

Informe de Gestión 2019



CORPORACIÓN
**juego
y
niñez**



Aliados: 400 alcaldías-28 departamentos



Realización del presente informe

Ruth Camelo
Directora Ejecutiva

Textos:

Equipo Corporación Juego y Niñez:
Patricia Duque, Indira Sabalza, Catalina Camargo Filiberto Yepes y Ruth Camelo.

Diseño Gráfico:

Camilo Marín

Derechos reservados de propiedad del cliente.
Se autoriza su reproducción siempre y cuando se conserve y cite la autoría a la Corporación Juego y Niñez

Nuestros órganos directivos

1. Consejo de Fundadores.

Este órgano lo conforman los fundadores de la entidad quienes visionan el impacto de la organización a partir del entorno y de las necesidades de las brechas de la educación en el país en donde el juego se vuelve fundamental. Están activos desde 1999, los consejeros: Fernando Martelo Martínez, Alejandro Rivas Rivas, Jorge Silva Luján y Ruth Camelo C.

El pensamiento estratégico que proponen para este presente de Corporación Juego y Niñez parte de su nueva misión, visión y propuesta de valor:

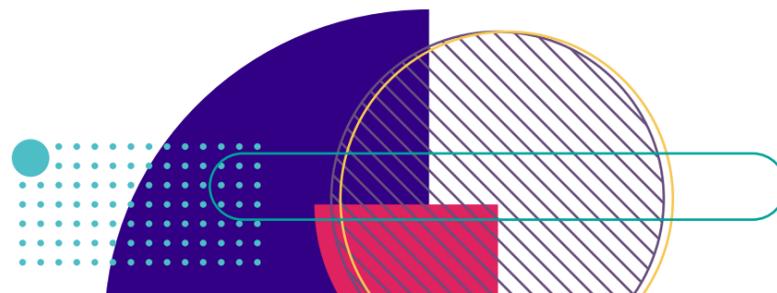
○ **Visión.** Ser la entidad en Colombia que desde el juego dirige su innovación a la búsqueda de nuevas ideas y servicios que contribuyan a que vivamos en un país más lúdico y feliz, al tiempo que dirige sus esfuerzos a incidir en políticas públicas que reconozcan el derecho al juego.

.....

○ **Misión.** Contribuir con el cierre de las brechas en educación y desarrollo humano en el país, estimulando la formación de capacidades en la niñez, la adolescencia y sus familias al aplicar nuestra metodología basada en juego y validada por la investigación. Esas capacidades son las habilidades socio-emocionales, ciudadanas y creativas necesarias para una vida libre y plena.

.....

○ **Propuesta de valor.** Los niños y las niñas de Colombia se empoderan cuando fortalecen sus habilidades para la vida y su creatividad jugando, y cuando participan con una metodología basada en juego, científicamente probada y sistematizada.



Nuestros órganos directivos

2. Consejo Directivo.

Este órgano de la entidad es quien direcciona en la cotidianidad el impacto de la Corporación. Su participación en 2019 fue muy activa. Este Consejo Directivo fue elegido en 2017 para los años 2018 y 2019.

Elegidos por la Asamblea

Nombres y Apellidos	Empresa	Cargo
Xavier Texidó	Nestlé de Colombia	Presidente Nestle Colombia
Gabriel Coindreau	FEMSA	Presidente FEMSA Colombia

Delegados por el Consejo de Fundadores

Nombres y Apellidos	Procedencia
Alejandro Rivas	Fundador
Consuelo Carrillo	Consultora Empresarial
Fernando Martelo Martínez	Fundador
Jorge Silva Luján	Fundador
Gabriel Burgos Mantilla	Asesor en Educación

Nuestros órganos directivos

2. Consejo Directivo.

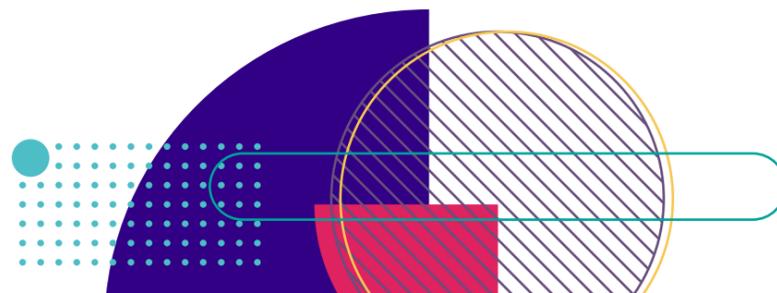
En la Asamblea General de 2019, se realizó de acuerdo con los Estatutos de la Entidad, la elección del nuevo Consejo para el período 2020 – 2022, quedando conformada así:

1. Elegidos en asamblea:

Nombres y Apellidos	Empresa	Cargo
Patricia Serrano Falla	Chevron Petroleum Company	Gerente de Asuntos Corporativos para Latinoamérica
Oscar Recio	Nestlé de Colombia	Vicepresidente Nestle Colombia

