



EXPEDICIÓN ITZATÁ  
GESTIÓN CULTURAL PARA LA CONSERVACIÓN DEL HUMEDAL DE  
CÓRDOBA

Anteproyecto de Grado  
Especialización en Gerencia y Gestión Cultural  
Facultad de Ciencia Humanas  
Profesor: Raúl Niño Bernal

Proponentes:  
Katherine Avila Guevara  
Natalia Avila Guevara

UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO

Bogotá D.C., Noviembre de 2013



## Tabla de contenido

<b>RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO DE GESTIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>2</b>
<b>1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....</b>	<b>4</b>
<b>2.PROBLEMA CULTURAL.....</b>	<b>5</b>
<b>3. OBJETIVOS.....</b>	<b>6</b>
3.1 OBJETIVO GENERAL .....	6
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	6
<b>4. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>5. DIAGNOSTICO .....</b>	<b>10</b>
<b>6. ESTADO DEL ARTE.....</b>	<b>27</b>
<b>7. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>36</b>
7.1 VIRTUALIZACIÓN .....	36
7.2 CIBERCULTURA .....	36
7.3 INTERFAZ.....	37
7.4 PROGRAMACIÓN .....	38
7.5 SIMULACIONES.....	38
7.6 REALIDAD VIRTUAL.....	38
7.7 INTERACTIVIDAD .....	39
7.8 EL JUEGO Y EL JUGADOR.....	39
7.9 SERIOUS GAMES.....	43
7.9.1 Learning games .....	43
7.9.2 Advergames .....	44
7.9.3 Subvergames .....	44
7.10 NATIVOS DIGITALES E INMIGRANTES DIGITALES .....	46
7.11 ECODISEÑO.....	47
<b>8. MARCO JURÍDICO .....</b>	<b>49</b>
<b>9. METODOLOGÍA .....</b>	<b>56</b>
9.1 ESQUEMA METODOLOGÍA.....	57
9.2 MODELO DE GESTIÓN .....	61
<b>10. PLAN DE MARKETING .....</b>	<b>63</b>
10.1 Análisis de la Situación .....	63
10.2 Análisis del Mercado .....	64
10.2.1 Mercado Objetivo.....	64
10.2.2 Previsión Mercado Objetivo.....	64
10.2.3 Factores Geográficos.....	65
10.2.4 Factores Demográficos.....	66
10.2.5 Tendencias.....	66
10.2.6 Crecimiento .....	67



10.2.7 Análisis DOFA.....	68
10.2.8 Competencia .....	70
10.2.9 Misión .....	70
10.2.10 Objetivos de Marketing .....	70
10.2.11 Posicionamiento.....	71
10.2.12 Marketing Mix .....	71
10.2.13 Estrategias .....	75
<b>11. PRESUPUESTO GENERAL .....</b>	<b>77</b>
<b>11.1 Presupuesto detallado.....</b>	<b>78</b>
<b>12. CRONOGRAMA.....</b>	<b>81</b>
<b>13. PLAN FINANCIERO .....</b>	<b>83</b>
<b>14. CONCLUSIONES.....</b>	<b>85</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>86</b>
<b>ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....</b>	<b>101</b>
<b>INDICE DE TABLAS.....</b>	<b>103</b>
<b>INDICE DE ANEXOS.....</b>	<b>104</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>104</b>



## RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO DE GESTIÓN

<b>TÍTULO</b>	Expedición Itzatá
<b>INTEGRANTES</b>	Katherine Avila Guevara Natalia Avila Guevara
<b>DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO</b>	Expedición Itzatá es un proyecto de gestión cultural que busca promover la conservación del humedal de Córdoba, educar sobre la importancia de dicho ecosistema y rescatar sus valores culturales, acercando a niños y jóvenes por medio de un videojuego que ambientará una expedición en el humedal.
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	Es pertinente implementar recursos tecnológicos al proyecto de gestión cultural para mejorar los alcances y el impacto en los niños y jóvenes según estadísticas del Ministerio TIC El 64 por ciento de los hogares de ciudades de más de 200 mil habitantes están conectados a Internet y destinan en promedio 2.6 horas al día navegando. Los medios digitales son una vía efectiva para la generación de conocimiento e interacción. La apuesta es la cultura apuntando a la digitalización en pro del medio ambiente.
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	Diseñar un recurso digital interactivo de impacto local y global que eduque y promueva la conservación del humedal de Córdoba en Bogotá.
<b>CONTEXTO DE APLICACIÓN GEOGRÁFICA</b>	El proyecto espera aplicarse a nivel local, nacional y global, gracias a las interacciones que propondrá y permitirá el recurso digital.
<b>BENEFICIOS DIRECTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El humedal de Córdoba será divulgado a nivel local y global.</li> <li>• Se generará conocimiento sobre el ecosistema humedal de Córdoba a nivel biológico, histórico y cultural.</li> <li>• Se promoverán acciones efectivas en pro de la conservación del humedal de Córdoba.</li> <li>• Se generar conciencia ambiental en los niños y jóvenes de la ciudad.</li> <li>• Mitigar el calentamiento global.</li> <li>• Mitigar los niveles de contaminación del humedal de Córdoba y del medio ambiente en general.</li> <li>• Mejorar la calidad de vida de los habitantes de Bogotá.</li> <li>• Mayor visibilidad de los recursos naturales y problemas ambientales de la ciudad.</li> </ul>
<b>BENEFICIOS INDIRECTOS</b>	
<b>COSTO FASE DE PREPRODUCCIÓN</b>	<b>\$15.850.000</b>
<b>COSTO TOTAL</b>	<b>\$299.825.000</b>



