia desde: 12/10/2017		
PROCESO: ESTUDIOS SOBRE ESPACIO PÚBLICO		DOCUMENTO: GUÍA METODOLÓGICA DE INVESTIGACIONES	

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 Diana Milena Valencia Mario Andrés Bertancourt Oscar Juan Castrillón 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

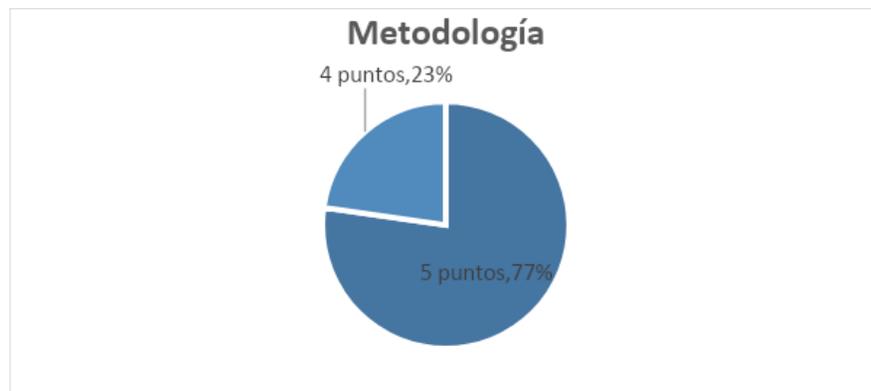


Grupo 1 - Universidad de la Salle

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.



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.