2. Delegados por el Consejo de Fundadores

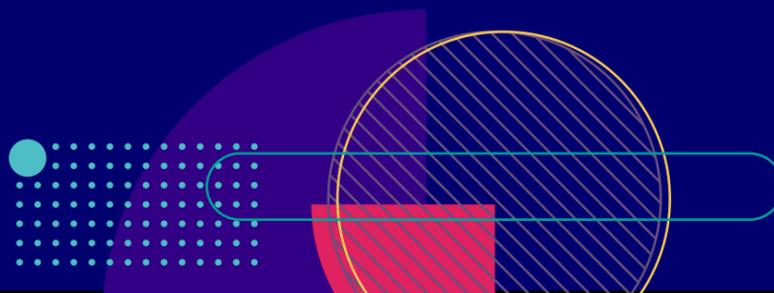
Nombres y Apellidos	Procedencia
Alejandro Rivas	Fundador
Diana Díaz	Consultor en Marketing
Fernando Martelo Martínez	Fundador
Jorge Silva Luján	Fundador
Juan Pablo Hernández De Alba	Consultor en ONG
Gabriel Burgos Mantilla	Asesor en Educación



Indice

1. De la Dirección
2. Hechos significativos e impacto en 2019
3. Sobre su Sistema Integrado de Gestión y Derechos de Propiedad
4. Informe Financiero

1 De la Dirección



2019- grandes resultados de conocimiento

Este informe, recoge las evidencias de los impactos que, a lo largo del año, esta ONG generó para abrir los nuevos pasos de las metas 2020.

Reiteramos nuestra gratitud por cada aliado y vinculado que ha contribuido desde su responsabilidad social para aportar desde el juego a cerrar brechas de la educación en la niñez, adolescencia y sus familias.

2019 fue un excelente año porque se publicó su sexto libro resultado de una investigación longitudinal con la Universidad Nacional en el cual se ratifica la urgencia de crearle al juego como un asunto serio en la educación.

Igualmente, por destacar la innovación de nuevas ideas y modelos al servicio de las brechas de la educación, para así culminar la creación y poner en marcha CroKiX PC para aportar al pensamiento computacional en la niñez y adolescencia, como nuevas formas de jugar como un asunto serio que además de divertir, forma en competencias socioemocionales

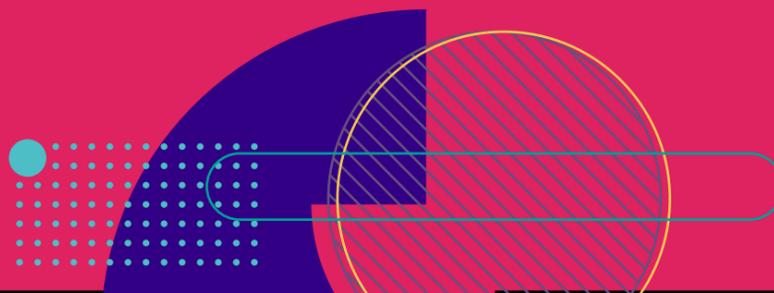
También fue un año para reinventar las formas de incidir en las políticas públicas y esta vez de la mano de sus aliados en la red de la sociedad civil Niñez Ya, ITLA y tres importantes universidades. Igualmente, fue el inicio de una ludoteca en un bello espacio en el barrio Pescaito de la ciudad de Santa Marta resultado del interés de la Fundación Tras La Perla.

Un año muy visible para vinculados como Chevron, Nestlé, Nutresa, Petrobras, y El Politécnico Grancolombiano, quienes aportaron a la asistencia técnica de ludotecas en el país, y con aliados como Famisanar se promocionó la práctica de hábitos saludables en los municipios de Cundinamarca.

Muy importante el gran compromiso de la empresa Pepe Ganga quienes por su promoción en sus cajas logra que sus clientes aporten para que el país cuente con la producción de la Brújula técnica para abrir espacios permanentes de juego en el país y se haga un homenaje a la niñez en abril en cada territorio del país.

Ruth Camelo
Directora Ejecutiva

2 Hechos significativos e impacto en 2019



2.1. Logros de proyectos e impacto en la sociedad

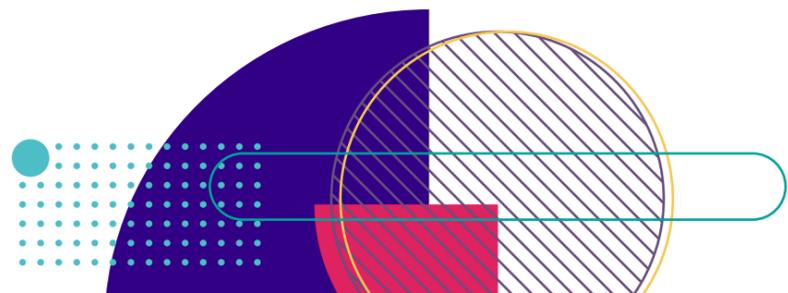
2019		2018	
N° de Proyectos	N° de participantes	N° de Proyectos	N° de participantes
11	42.713 directos 18.531 indirectos 1.200.000 día de la niñez	21	51.773 directos 162.500 indirectos 1.000.000 día de la niñez