## INTRODUCCIÓN

*“No hay una ÚNICA solución a un problema,  
ni una ÚNICA perspectiva respecto a un problema”*

En la actualidad y gracias a los múltiples recursos informativos, se evidencia un mayor interés por una multiplicidad de temas, que no corresponden a un único orden, incrementando la interdisciplinariedad en procesos de apreciación, planeación y ejecución. En este amplio espectro de temas, de interés general pero de carácter mundial tal como lo es el cuidado y la preservación del medio ambiente se requiere integrar planes y acciones multisectoriales e interdisciplinarias que logren resolver los problemas desde una óptica heurística.

Este proyecto evidencia las perspectivas de Katherine Ingeniera Industrial de profesión, con amplio conocimiento y trayectoria en la comercialización del cine independiente en Colombia y Natalia Diseñadora Industrial de profesión con experiencia en el trabajo social comunitario. Un equipo con alto interés por temas ambientales, sociales y culturales.

Expedición Itzatá pretende aportar a la construcción de soluciones para contrarrestar la desaparición de los humedales en Bogotá, exaltándolos como ecosistemas estratégicos para mitigar el calentamiento global. Hacer los humedales más visibles a los ciudadanos teniendo como principal recurso la tecnología en la era digital.

Expedición Itzatá, es un proyecto “optimista”, consecuencia principal que causan los videojuegos en las personas según relata Jane McGonigal en su libro Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They can Change the World. El cual



citaremos en capítulos posteriores, Jane fue motivación e inspiración para el desarrollo de este proyecto, el cual en su primera etapa parecía una idea sin argumentos contundentes, y es que los videojuegos en Colombia son un tabú a reprimir aún en las generaciones más jóvenes. Pero a medida que desarrollamos la investigación y participamos en eventos como Colombia 3.0 dimos el paso a lo concreto, en el mundo los videojuegos, son herramientas muy valiosas, y en países como Estados Unidos y el Reino Unido, las universidades tienen departamentos con estudios de pregrado y postgrado dedicados a este fenómeno digital. Para el fortalecimiento del conocimiento y los argumentos de este proyecto una integrante adelanta dos cursos “*on-line*” el primero Video Games and Learning de la Universidad de Wisconsin-Madison y Human-Computer Interaction de la Universidad de California, San Diego.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Compartimos la plataforma Coursera, la cual tiene una amplia gama de cursos online gratuitos disponibles todo el año. <https://www.coursera.org>

<sup>2</sup> Ver Lévy, Pierre. Cibercultura Informe al consejo de Europa.

<sup>3</sup> Instituto Distrital de Turismo, Nuevas rutas turísticas para Bogotá. Consultado el 12/05/2013  
Pág. 5 Disponible en:



## 1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto es una construcción fundamentado en una metodología heurística. Aborda temas como la Cibercultura<sup>2</sup>, las nuevas tecnologías (TIC), las redes sociales y los videojuegos. Para dar una solución creativa a un problema de orden ambiental que es transversal a todos los ciudadanos.

Expedición Itzatá, es un proyecto de gestión cultural que busca promover la conservación del humedal de Córdoba, educar sobre la importancia de dicho ecosistema y rescatar sus valores culturales, acercando a niños y jóvenes por medio de un videojuego que ambientará una expedición en el humedal.

El proyecto toma el nombre Expedición “Itzatá” haciendo alusión histórica al nombre que recibía el humedal por el pueblo muisca/chibcha que habitaba el altiplano cundiboyacence y cuyos descendientes habitan en la actualidad barrios como Suba y Bosa y municipios vecinos como Chía y Cota.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Ver Lévy, Pierre. Cibercultura Informe al consejo de Europa.

<sup>3</sup> Instituto Distrital de Turismo, Nuevas rutas turísticas para Bogotá. Consultado el 12/05/2013

Pág. 5 Disponible en:

[http://www.bogotaturismo.gov.co/sites/default/files/rutas/PORTAFOLIO\\_NIZA\\_HUMEDAL\\_DE\\_CORDOBA.pdf](http://www.bogotaturismo.gov.co/sites/default/files/rutas/PORTAFOLIO_NIZA_HUMEDAL_DE_CORDOBA.pdf)



## 2.PROBLEMA CULTURAL

Poco conocimiento y recursos educativos que promuevan la conservación del humedal de Córdoba sin intervenir e irrumpir en el ecosistema.