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

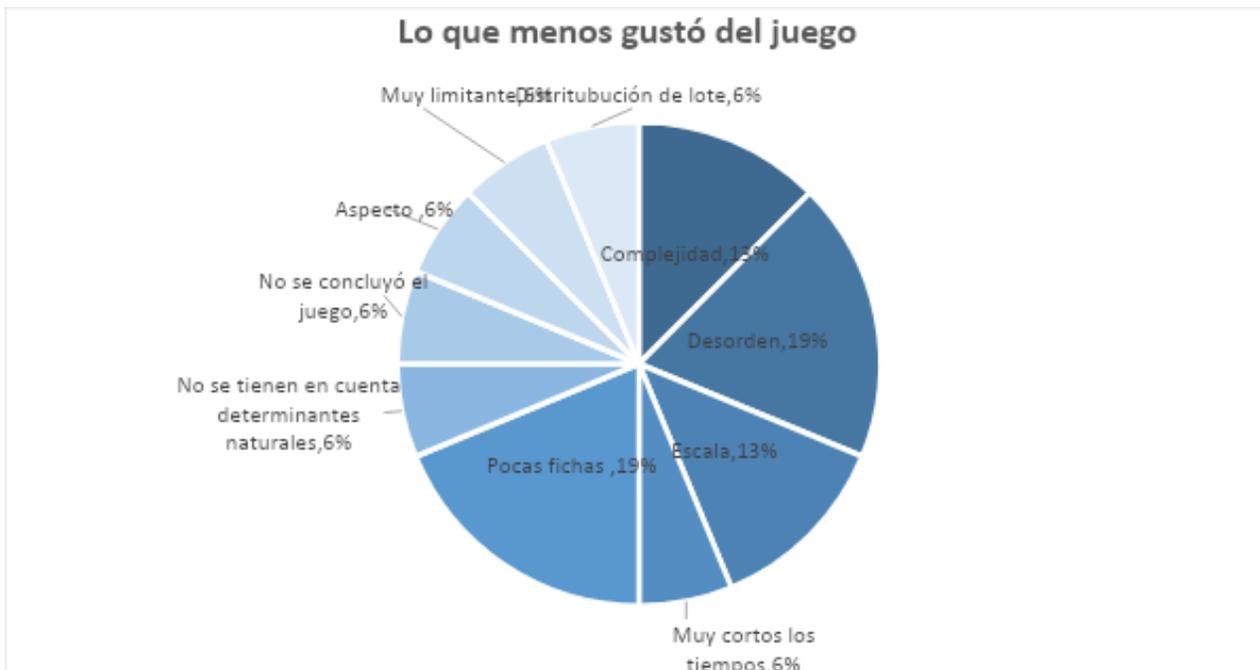
Vigencia desde: 12/10/2017

PROCESO: ESTUDIOS SOBRE ESPACIO PÚBLICO

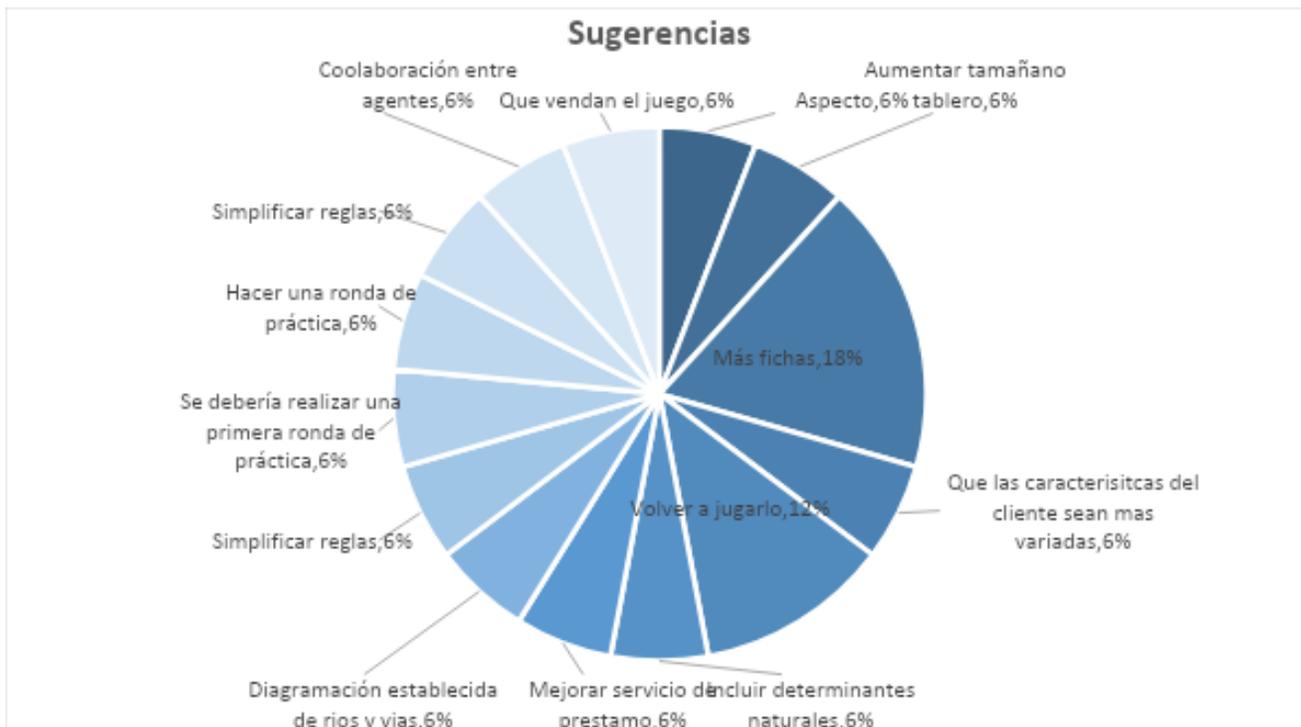
DOCUMENTO: GUÍA METODOLÓGICA DE INVESTIGACIONES



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

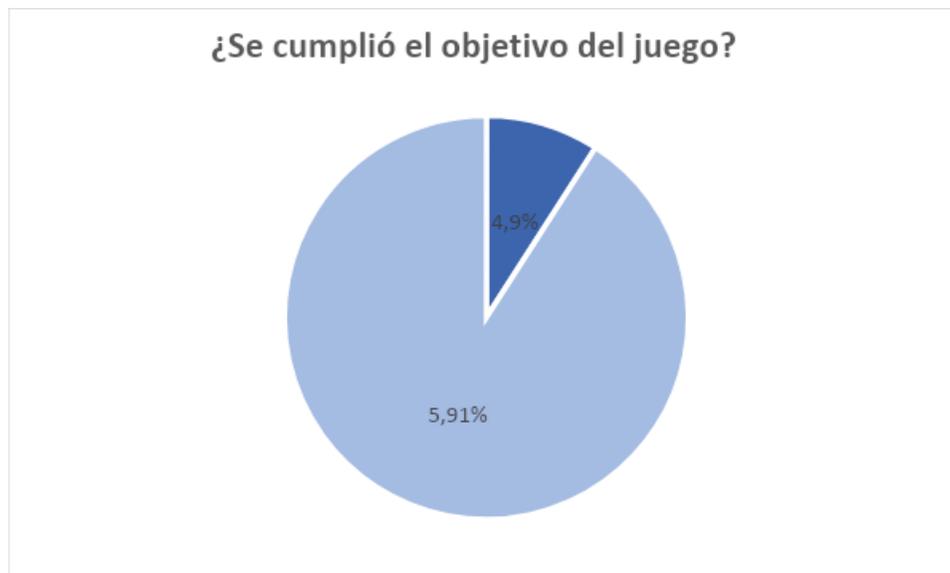
PROCESO: ESTUDIOS SOBRE ESPACIO PÚBLICO

DOCUMENTO: GUÍA METODOLÓGICA DE INVESTIGACIONES

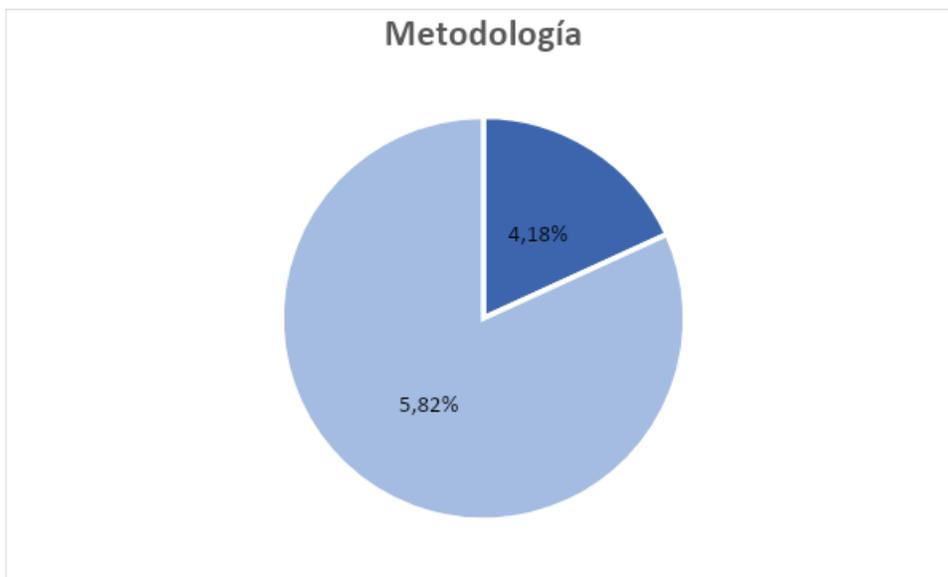