Fuente: Registro de asistentes / Corporación Juego y Niñez

Elaboración propia

2.I. Logros de proyectos e impacto en la sociedad

N°	Tipo de impacto	Territorios	Cliente o aliado
1	Cerca de 27.811 niños, niñas, adolescentes y familias, fueron impactados desde los procesos pedagógicos implementados desde el juego en las ludotecas con asistencia técnica de la Corporación, en 8 municipios	Valledupar, Bugalagrande, San Vicente del Caguán, Quibdó, Manaure, San Andrés, Yopal y Santa Marta.	Nestlé, El Poli, Chevron, Arroz Casanare, Tras la Perla.
2	14.106 niños y niñas escolarizados aprendieron e incorporaron estilos de vida saludable. 3936 padres y 500 docentes reflexionaron sobre su rol y acompañamiento a los niños y niñas en la incorporación de los hábitos.	Mosquera, Valledupar, Dosquebradas, Bugalagrande, Pereira y Bogotá	Nestlé y Fundación Nutresa
3	310 municipios de 26 departamentos formados en el lineamiento nacional para ofertar espacios de juego en homenaje a los niños, niñas y adolescentes del país en el marco de la Celebración Día de la Niñez	26 departamentos y 310 municipios	Almacenes Máximo y Pepe Ganga, Mindshare, Alta Consejería de Niñez y Adolescencia
4	Un nuevo producto para el desarrollo del pensamiento computacional con niños, niñas y adolescentes. Crokix PC , es una herramienta pedagógica innovadora desde el juego.	Bogotá, Chocontá, Soacha	Recursos propios



2.1. Logros de proyectos e impacto en la sociedad

N°	Tipo de impacto	Territorios	Cliente o aliado
5	Lanzamiento del libro “ el juego, un asunto serio ” producto de la investigación realizada por la Corporación Juego y Niñez con universidad Nacional y el Politécnico Granco-lombiano, en las ludotecas Naves.	Manaure, Barran-cabermeja, Buga-lagrande, Chinchiná, Quibdó, Sabanagrande.	Recursos propios, Universidad Nacional, y Politécnico Grancolombiano
6	796 participantes entre niños, niñas y adultos con nuevos conocimientos sobre los hábitos: lonchera saludable, lavado de manos, cepillado de dientes – salud bucal y actividad física a partir de los contenidos de Famisanar.	Valledupar, Buga-lagrande, San Vicente del Caguán, Quibdó, Manaure, San Andrés, Yopal y Santa Marta.	Nestlé, El Poli, Chevron, Arroz Casanare, Tras la Perla.
7	3 alianzas con universidades se inician para poner en marcha programas de educación superior desde la Metodología de la Corporación	Mosquera, Valledupar, Dosquebradas, Bugalagrande, Pereira y Bogotá	Nestlé y Fundación Nutresa

2.2. Crokix Pc

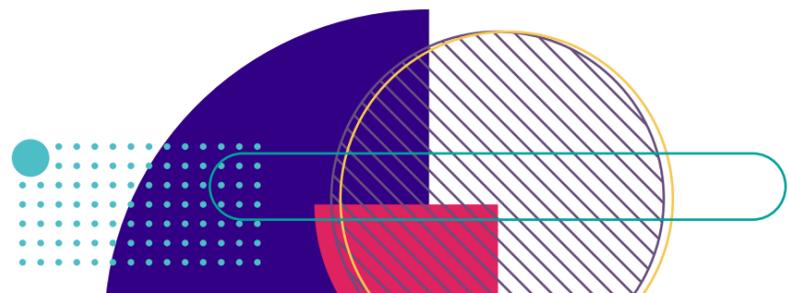
¿Qué es Crokix Pc?

Es un proyecto pedagógico que permite a niñas y niños de 4 años de edad en adelante, desarrollar el pensamiento computacional a través del juego. Dicha capacidad se instala progresivamente cuando se entiende y se usa esta herramienta como un modelo de formación que entrega la Corporación en cada colegio o aula con personal especializado en juego y en la comprensión de cada reto.



¿Qué es Pensamiento Computacional?

En la Corporación Juego y Niñez la definimos como "una capacidad cognitiva que se puede desarrollar desde el juego para resolver problemas de manera efectiva a partir del procesamiento de información que, articulada con las dimensiones comunicativa y sociemocional, favorece el pensamiento lógico y analítico" (Corporación Juego y Niñez 2019)



