

LAPIS EXPLORADORES DE JABOQUE, BOGOTÁ – ESPACIOS VIVOS 2024

Cotización “Prestación de servicios para realizar la producción de un ejemplar del juego lúdico, para fortalecer la estrategia de espacio público fúgate al centro y camina seguro.”

Presentado a: Fundación Gilberto Alzate Avendaño – FUGA
Presentado por: Miembros de la Red Placemaking Colombia
Bogotá D.C., abril 29 de 2024

PLACEMAKING
COLOMBIA

Bogotá D.C. abril 29 de 2025

Arq. Iván Darío Morales Caicedo
Subdirección para la Gestión del Centro de Bogotá
Fundación Gilberto Alzate Avendaño – FUGA
imorales@fuga.gov.co

Asunto: Cotización de propuesta técnica y económica en el marco de un estudio de precios de mercado para adelantar un proceso de contratación cuyo objeto será la "Prestación de servicios para realizar la producción de un ejemplar del juego lúdico, para fortalecer la estrategia de espacio público fúgate al centro y camina seguro."

Respetado arquitecto Morales,

Por medio de la presente queremos agradecer su invitación a participar en esta convocatoria para cotizar la producción de un ejemplar lúdico en el marco de la estrategia de espacio público fúgate al centro, con lo cual nos sentimos muy honrados, esperando poder colaborar en tan importante estrategia, compartiendo la experiencia de nuestra red.

Adjunto encontrará la propuesta técnica y económica, para la cual pondremos a disposición todo el conocimiento y experiencia de los equipos de Micetectura, Colombia Coherente, Concreta Gestión Urbana SAS y la asesoría de Espacio Lúdico, ONG chilena con amplia experiencia en implementación del juego como herramienta de la innovación urbana ciudadana.

Quedamos atentos a cualquier aclaración que se requiera.

Cordialmente,

Arq. Juan Carlos Bohórquez
Red Placemaking Colombia
placemakingcolombia@gmail.com
cel 310 5663416



LAPIS PLAZA DE LA IMAGINACIÓN, BOGOTÁ – ESPACIOS VIVOS 2024

INTRODUCCIÓN

La Fundación Gilberto Alzate Avendaño - FUGA ha realizado una invitación a la Red Placemaking Colombia el pasado 16 de abril vía correo electrónico en el marco de un estudio de mercado para adelantar un proceso de contratación que tiene como objeto la "**Prestación de servicios para realizar la producción de un ejemplar del juego lúdico, para fortalecer la estrategia de espacio público fúgate al centro y camina seguro**" en la ciudad de Bogotá.

La presente propuesta técnica y económica se plantea con base en el documento "FICHA TÉCNICA PARA ADQUIRIR BIENES O SERVICIOS" suministrado por la Subdirección para la Gestión del Centro de Bogotá de la FUGA, y a partir de la experiencia en este campo de los equipos convocados de la red Placemaking Colombia. Este documento contiene la metodología, el marco conceptual y el detalle de los servicios de consultoría para la concepción y elaboración del dispositivo lúdico, así como el cronograma de ejecución de las actividades.

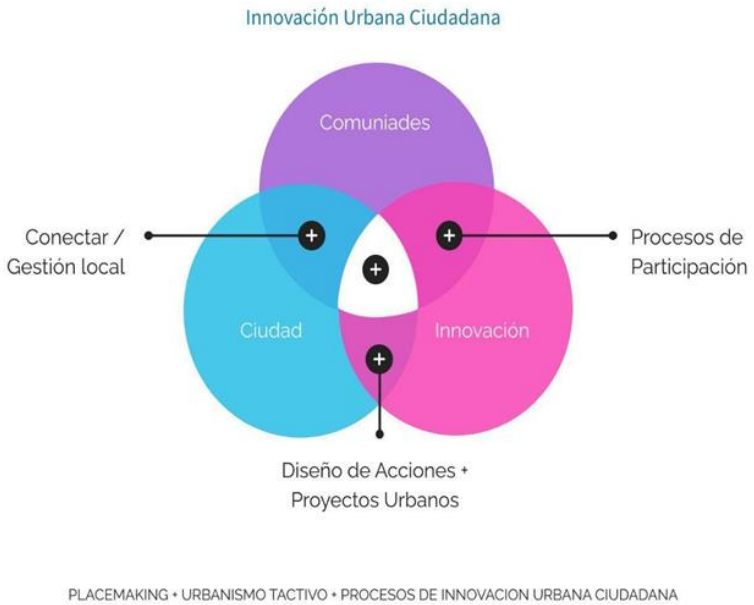
PROPUESTA METODOLÓGICA

★ INNOVACIÓN URBANA CIUDADANA

La Innovación Urbana Ciudadana está basada en la interacción de tres componentes: la ciudad, las comunidades y la innovación, conectando a las administraciones locales con las comunidades, integrando las voces de los habitantes a través de procesos de participación e implementando acciones lúdicas para la transformación urbana con foco en el bienestar de las personas.