A través del diagnóstico realizado y que a continuación se presenta se destaca la apropiación que tiene la comunidad aledaña al humedal de Córdoba sobre el mismo, el problema radica en la población flotante o visitantes recurrentes y/u ocasionales, no habitantes del sector. En este aspecto se identifica una debilidad en el conocimiento y valoración sobre los recursos naturales de la ciudad, en este caso específico sobre el humedal de Córdoba.

Las acciones educativas existentes en el humedal de Córdoba no tienen largos alcances o no son replicadas a la ciudadanía en general, esto indica una oportunidad de intervención desde la gestión cultural que logre replicar a mayor escala y envergadura sin sesgar la problemática sólo a sectores con intereses ambientales o ambientalistas propiamente dichos.



### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un recurso digital interactivo de impacto local y global que eduque y promueva la conservación del humedal de Córdoba en Bogotá.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

3.2.1 Diseñar el Story Telling / narrativa y los factores sorpresa del videojuego enfocados a la conservación, educación y el rescate de los valores culturales del humedal de Córdoba.

3.2.2 Diseñar el modelo de actualización de la información del humedal de Córdoba en tiempo real para el videojuego.

3.2.3 Diseñar la estrategia de fidelización de los usuarios del videojuego hacia el humedal de Córdoba.



## 4. JUSTIFICACIÓN

Expedición Itz'atá tiene como pilar contribuir a uno de los Objetivos del Milenio, mitigar el calentamiento global a partir de una acción cultural destinada a los usuarios del videojuego / habitantes de Bogotá y del mundo que se reflejará en mayor conciencia y un mejor trato al medio ambiente.

El proyecto que tiene relevancia cultural y ambiental, es fundamental en este proceso de globalización hacia el cual caminamos a diario, como lo nombra Bernardo Kliksberg

La «aldea global» en que se ha convertido el planeta, en donde las interrelaciones entre los países y los mercados se multiplican continuamente, parece caracterizarse por una explosión de complejidad, direcciones contradictorias de evolución, y altas dosis de incertidumbre.<sup>4</sup>

Reconocer nuestro territorio, nuestros recursos naturales y su sostenibilidad. Generar la apropiación de esos recursos para lograr su conservación a largo plazo. Estos recursos que no son indicadores directos de desarrollo en nuestro país y no logran aumentar el PIB, son indicadores directos de nuestro bienestar e inciden en nuestra salud, calidad de aire y agua en la ciudad, la biodiversidad endémica de la región entre otros, que sin lugar a duda mejora nuestra calidad de vida y por ende nos permite llevar a cabo actividades de tipo académico, industrial, económico, etc., que sí logran reflejarse en nuestros indicadores de desarrollo. Teniendo en cuenta lo que nos propone Sen Amartya (2004:30), *“no es suficiente fijarse como objetivo básico la maximización de la renta o de la riqueza, que, como señaló Aristóteles, “no es más que un instrumento para conseguir otro fin” [...] y que el desarrollo tiene que ocuparse más de mejorar la vida que llevamos y las libertades de que disfrutamos”*. Este proyecto contribuye al desarrollo de Bogotá debido a su impacto en el bienestar, la salud y la calidad de vida de los habitantes de la ciudad.

---

<sup>4</sup> Ver Kliksberg, *CAPITAL SOCIAL Y CULTURA, CLAVES DEL DESARROLLO*, p. 6.



Expedición Itzatá desea aportar de manera directa a la conservación del ecosistema Humedal de Córdoba y seguir proporcionando el bienestar que el humedal genera, pero además pretende establecer una oportunidad de negocio en la cual la empresa privada se vincule aportando capital para la financiación del videojuego y las actividades culturales de carácter educativo a que tenga lugar. Atendiendo al llamado de Bernardo Kliksberg

«hay múltiples aspectos en la cultura de cada pueblo que pueden favorecer a su desarrollo económico y social, es preciso descubrirlos, potenciarlos, y apoyarse en ellos, y hacer esto con seriedad significa replantear la agenda del desarrollo de una manera que a la postre resultará más eficaz, porque tomará en cuenta potencialidades de la realidad que son de su esencia y, que hasta ahora, han sido generalmente ignoradas»<sup>5</sup>

En el humedal hemos encontrado un potencial cultural que ha sido explotado de manera local o circundante, pero que no ha logrado trascender de manera concreta a la ciudadanía, Expedición Itzatá quiere reconfigurar el imaginario colectivo sobre el humedal de Córdoba, el videojuego se plantea como una propuesta arriesgada, innovadora y ambiciosa, que quiere llegar de forma masiva a su público objetivo. Como lo dice Adrono *“Existe una fusión entre cultura y entretenimiento, la diversión ocupa un lugar muy alto en los valores de la cabeza de las masas”* y a esos valores nos queremos acercar para fidelizar la relación entre el ciudadano y el humedal, siendo un proyecto piloto que logre su expansión a una red de videojuegos sobre los humedales en Bogotá y el mundo.