2.2. Crokix Pc

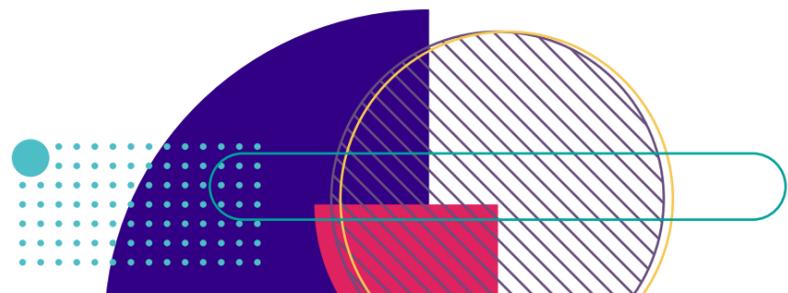
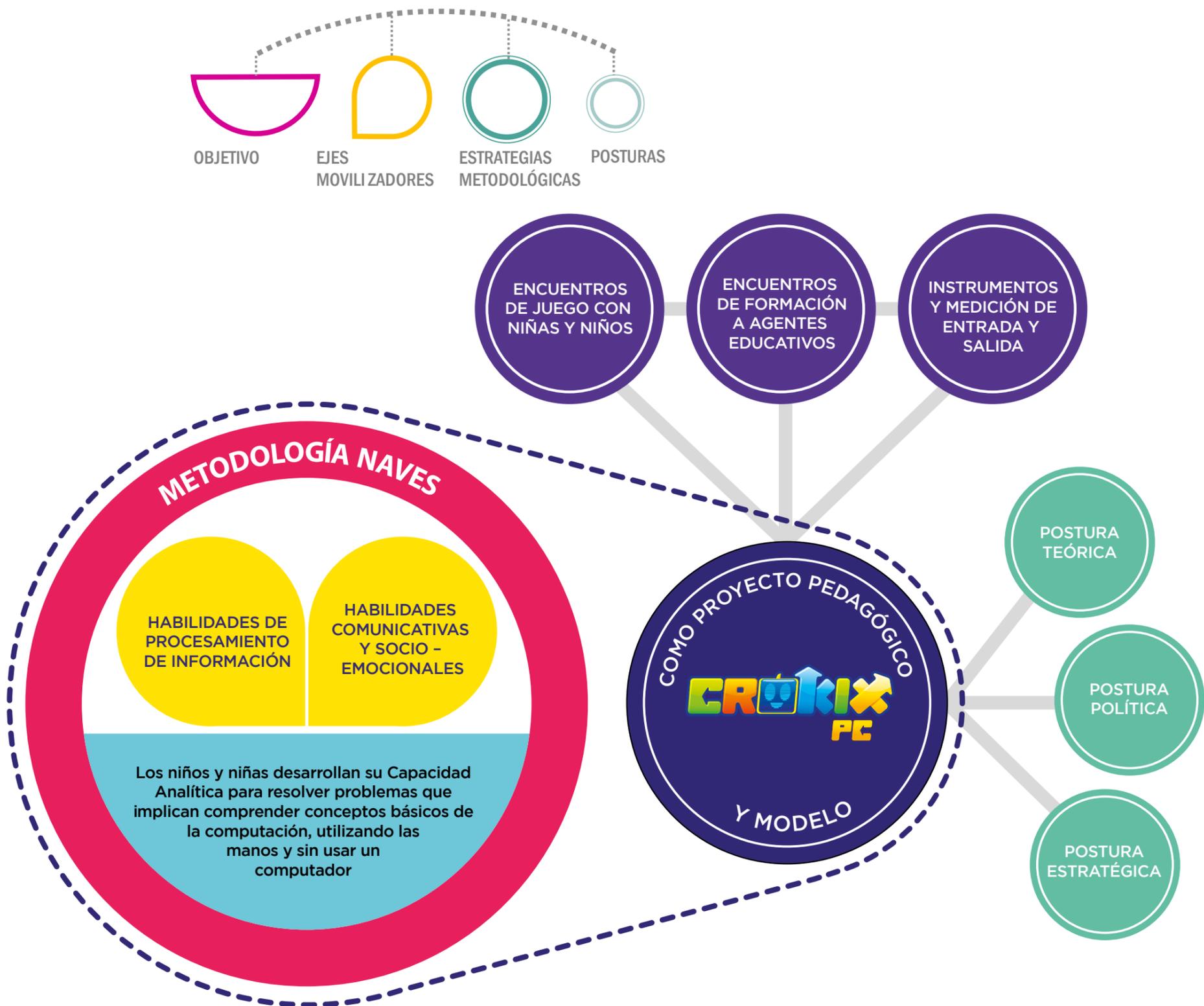
Durante 6 meses se investiga y se realizan pruebas con niñas y niños, y es así como surge un producto novedoso en Colombia y de gran importancia en el desarrollo de las capacidades en la niñez, que aportará para la ruptura de las brechas sociales e impactará en los niveles de educación en el país desde el juego.

CROKIX se podrá instalar en cada salón por medio de unos módulos de formación y evaluación que recogen los conceptos técnicos, los cuales plantean las estrategias metodológicas para su implementación, constituyéndose en una herramienta de formación, patentada y con registro de marca registrada por la Corporación Juego y Niñez.



2.2. Crokix Pc

¿Cómo se compone el modelo?



2.3. Movilización para el homenaje a niñas y niños en abril de 2019



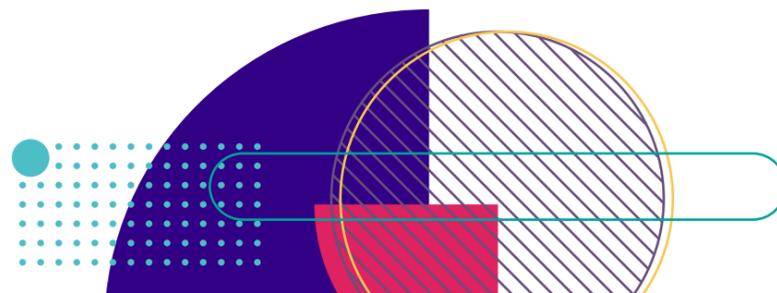
En 2019 se celebró durante abril y en especial entre el 26 y el 28 de abril el Día de la Niñez; **municipios, ciudades y departamentos del país realizaron actividades lúdicas para homenajear a niñas, niños y adolescentes. En esta ocasión, más de 150 municipios se sumaron al juego siguiendo la Brújula y reportando sus resultados, impactando con su oferta en la gran simultánea a 1.200.000** de niños, niñas y adolescentes durante la Celebración del Día de la Niñez. Este año, la presencia del gobierno nacional desde la Presidencia de la República marcó su importante liderazgo durante el mes de abril y su respaldo a la Celebración del Día de la Niñez.