La metodología que orientará el diseño del prototipo se basa en una lógica **participativa, situada y experiencial**, que reconoce el valor de la co-creación entre actores institucionales, comunidades locales, niños, niñas, jóvenes, personas mayores y otros transeúntes del centro de Bogotá. Se emplearán metodologías propias del **diseño centrado en las personas**, articuladas con herramientas del **arte relacional, la pedagogía del juego** y la **exploración sensorial del espacio urbano**.

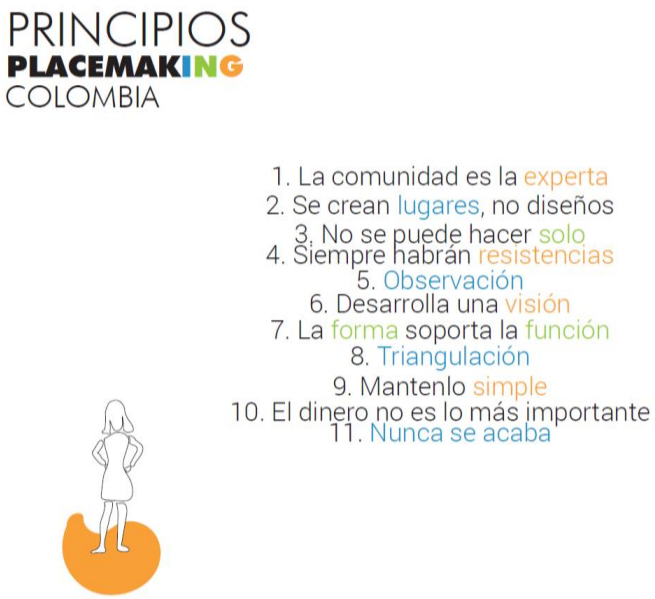
La experimentación, la observación activa y la iteración creativa permitirán ajustar el prototipo en función de los usos, apropiaciones y resonancias generadas en el espacio. Este enfoque metodológico se orienta a propiciar una relación más afectiva, respetuosa y horizontal entre la ciudadanía y su entorno público, incorporando además elementos del **urbanismo táctico y del aprendizaje significativo,** en el marco **de la innovación urbana ciudadana.**



Fuente: Espacio Lúdico

★ PRINCIPIOS DEL PLACEMAKING Y URBANISMO TÁCTICO

Para la conceptualización e implementación del dispositivo lúdico en los espacios públicos del centro de Bogotá tendremos como referencia los 11 principios creados para la implementación de estrategias placemaking a partir de lo construido y propuesto por Project for Public Spaces - PPS, de Nueva York:



Fuente: Placemaking Colombia con base en PPS

★ METODOLOGÍA DEL DESIGN THINKING

La metodología toma como base el modelo del Design Thinking (o pensamiento de diseño) y define 5 etapas para el desarrollo de un proyecto o una intervención el cual está compuesto de varias fases: escuchar, idear, codiseñar, pilotear o experimentar y posteriormente diseñar un plan para escalar las soluciones y que trasciendan en el largo plazo. Se pretende inicialmente empatizar con el territorio, idear colectivamente soluciones, transformar el espacio y finalmente implementar la intervención o dispositivo lúdico en este caso.



Fuente: Espacio Lúdico

PLACEMAKING
COLOMBIA

★ APROXIMACIÓN A LA CONCEPTUALIZACIÓN DEL DISPOSITIVO LÚDICO



LAPIS EXPLORADORES DE JABOQUE, BOGOTÁ – ESPACIOS VIVOS 2024

El diseño del prototipo lúdico parte del reconocimiento del **juego como una forma privilegiada de experiencia, exploración y transformación del entorno**, particularmente relevante en contextos urbanos con alta densidad e intensidad social, como el centro de Bogotá. Desde una perspectiva pedagógica, el juego no se limita a una actividad infantil o recreativa, sino que se concibe como un **lenguaje universal**, un dispositivo cultural capaz de activar procesos de apropiación simbólica, relacional y afectiva del espacio público.