El desarrollo del proyecto haciendo uso de la tecnología tiene sus fundamentos en el estudio realizado sobre la digitalización en Colombia y el impacto de las nuevas tecnologías publicado por el Ministerio TIC, tenemos los siguientes datos<sup>6</sup>:

- 8 de cada 10 colombianos acceden a internet en un promedio de edad entre 15 y 55 años

---

<sup>5</sup> Ver Kliksberg, *CAPITAL SOCIAL Y CULTURA, CLAVES DEL DESARROLLO*, p. 6.

<sup>6</sup> Consultado el 12/05/2013 Disponible en: <http://www.mintic.gov.co/index.php/8-sabia/1908-8-de-cada-10-colombianos-acceden-a-internet>



- El 54% de colombianos usuarios de internet lo utilizan todos los días en un promedio de 2.6 horas al día
- El comercio electrónico creció de 2010 a 2012 un 300%, el 16% de usuarios realizaron compras online en 2012.
- El 64% de los hogares de ciudades de más de 200 mil habitantes están conectados a internet

Como lo explica Beatriz Marcano Lárez, Doctora en educación e Investigadora en videojuegos y aprendizaje

Los videojuegos tienen un potencial para motivar y potenciar el aprendizaje debido al impacto significativo que genera en los sentidos produciendo adrenalina la cual estimula la inmersión total en el juego, elementos que están vinculados con los procesos de aprendizaje mejorando el conocimiento adquirido o adquiriendo nuevos comportamientos. Los *Serious Games*<sup>7</sup> creo que definitivamente, diseñados con los mayores atractivos posibles pueden potenciar muchísimo el desarrollo de competencias y habilidades propias y necesarias para la formación profesional<sup>8</sup>.

Según información publicada en reportarte, *“los videojuegos de tipo Social Games no paran de crecer y de conseguir más adeptos, en 2011 250 millones de usuarios de facebook jugaron un social game y reportaron el 12% de los ingresos de la red social y Se calcula que 81 millones de personas juegan en facebook al menos una vez al día, 9.5 horas a la semana.”*<sup>9</sup>

---

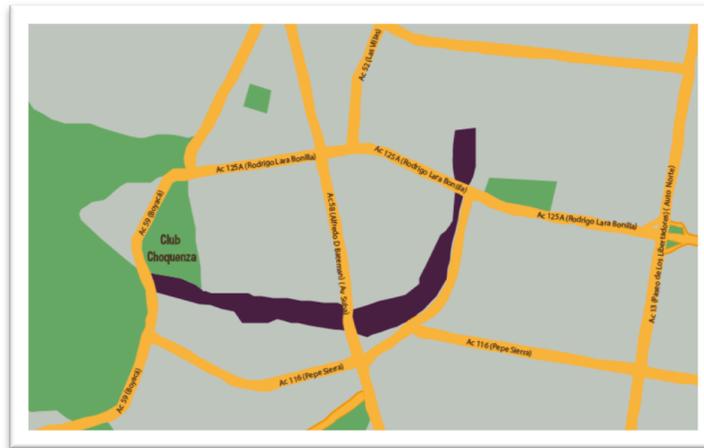
<sup>7</sup> Ver marco teórico pág. 35

<sup>8</sup> Ver entrevista realizada en mayo de 2012 por Sonia Arranz. Consultado el 15/05/2013 Disponible en <http://es.scribd.com/doc/131999501/Videojuegos-y-Universidad-Entrevista-Beatriz-Marcano>

<sup>9</sup> Consultado el 15/05/2013 Disponible en: <http://reportarte.us2.listmanage.com/subscribe/post?u=1a185c9cbb41d986b045405e0&id=35e2378279>

## 5. DIAGNOSTICO

Dentro de las actividades realizadas para la elaboración del diagnóstico se realizaron visitas de campo acompañadas de registro fotográfico a los diferentes sectores del humedal, entrevistas y encuestas.



*Ilustración 1. (Mapa del humedal de Córdoba tres sectores, elaborado para este informe)*

En el recorrido por el sector 3 del humedal, se identifica que es el segmento del humedal con mayor interacción con los habitantes del perímetro al estar insertado entre los tres barrios que a su vez lo colindan: Niza, Pontevedra y San Nicolás, teniendo en este segmento zonas de libre acceso.



*Ilustración 2 (Mapa sector 3 humedal de Córdoba, elaborado para este informe)*



*Ilustración 3 (Zona del humedal que colinda con el barrio Pontevedra, Registrada por el equipo de trabajo)*



*Ilustración 4 (Zona del humedal que colinda con el barrio San Nicolás, Registrada por el equipo de trabajo)*



*Ilustración 5 (Zona del humedal que colinda con el barrio Niza, Registrada por el equipo de trabajo)*

El sector 3 al ser de tránsito público tiene un carácter más de parque vecinal no tiene ningún letrero que lo identifique como el Humedal de Córdoba. Sufre con mayor frecuencia acciones de vandalismo (ver ilustración 11), además en su mayoría la población flotante que transita este sector representa un riesgo al contribuir al deterioro del humedal con malas prácticas ciudadanas como arrojar basura al humedal.