Grupo 7 - Universidad Central

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.



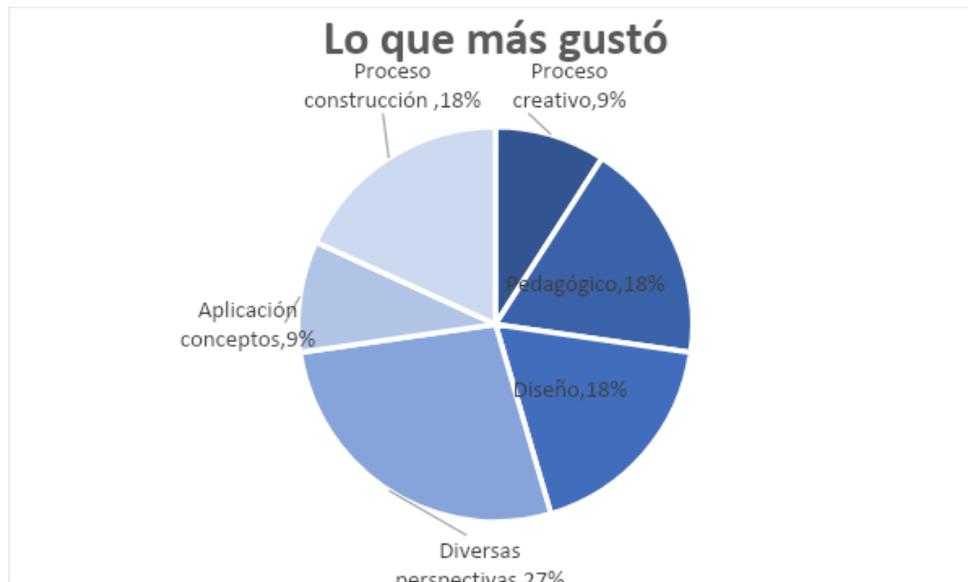
En cuanto a la pregunta número dos sobre la metodología del juego, el 82% de los estudiantes respondieron con la calificación más alta 5, y el 9% respondieron con el número 4. Esto nos indica que, de forma general la metodología del juego fue bien recibida por los estudiantes para el desarrollo de la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