2.3. Movilización para el homenaje a niñas y niños en abril de 2019

Variable	2018	2019
Departamentos	28	26
Capitales	14	0
Total talleres realizados	42	26
Cantidad de municipios		
Talleres de departamentos	576	310
Talleres de capitales	14	0
Total de municipios	590	310
Participantes		
Participantes en talleres de departamentos	1420	908
Total participantes	1.420	908



La tendencia de participación de los municipios en los talleres de formación de Celebración es menor hacia el último año de gobierno. En 2019 las alcaldías y gobernaciones se centraron en los procesos de cierre y empalmes administrativos.



2.4. Movilización Celebración Día de la Niñez

La CJN mantuvo su presencia en redes sociales dando cuenta transparente de sus acciones y logros en proyectos, ludotecas y la Celebración del #DíaDeLaNiñez.

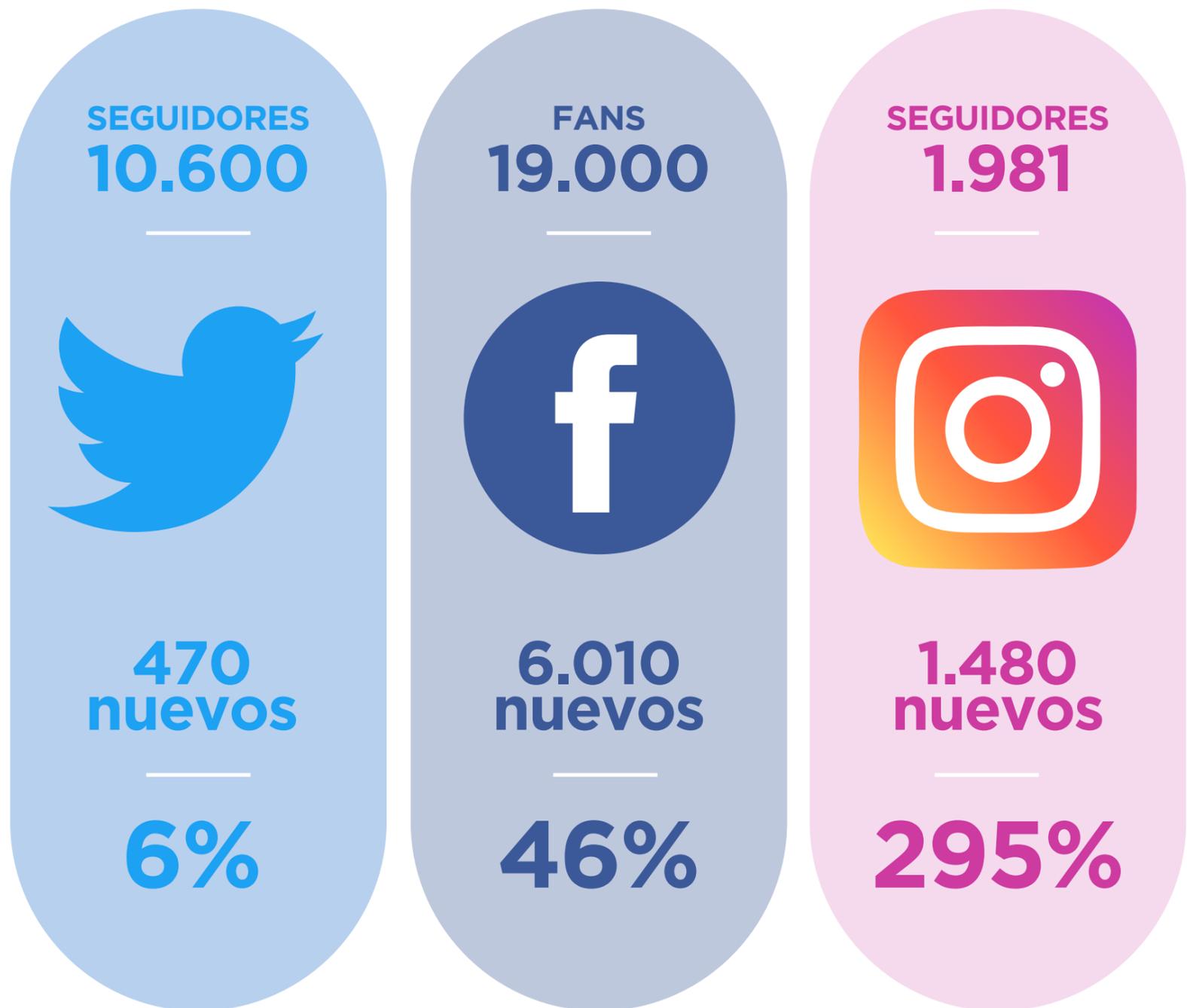


- 3 boletines de prensa
- 3 notas periodísticas
- 2 cubrimiento a la celebración Día de la Niñez
- 24 impactos en medios



2.4. Movilización Celebración Día de la Niñez

Las cifras en redes sociales*



* Cifras a diciembre de 2019. Crecimiento frente a última cifra de 2017

Elaborado por Jerez&Sandoval - Medios y RS



2.4. Movilización Celebración Día de la Niñez

Talleres de formación en gobernaciones
y capitales de departamentos



2.5. Reconocimiento Gobernador y Alcalde más comprometido 2019

El concurso hizo un reconocimiento a los funcionarios públicos que dispusieron sus gobiernos al servicio de la niñez y le han abierto las puertas al juego en su administración, esto en el marco de la Celebración Día de la Niñez, desde lo establecido en la ley 724 de 2001, la inscripción de gobernantes fue la siguiente:

Departamentos, Capitales y Municipios inscritos	
Gobernaciones	11
Capitales	6
Municipios	130
Total	147



Los ganadores en 2019 fueron:

5 gobernaciones:

Córdoba, Meta, Cundinamarca, Atlántico, Antioquia

2 capitales:

Medellín, Manizales

8 municipios:

Arjona, Bochalema, Panqueba, Pauna, Puerto López, Sincé, Bugalagrande, Tararira

Reconocimiento especial a:

Manaure, San Andrés y Cartagena



2.5. Reconocimiento Gobernador y Alcalde más comprometido 2019

Gobernadores y Alcaldes comprometidos 2019



Alcaldesa Sincé (Sucre)



Alcalde (E) Cartagena de Indias 2019
Reconocimiento Especial



Reconocimiento póstumo
Alcaldesa de Taraira (Vaupés)



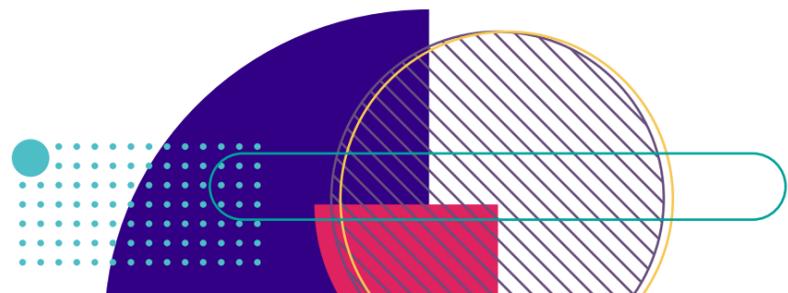
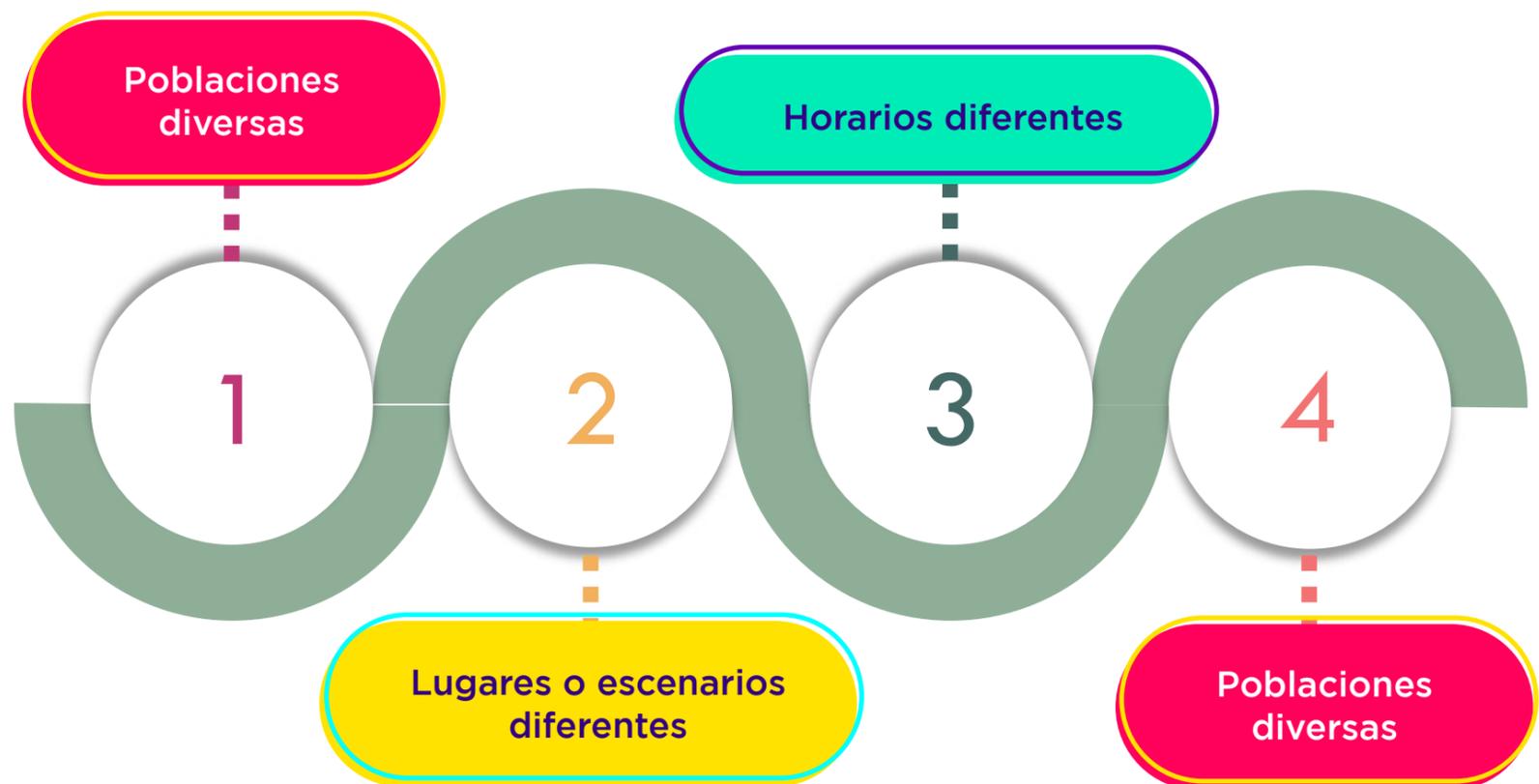
2.6. Ludotecas