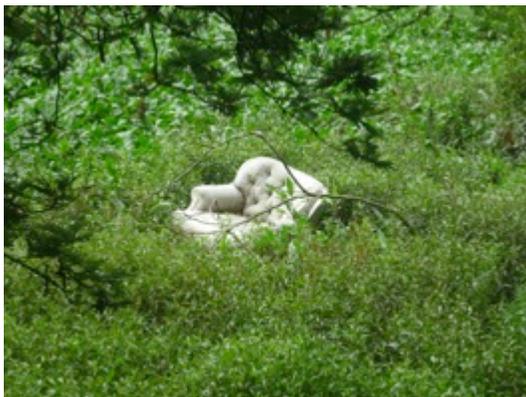
*Ilustración 6 (Zona del humedal - parque que colinda con el barrio Niza, Registrada por el equipo de trabajo)*



*Ilustración 7 (Zona del humedal - parque que colinda con el barrio Niza, Registrada por el equipo de trabajo)*

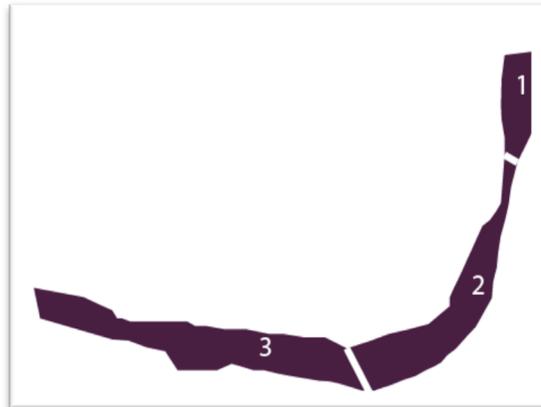


*Ilustración 8 - Ilustración 9 (Zona del humedal - parque que colinda con el barrio Alhambra, desechos plásticos. Registrada por el equipo de trabajo)*



*Ilustración 10 (Zona del humedal - parque que colinda con el barrio Alhambra, mueble desechado) Ilustración 11. (Valla Zona del humedal que colinda con el barrio Niza Registrada por el equipo de trabajo)*

En el sector dos del humedal encontramos la administración del humedal de Córdoba, este sector tiene cerramiento y apertura al público con guía de la administración, es de los sectores mejor conservados en compañía del sector 1, los horarios de atención son de lunes a viernes de 8:00 am a 5:00 pm y sábados de 8:00 am a 12:00 a.m.



*Ilustración 12 (Esquema sectorizado del humedal, Elaborado para este informe)*

La entrada al sector 2 del humedal no está señalizada permanentemente, sólo cuenta con carteleras que son ubicadas en la apertura y retiradas al cierre del humedal.



*Ilustración 13 (Entrada sector 2, Registrado por el equipo de trabajo)*

El sector 2 del humedal tiene en su costado occidental un parqueadero – invasión, se tiene interpuesta una acción legal en contra de los invasores del terreno que pertenece al humedal, pero ha sido un largo proceso ya que los invasores adquirieron el terreno hace uno 20 años aproximadamente.



*Ilustración 14 (Entrada sector 2, parqueadero-invasión Registrado por el equipo de trabajo)*

Al costado oriental el humedal colinda con un edificio que le recuerda el costo de la burocracia diariamente al humedal, hacemos referencia al edificio que se construyó quitándole terreno al humedal durante la alcaldía de Samuel Moreno, quien figura como dueño de la propiedad.



*Ilustración 15 (Entrada sector 2, Edificio Samuel moreno Registrado por el equipo de trabajo)*

La administración cuenta con una pequeña oficina prefabricada, una carpa para eventos que alberga alrededor de 20 personas, una carpa parqueadero y una carpa módulo itinerante como recepción para los visitantes. Estos módulos tienen información en forma de banner impreso, como se muestra en las figuras 16 y 17.



Ilustración 16 - Ilustración 17 (Entrada sector 2- recepción Registrado por el equipo de trabajo)

La administración del humedal de Córdoba cuenta con recursos de divulgación pobres y de poca comunicación, tanto las carteleras en el sector 2 en la administración como los pocos letreros que durante el recorrido nombran algunas de las especies que se encuentran en el habitat, que están hechos en materiales inadecuados para su condición de intemperie. (ilustraciones 16 y 17)



Ilustración 18 - Ilustración 19 (Tableros deteriorados a la intemperie )

A los visitantes se les hace entrega de un mini folleto con un mapa impreso a baja resolución del humedal e información sobre algunas especies que lo habitan. Este recurso según comenta Darwin Ortega<sup>10</sup> es escaso y el día de la visita sólo quedaba uno.