Diversos enfoques educativos, desde Piaget y Vygotsky hasta perspectivas contemporáneas como las de Loris Malaguzzi y Paulo Freire, coinciden en que la lúdica es una herramienta pedagógica fundamental para el **desarrollo del pensamiento, la creatividad, la autonomía y la construcción de ciudadanía activa**. Desde el enfoque pedagógico de **Reggio Emilia**, impulsado por Malaguzzi, el juego es concebido como una forma de conocimiento en sí misma: una experiencia estética, ética y cognitiva que permite a las personas —especialmente a los niños y niñas — **explorar el mundo, expresarse libremente y construir sentido a través de múltiples lenguajes**. Malaguzzi habla del “niño como sujeto de derechos y protagonista activo”, y del ambiente como un “tercer maestro”, lo que plantea una relación directa entre el diseño del espacio público y la pedagogía del juego como acto de expresión y libertad.

Por su parte, **Paulo Freire**, desde la pedagogía crítica, propone que la educación debe promover la **conciencia crítica, la participación transformadora y el diálogo horizontal** entre educador y educando. En este marco, el juego no es solo una herramienta didáctica, sino un acto político y liberador que permite a las personas interrogar su realidad, **resignificar su territorio** y ensayar otras formas de habitarlo. Aplicado al espacio público, este enfoque invita a pensar en el juego como una **práctica de apropiación, resistencia y reencuentro**



tienen lugar.

Esta convergencia de miradas pedagógicas sitúa el diseño del prototipo lúdico no solo como una acción de intervención urbana, sino como una **estrategia educativa integral**, que potencia la construcción de vínculos, la reapropiación simbólica del territorio y la creación de escenarios donde el juego sea expresión de libertad, diálogo e inclusión.

En esta línea, se retoman los aportes conceptuales y metodológicos de **Javier Abad**, quien entiende la instalación lúdica como una **composición poética, abierta y sensible** que convoca a las personas a interactuar con los materiales, los espacios y los otros desde la curiosidad, la exploración libre y la imaginación. Las instalaciones, según Abad, no están determinadas por una estructura rígida, sino que **se constituyen en el encuentro** entre quien propone, los objetos dispuestos y quienes juegan. Esta propuesta estética y pedagógica rompe con la lógica utilitaria y normada del espacio público, generando oportunidades para la **escucha, el asombro y la resignificación colectiva** del territorio, en clave de convivencia, diversidad y cuidado mutuo.

El prototipo que se propone diseñar, integra estos fundamentos, proponiendo una **intervención lúdica situada** que dialogue con las dinámicas culturales, sociales y simbólicas del centro de Bogotá. Se trata de construir un espacio no solo físico, sino también **afectivo, sensorial y relacional**, que promueva la participación intergeneracional, el juego espontáneo, la exploración libre de materiales diversos, y el encuentro entre habitantes, transeúntes y comunidades locales. La intervención busca fortalecer la **apropiación activa del espacio público** como escenario de expresión ciudadana, inclusión social y construcción de paz cotidiana, reconociendo el juego como acto político, poético y transformador.

Se prevé el uso de materiales **modulares, accesibles y adaptables**, preferiblemente reutilizables y sostenibles (como madera plástica, textiles, cartón estructural, elementos naturales y objetos cotidianos resignificados). La instalación estará diseñada para ser **transportable, armable y escalable**, permitiendo replicabilidad en distintos puntos del centro o incluso en otras localidades. Se priorizarán componentes que inviten al movimiento, al tacto, al diálogo y al juego libre, sin instrucciones impuestas, en coherencia con la propuesta estética de Javier Abad.

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN, PRODUCTOS Y ACTIVIDADES

CRONOGRAMA DISPOSITIVO LÚDICO FUGA											
	PRODUCTOS Y ACTIVIDADES	**MES 1**		**MES 2**		**MES 3**		**MES 4**		**MES 5**	
	Semanas:	**1 y 2**	**3 Y 4**	**5 Y 6**	**7 Y 8**	**9 Y 10**	**11 Y 12**	**13 Y 14**	**15 Y 16**	**17 Y 18**	**19 Y 20**
1	**ETAPA 1 - DISEÑO Y COCREACIÓN**				★						
1,1	**Preparación metodológica y alistamiento**										
1.2	**Diagnóstico y cocreación**										
1.2.1	Aplicación metodologías de diagnóstico										
1.2.2	3 Talleres de cocreación ciudadanía (pedagogía, codiseño y validación)		★	★	★						
1.2.3	Conceptualización del Dispositivo										
1.2.4	Definición instrumento medición de impacto										
1.2.5	Difusión										
2	**ETAPA 2 - CONSTRUCCIÓN DEL DISPOSITIVO LÚDICO**								★		
2.1	Elaboración de planimetría y maqueta del dispositivo										
2.2	Mesas de trabajo para validación con FUGA										
2.3	Construcción del prototipo										
2.4	Taller de validación en campo							★			
2.5	Ajustes al prototipo y dispositivo final										
2.6	Difusión										
3	**ETAPA 3 - PUESTA EN FUNCIONAMIENTO DEL DISPOSITIVO**										★
3.1	Lanzamiento del dispositivo en el espacio público									★	
3.2	Aplicación de las mediciones de impacto										
3.3	Informe final - Conclusiones, recomendaciones y plan de gestión continuidad										

Nota: La propuesta se desarrolla en el término máximo sugerido de 5 meses, sin embargo, se aclara que la destinación del equipo humano no será del 100% durante este tiempo y se concentrará de acuerdo con las etapas propuestas y la dedicación de horas necesarias para cada actividad.