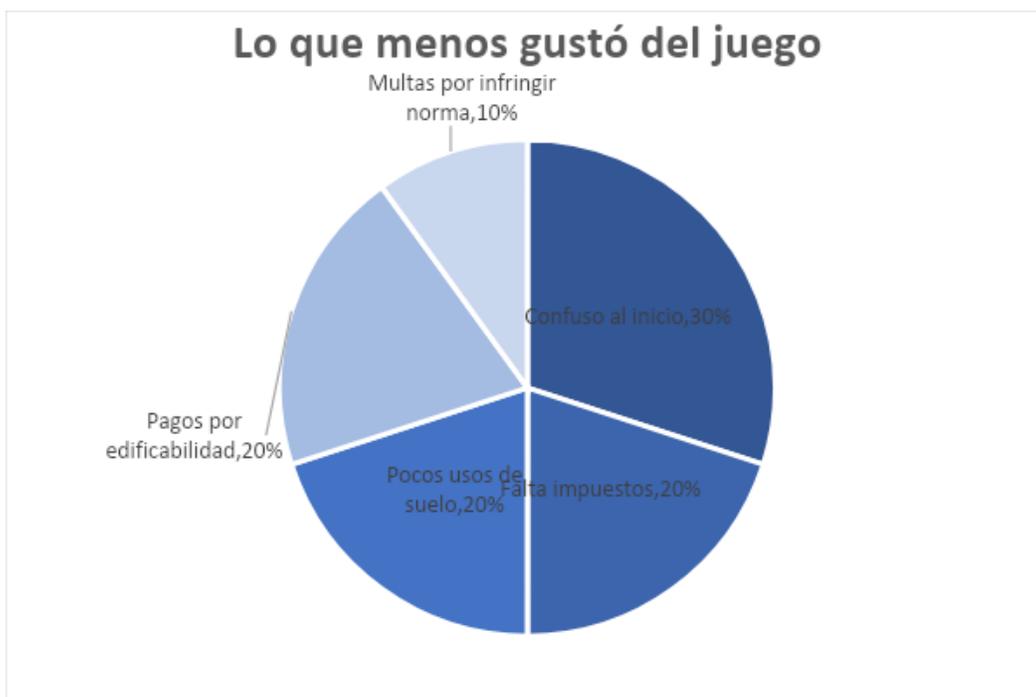
En cuanto a la pregunta ¿Qué fue lo que más te gustó del juego? Se encuentran diversas respuestas que fueron sintetizadas en aspectos claves. Uno de los aspectos que más les gustó a los estudiantes es la diversidad de perspectivas con un 28%, haciendo alusión a dos aspectos fundamentales, el primero 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.

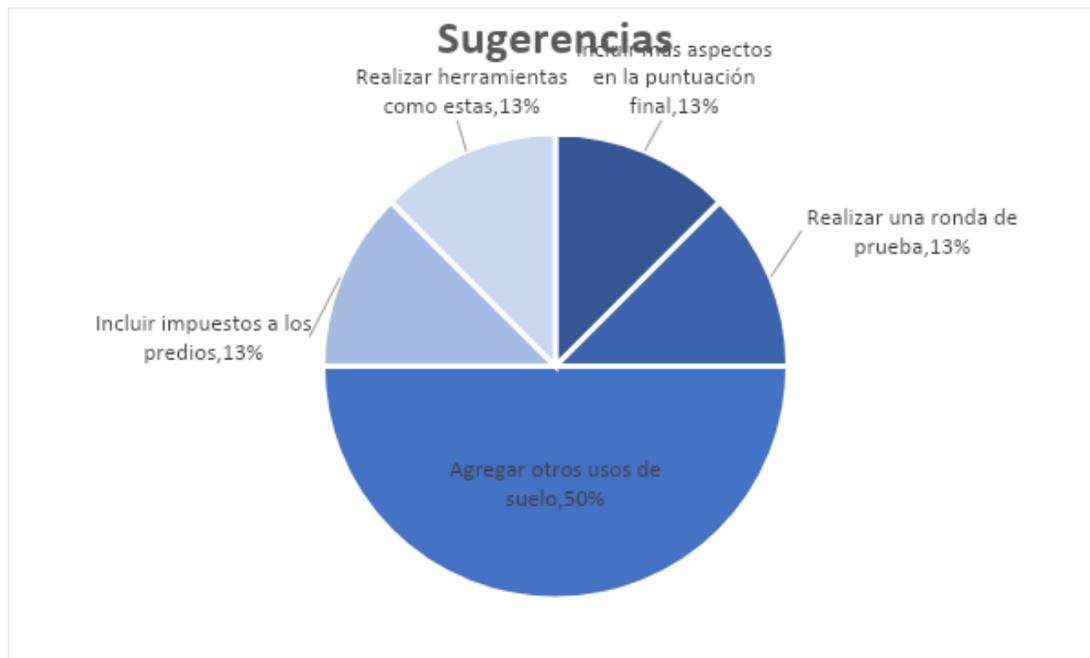
Adicionalmente, es importante denotar que la aplicación de conceptos tiene un 9%, ya que para algunos fue importante el hecho de pensar los modelos de ciudad y de algunos conceptos de ordenamiento y planificación.



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

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.