*Ilustración 20 (Folleto entregado durante la visita. Registrado por el equipo de trabajo)*

Al indagar por el humedal de Córdoba en la red, fue muy complicado encontrar una página web actualizada, esto se debe a que las administraciones del humedal cambian en un periodo de 6 a 9 meses y los proyectos y procesos en este caso la página web no tiene continuidad de administración en administración. La página web que más visité durante la primera fase en la construcción de este diagnóstico resultó ser de la administración pasada, días después de haber contactado el director del comité ambiental del barrio Niza, el señor Mauricio Castaño, fue cancelada esa página web y actualmente figura otra página web en construcción por parte del señor Mauricio.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Entrevista a Darwin Ortega funcionario guía de la Fundación Natura, mayo 2013

<sup>11</sup> Consultado el 22 /04/ 2013 Disponible en: <http://www.humedaldecordoba.com>



En las redes sociales existe un grupo oficial llamado humedal de Córdoba - Itzatá<sup>12</sup>, enlazado desde la página web anteriormente mencionada, y la persona que actualiza ese portal Darwin Ortega trabaja en la actualidad con la nueva administración del humedal. Analizando esto, se puede deducir que no existen contenidos definitivos respecto del humedal, ni páginas únicas y oficiales.

El humedal registra sus visitantes por medio de una planilla que se firma en cada visita, así se conforma la base de datos del humedal.

Eventos especiales como actividades programadas según el calendario ambiental o temas particulares de interés son publicados en el grupo de Facebook Humedal de Córdoba - Itzatá y también en un portal externo muy activo llamado Humedales Bogotá<sup>13</sup>, dentro del perímetro del humedal se difunde la información con un único volante pegado a la entrada.



Ilustración 21 (Invitación evento mayo 18 Registrado por el equipo de trabajo)

<sup>12</sup> Consultado el 25/05/2013 Disponible en: <https://www.facebook.com/humedalcordoba>

<sup>13</sup> Consultado el 25/05/2013 Disponible en: <http://humedalesbogota.com/humedal-de-cordoba/>



Se aplicó una encuesta el durante el mes de mayo del presente año, a 30 personas de la comunidad aledaña al humedal y a 70 personas haciendo uso de las redes sociales vía internet obteniendo los siguientes resultados:

Anexo 1

SEXO	MUJERES	45.3 %
	HOMBRES	54.7 %
EDAD (Años)	12 -15	1.6 %
	21 - 25	15.9 %
	26 - 30	46 %
	31 - 35	19 %
	36 - 50	15.9 %
	MAYOR DE 50	1.6 %
OCUPACIÓN	EMPLEADO	72.9 %
	INDEPENDIENTE	6.8 %
	ESTUDIANTE	15.3 %
	DESEMPLEADO	5.1 %
NIVEL EDUCATIVO	PRIMARIA	1.7 %
	BACHILLERATO	3.4 %
	TÉCNICO	10.2 %
	UNIVERSITARIO	84.7 %
CONOCE EL ECOSISTEMA HUMEDAL Y SUS BENEFICIOS	SI	87.9 %
	NO	12.1 %
LE GUSTARIA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS HUMEDALES	SI	75 %
	NO	12.1 %
MEDIO EN EL QUE DESEA RECIBIR LA INFORMACIÓN	IMPRESO	
	FOLLETO - REVISTA	6.3 %
	DIGITÁL	
	FOLLETO - REVISTA	31.6 %
	DIGITÁL	
	WEB SITE	27.8 %
	DIGITAL BLOG	
FACEBOOK - TWITTER	12.7 %	
DIGITÁL		
VIDEO JUEGO	21.5 %	

Tabla 1



De las entrevistas realizadas a los funcionarios de la administración se obtienen la siguiente información relevante:

- La administración del humedal es una coadministración entre La Empresa de Acueducto de Bogotá (fijo) y la fundación Natura (variable), los contratos de administración tienen una duración que va de 4 a máximo 9 meses, lo cual refleja la falta de continuidad en los procesos y planes para el humedal.

- La Administración está enfocada en 4 líneas:

1. La vigilancia que consta de 2 guardas que cubren los 3 sectores, lo cual es precario para la extensión y segmentación del humedal<sup>14</sup>.
2. Monitoreo a cargo de un Biólogo quién esta al tanto de la actividad biológica del humedal.
3. Mantenimiento y recolección de residuos sólidos.
4. Gestión Social Actividades de Calendario Ambiental y Actividades con Instituciones educativas, principalmente las personas circunvecinas al humedal y los colegio de sus alrededores.

- La Divulgación de información se realiza través de base de datos de correos electrónicos, cuenta en Facebook y Puntos Itinerantes.

- Se constata que por medio de la acción popular en el año 2001 se tumba proyecto de recuperación paisajista propuesto en 1998, demostrando la unidad y el apoderamiento de la comunidad circunvecina hacia el humedal.

- Gracias a los cerramientos que definen el perímetro es el segundo humedal más seguro de la ciudad después del Humedal de Tibabuyes.

---

<sup>14</sup> Área Total: 40,51 hectáreas segmentado en 3 partes; área de Ronda hidráulica: 31,69.



- Reducción del terreno del humedal debido a la construcción de una torre de edificios sobre la calle 116 y un parqueadero sobre la av. Suba.
- Segmentación del Humedal debido a la urbanización de la ciudad.
- Alta contaminación hídrica, ya no hay peces en el humedal.

División del humedal de Córdoba<sup>15</sup>:

- Sector 1.