EQUIPO

Red Placemaking Colombia

A partir de la consolidación de la red mundial PlacemakingX que viene gestándose desde los años 60 en los Estados Unidos y de la Red Placemaking Latinoamérica consolidada en el año 2016, se gestó la Red Placemaking Colombia en noviembre del año 2018 en la Ciudad de México durante el segundo Encuentro Placemaking Latinoamérica. Nuestra red colombiana agrupa actualmente 67 líderes de toda Colombia, constituyéndose en una plataforma de articulación entre distintos actores que favorecen el intercambio de experiencias, la adquisición de conocimientos y recursos encaminados a generar procesos participativos en la construcción y activación de espacios públicos en las ciudades colombianas.

El equipo de diseño e implementación estará conformado por profesionales de áreas como **diseño industrial, arquitectura efímera, pedagogía, arte lúdico, intervención social y mediación cultural**, con experiencia en proyectos territoriales, juego como herramienta pedagógica, e intervención comunitaria. Además, se buscará vincular agentes del territorio —líderes comunitarios, artistas urbanos, gestores culturales— para garantizar pertinencia cultural y sostenibilidad social de la propuesta.

Consideramos que en la concepción de los proyectos el actuar en red y el usar la inteligencia colectiva es el mejor ingrediente para obtener el mejor resultado. Es por eso que el equipo de conceptualización que estará a disposición para la realización del dispositivo lúdico, en caso de que se lleve a cabo la contratación, estará compuesto por los siguientes equipos:

MICETECTURA - Arq. Camilo González

link página web:https://micetectura.com/

link de portafolio: https://issuu.com/micetectura/docs/portafolio_urbanismo_micetectura

CONCRETA GESTIÓN URBANA S.A.S. - Arq. Juan Carlos Bohórquez

link página web: https://www.concreta.co/

COLOMBIA COHERENTE - Giovanni Acevedo

link página web: https://www.colombiacoherente.org/

ESPACIO LÚDICO - Arq. José Gómez

link página web: www.espacioludico.org

Proyecto LudoBarrio: trata de un programa ideado por Espacio Lúdico el cual ha sido premiado e implementado en Chile y Latinoamérica.: ***https://www.youtube.com/watch?v=7bKR1O4Krm4&t=8s***



PROPUESTA ECONÓMICA

PROPUESTA ECONÓMICA			
Categoría	**Cantidad**	**Valor Unitario**	**Valor total**
Recursos Humanos prestación de servicios			
Coordinador del proyecto	1	$1.500.000	$1.500.000
Equipo profesional de diseño y conceptualización (arquitectos y artista)	3	$1.300.000	$3.900.000
Arq. Colaborador	1	$1.200.000	$1.200.000
Diseñador grafico	1	$1.000.000	$1.000.000
Maestro de obra o carpintero	1	$1.200.000	$1.200.000
Auxiliares de Obra y carpintería	2	$450.000	$900.000
Subtotal Recursos Humanos			**$9.700.000**
Materiales de construcción estimados			
Madera plastica	global		$8.000.000
Tronilleria y anclajes	global		$1.000.000
Pintura	global		$5.000.000
Juegos didacticos	global		$3.800.000
Señalización didactica educativa	global		$1.000.000
Alquiler herramientas	global		$1.500.000
Subtotal Material de construcción			**$20.300.000**
Operación			
Transporte	global		$2.900.000
Refrigerios	global		$800.000
Gastos administrativos		**5,00%**	**$1.900.000**
Subtotal Operación			**$5.600.000**
SUBTOTAL			**$35.600.000**
Estampilla Universidad Distrital Francisco José		1%	$356.000
Estampilla Pro Cultura		0,50%	$178.000
Estampilla Pro Adulto Mayor		2%	$712.000
TOTAL CON IMPUESTOS			**$36.846.000**

Notas:

- La contratación podrá hacerse a través de persona natural.
- La cotización tiene vigencia por el año 2025.
- La forma de pago se concertará con el cliente, garantizando almenos el 100% de los recursos para el inicio de la fabricación del dispositivo.



LAPIS EXPLORADORES DE JABOQUE, BOGOTÁ – ESPACIOS VIVOS 2024

PLACEMAKING
COLOMBIA