Aliados: Nestlé, Chevron, El Poli, Arroz Casanare, Tras la Perla

2019 se caracterizó por la búsqueda de la innovación entendida como un proceso de cambio y de mejora de las estrategias (pedagógicas y de juego) que históricamente han liderado las ludotecas. Por lo anterior, asumieron el reto de aumentar la cobertura y radio de acción de los programas en cada territorio con:

“La innovación y la creatividad requieren tener el valor de desprenderse de las certezas”

Erich Fromm



Resultados generales desde los 4 Componentes abordados en 2019

COMPONENTE 1

Las ludotecas desarrollaron actividades de juego en escenarios no convencionales en los que tradicionalmente no se tenía presencia, o donde jugar no es habitual, poniendo sobre la mesa el juego como un asunto importante en la cotidianidad y en diversos ámbitos.

COMPONENTE 2

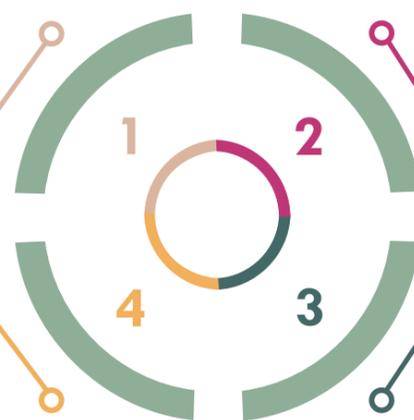
Las estrategias llevadas a cabo con las familias son entendidas como un ejercicio de participación y de juego que son importantes cuando se enmarca en la garantía de derechos que los vincula en los procesos de desarrollo de sus hijos desde lo afectivo, emocional y cognitivo.

COMPONENTE 4

Con las acciones de incidencia política lideradas por las ludotecas, se busca generar compromisos con los diferentes actores para garantizar el sostenimiento de las mismas y que se le dé el lugar que le corresponde dentro de los respectivos programas de gobierno.

COMPONENTE 3

Los juegos basados en tecnología ayudan a cerrar las brechas sociales y aportan al desarrollo de habilidades de lógica, a la resolución de problemas y también a las habilidades socioemocionales como la tolerancia a la frustración y el trabajo en equipo.



Ludoteca Naves Valledupar- Nestlé

Innovación desde el juego y el arte con actividades de <<Arquicostura>> en la categoría del arte urbano.



- Fortalecimiento de relaciones en comunidad con estrategias como: Ludoteca al río y Ludoteca hospitalaria.
- Liderazgo y empoderamiento de la alcaldía con la ludoteca con su estrategia “la alcaldía juega” vinculando desde el juego sus funcionarios.
- Recuperación de espacios urbanos para el juego, dotándolos de sentidos desde lo lúdico y lo estético.



RESULTADOS DE IMPACTO EN 2019:

2,507

participantes entre niñas, niños y adolescentes impactados con estrategias innovadoras de juego.

345 padres,

madres y cuidadores sensibilizados en juego, jugaron en serio con sus hijos e hijas en la ludoteca.

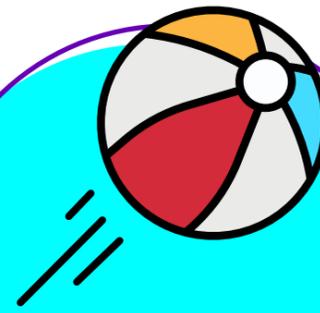


Ludoteca Naves Bugalagrande- Nestlé

El juego desde las expresiones artísticas innovadoras fueron el sello que marcó la Ludoteca en el municipio de Bugalagrande en 2019.



- La ludoteca ha sido posicionada y reconocida a nivel municipal por su aporte en la garantía del derecho al juego de los niños, niñas y adolescentes del municipio.
- 6 corregimientos y 12 veredas del municipio recibieron atención priorizada con estrategias de juego y atención integral municipal.



RESULTADOS DE IMPACTO EN 2019

3,785 niños, niñas y adolescentes en zona rural y urbana, disfrutaron diversas estrategias de juego con el cuerpo, la danza y el dibujo.

466 adultos jugaron con sus hijos e hijas durante la celebración del mes de la niñez.

Ludoteca Naves San Vicente del Caguán- Nestlé

La ludoteca se fortaleció en el desarrollo de actividades innovadoras denominadas <<Urbanismo Táctico>> para intervenir la calle con propuestas de juego.



- Espacios públicos humanizados a través de intervenciones de juego rápidas, efectivas e innovadoras.
- Se logró habilitar espacios urbanos para que las niñas, niños y adultos jugaran.



RESULTADOS DE IMPACTO EN 2019

1,500 participantes atendidos durante el año aproximadamente en sector urbano y rural, con diversas estrategias de juego.

200 adultos sensibilizados y formados desde el juego en derechos de infancia



Ludoteca Naves Manaure - Chevron

La Ludoteca Naves de Manaure recibió una importante inversión municipal para la remodelación de sus instalaciones, las cuales abrieron nuevamente sus puertas en el mes de septiembre con la presencia de la primera dama de la nación.



Las y los adolescentes lograron posicionar y liderar un programa radial una vez a la semana permitiéndoles ejercer su derecho a la participación y generar momentos de reflexión y de construcción a través de la radio.