Extensión: 2.8 hectáreas

Ubicación: al norte de la Avenida Lara Bonilla o 127

Características: este sector recibe aguas del Canal Córdoba y de la escorrentía pluvial de su micro cuenca. A pesar de su pequeña área alberga una singular variedad de plantas acuáticas.

- Sector 2.

Extensión: 16.2 hectáreas

Ubicación: Se extiende desde la Avenida Lara Bonilla hasta la Avenida Suba.

Características: recibe aguas del Canal Córdoba y hacia el extremo occidental del Río Molinos. El Canal Córdoba y el Río Molinos se unen a la altura de la Avenida Suba dando origen al Río Juan Amarillo. El sector 2 cuenta con una amplia ronda boscosa que se ha venido plantando a los largo de los últimos 12 años. Otra característica del sector 2 son sus amplios espejos de agua que albergan una gran variedad de aves acuáticas.

---

<sup>15</sup> [http://humedaldecordoba.org/?page\\_id=14](http://humedaldecordoba.org/?page_id=14), consultado Marzo 17 de 2013



- Sector 3.

Extensión: 21.4 hectáreas

Ubicación: entre las Avenidas Suba y Boyacá.

Características: recibe efluentes del barrio Niza Sur y aguas del Río Juan Amarillo. En el costado norte se extiende un bello bosque que alberga una importante variedad de aves típicas de ese entorno.

En el humedal de Córdoba es posible encontrar una gran variedad de fauna y flora, tanto organismos microscópicos y macroscópicos, algunos de ellos fáciles de observar en una visita al humedal. Entre los datos mas notables se cuentan cerca de 70 especies de aves entre residentes y migratorias, además de 80 especies vegetales terrestres y acuáticas.<sup>16</sup> Algunas de sus especies listadas en la siguiente tabla:

REPTÍLES	Serpiente de Tierra ( <i>Atractus</i> sp.)
ANFIBIOS	Ranita Sabanera ( <i>Dendropsophus labialis</i> )
	Sapito de la Sabana ( <i>Colostethus</i> sp.)
AVES ACUÁTICAS	Alcaraván( <i>Vanellus chilensis</i> )
	Andarríos Solitario ( <i>Tringa solitaria</i> )
	Chorlito Playero ( <i>Tinga flavipes</i> )
	Garza castaña ( <i>Butorides striatus</i> )
	Garza Estriada ( <i>Butorides striata</i> )
	Garzón Azulado ( <i>Ardea herodias</i> )
	Pato Canadiense ( <i>Anas discors</i> )
	Pato Turrio ( <i>Oxyura jamaicensis</i> )
	Porrón Bola ( <i>Aythya affinis</i> )

<sup>16</sup> Consultado el 17/03/2013 Disponible en: [http://humedalcordoba.co/?page\\_id=55](http://humedalcordoba.co/?page_id=55)



	Porrón Bola ( <i>Aythya affinis</i> )
	Tingua Azul ( <i>Porphyrio martinicus</i> )
	Tingua de pico amarillo ( <i>Fulica americana</i> )
	Tingua de pico Rojo ( <i>Gallinula galeata</i> )
	Tingua de pico Rojo ( <i>Gallinula galeata</i> )
AVES TERRESTRES	Alcaraván ( <i>Vanellus chilensis</i> )
	Búho listado- Juvenil ( <i>Pseudocops clamator</i> )
	Carbonero ( <i>Diglossa humeralis</i> )
	Chamicero Cundiboyacense ( <i>Synallaxis subpudica</i> )
	Chulo ( <i>Coragyps atratus</i> )
	Colibrí Chillón ( <i>Colibri coruscans</i> )
	Garrapatero Grande ( <i>Crotophaga major</i> )
	Gavilán Aliancho ( <i>Buteo platypterus</i> )
	Gavilán maromero ( <i>Elanus leucurus</i> )
	Golondrina común ( <i>Notiochelidon murina</i> )
	Ibis ( <i>Phimosus infuscatus</i> )
	Lechuza común ( <i>Tyto alba</i> )
	Monjita Bogotana ( <i>chrysomus icterocephalus</i> )
	Periquito de anteojos ( <i>Forpus conspicillatus</i> )
	Pichí Bandirrojo ( <i>Pteroglossus castanotis</i> )
	Picogordo pechinegro ( <i>Pheucticus aureoventris</i> )
	Semillerito
	Sirirí Norteño ( <i>Tyrannus tyrannus</i> )
	MAMÍFEROS
	Abutilón ( <i>Abutilón sp.</i> )
	Acacia Sabanera ( <i>Albizia lophanta</i> )
	Acacias ( <i>Acacia Spp</i> )



FLORA TERRESTRE	Alcaparro ( <i>Senna viarum</i> )
	Aliso ( <i>Alinus Acuminata</i> )
	Arrayán ( <i>Myrcianthes leucoxylo</i> )
	Borrachero Blanco ( <i>Brugmacia Arborea</i> )
	Cacao sabanero ( <i>Brugmansia arborea</i> )
	Cajeto ( <i>Citharexylum subflavescens</i> )
	Calabaza ( <i>Cucubita Spp</i> )
	Capuchina ( <i>Tropaeolum majus</i> )
	Cedro ( <i>Cedrela montana</i> )
	Chilco ( <i>Baccharis latifolia</i> )
	Curubo ( <i>Passiflera Spp</i> )
	Eucalipto ( <i>Eucalyptus</i> )
	Flor del Arboloco ( <i>Smallanthus pyramidalis</i> )
	Flor del Gurrubo ( <i>Solanum lycioides</i> )
	Flor del Raque ( <i>Vallea stipularis</i> )
	Fruto del Gurrubo ( <i>Solanum lycioides</i> )
	Fucsia ( <i>Fuchsia Boliviana</i> )
	Gaque ( <i>Clusia multiflora</i> )
	Hierba mora ( <i>Solanum nigrum</i> )
	Higuerilla ( <i>Ricinus communis</i> )
	Jazmín ( <i>Pittosporum undulatum</i> )
	Mano de Oso ( <i>Oreopanax Floribundum</i> )
	Nogal ( <i>Juglans Neotropica</i> )
	Raque ( <i>Vallea stipularis</i> )
	Sauco ( <i>Sambucus peruviana</i> )
	Suelda Consuelda ( <i>Tradescantia spp.</i> )
Tomatillo ( <i>Solanum Oblongifolium</i> )	
Urapan ( <i>Fraxinus chinensis</i> )	



FLORA ACUATICA	Barbasco ( <i>Polygonum Spp</i> )
	Cortadera ( <i>Carex sp.</i> )
	Enea ( <i>Typha latifolia</i> )
	Junco Californiano ( <i>Schoenoplectus californicus</i> )
	Lengua de Vaca ( <i>Rumex conglomeratus</i> )
	Lenteja de Agua ( <i>Lemna Gibba</i> )
	Papiro ( <i>Cyperus papyrus</i> )
	Sombrillita de Agua ( <i>Hydrocotyle ranunculoides</i> )
	Tapete Flotante – Inicio Cuerpo de Agua

Tabla 2 (Inventario de flora y fauna Humedal de Córdoba. Organizado para este documento).



## 6. ESTADO DEL ARTE

A nivel Internacional y gracias a la convención Ramsar<sup>17</sup> el interés, la información, los proyectos y procesos realizados alrededor de los humedales son diversos y extensos, la página oficial de la convención<sup>18</sup> cuenta con la lista oficial de países signatarios y los humedales de importancia internacional adscritos a la convención, Colombia es país signatario como parte contratante desde el 18 de octubre de 1998<sup>19</sup> y actualmente con cinco sitios designados como humedales de importancia internacional.

COLOMBIA / COLOMBIE (5 Ramsar Sites, 458,525 hectares)					
* Complejo de Humedales Laguna del Otún	25/06/08	Risaralda	6,579	ha	04°46'N 075°25'W
* Delta del Río Baudó	05/06/04	Chocó	8,888	ha	04°53'N 077°22'W
* Laguna de la Cocha	08/01/01	Nariño	39,000	ha	01°03'N 077°12'W
* Sistema Delta Estuarino del Río Magdalena, Ciénaga Grande de Santa Marta	18/06/98	Magdalena	400,000	ha	10°45'N 074°29'W
* Sistema Lacustre de Chingaza	25/06/08	Cundinamarca	4,058	ha	04°30'N 073°45'W

Tabla 3 (Ramsar, The List of Wetlands of International Importance , 2013)

El sitio web de la convención Ramsar suministra información detallada a través de documentos oficiales entre los que se destacan los informes anuales para la convención por parte de las partes contratantes, así mismo manuales de manejo, planes estratégicos, resoluciones y recomendaciones, entre otros. Entre sus publicaciones y destacamos para este proyecto el documento “Destino Humedales” de 80 páginas sobre las oportunidades y desafíos del turismo de humedales.<sup>20</sup>

<sup>17</sup> Ver Marco Jurídico pág. 40.

<sup>18</sup> Consultado el 21/05/2013 Disponible en: [http://www.ramsar.org/cda/es/ramsar-home/main/ramsar/1\\_4000\\_2\\_](http://www.ramsar.org/cda/es/ramsar-home/main/ramsar/1_4000_2_)

<sup>19</sup> Consultado el 21/05/2013 Disponible en: [http://www.ramsar.org/cda/es/ramsar-about-parties-parties/main/ramsar/1-36-123^23808\\_4000\\_2\\_](http://www.ramsar.org/cda/es/ramsar-about-parties-parties/main/ramsar/1-36-123^23808_4000_2_)

<sup>20</sup> Consultado el 21/05/2013 Disponible en: [http://www.ramsar.org/pdf/cop11/tourism-publication/Ramsar\\_UNWTO\\_tourism\\_S\\_Sept2012.pdf](http://www.ramsar.org/pdf/cop11/tourism-publication/Ramsar_UNWTO_tourism_S_Sept2012.pdf)