RESULTADOS DE IMPACTO EN 2019

5.741 participantes atendidos durante el año, en ludotecas étnicas, recreos chéveres, ludotecas al parque y en otros espacios no convencionales.

802 adultos entre padres, madres, cuidadores y docentes fueron formados en las diferentes estrategias de juego de la ludoteca en 2019.

Ludoteca Naves San Andrés Islas - Chevron Texaco

Con un importante equipo de 20 ludotecarios (as), se logró un mayor impacto en las comunidades donde la ludoteca llegó con iniciativas de juego, de participación y de fortalecimiento de la convivencia.



Actividades de juego desarrolladas en escenarios no convencionales como el aeropuerto y el sector turístico, de manera que la comunidad disfrutó una oferta ampliada y variada de posibilidades desde lo lúdico.



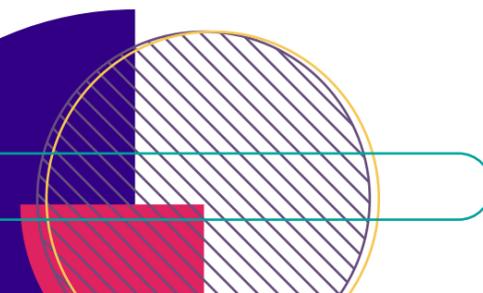
RESULTADOS DE IMPACTO EN 2019

3.600

participantes
atendidos en 2019
entre niñas, niños y
adolescentes.

100 familias

atendidas y
formadas durante
un semestre en
vínculos afectivos
desde el juego

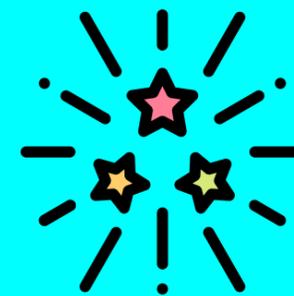


Ludoteca Naves Quibdó - El Poli

La ludoteca logró innovar en la atención que ofrece, proponiendo espacios de juego en escenarios como la cárcel municipal, centros comerciales, y en el centro de recuperación nutricional del municipio, con niñas, niños y adolescentes, incluyendo a las niñas y niños trabajadores.



La ludoteca se encuentra posicionada a nivel municipal, trabajando en articulación con distintas secretarías salud, educación, oficina de gestión social, Casa de justicia, comisaría de familia, Hospital, SENA, EMPI ICBF, policía y ejército entre otros.



RESULTADOS DE IMPACTO EN 2019

6.315 participantes entre niñas, niños y adolescentes en promedio atendidos en el año

Más de **1.000** adultos participaron en diversas estrategias de juego liderados por la Ludoteca

Ludoteca Naves Yopal – Arroz Casanare



- 400 niños, niñas y adolescentes aproximadamente, del sector urbano y rural del municipio, fueron impactados con nuevas metodologías de juego en las ludotecas a partir de la formación de las ludotecarias.



RESULTADOS DE IMPACTO EN 2019

Red de Ludotecarias formadas en metodología Naves para la comprensión de las estrategias lúdicas y artísticas como elementos constitutivos de un ambiente pedagógico enriquecido.



Ludoteca Naves Santa Marta – Tras la Perla

La ludoteca “La casa de los Pescaitos” se inauguró en agosto de 2019. Fue el resultado del sueño colectivo entre la Fundación Tras La Perla, impulsada por Carlos Vives y Claudia Helena Vásquez; la administración Distrital de Santa Marta y Corporación Juego y Niñez que impactó a las niñas, niños, adolescentes, familias y comunidad de Pescaito y de otros sectores del distrito de Santa Marta.



RESULTADOS EN 2019

1.000 niños y niñas focalizados y atendidos junto con sus familias en encuentros de juego, tomas de parques, cuadras y calles de Pescaito.

50 adolescentes focalizados y vinculados a partir de sus intereses.

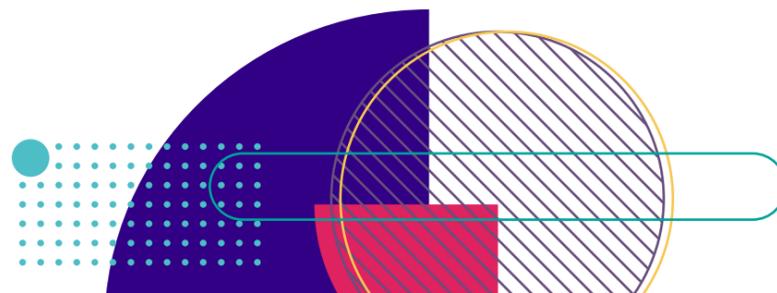
6 Sectores del barrio Pescaito priorizados

2.7. Estilos de vida con niños y niñas en Mosquera, Cundinamarca. Aliados: Fundación Nutresa, Doria, Colegio Mayor de Mosquera



Gracias a los aportes de Fundación Nutresa y Doria **434** Niños y Niñas **200** padres de familias del Colegio Mayor de Mosquera lograron mejorar la práctica de hábitos saludables como: el consumo de agua, mayor diversidad en la lonchera y aumento de actividad física.

12 docentes reconocieron el juego como un derecho fundamental de las niñas y los niños y desarrollaron estrategias pedagógicas de juego en el aula para promover actividad física, alimentación balanceada y hábitos de higiene.



2.8. Unidos por niños Saludables con niños y niñas escolarizados de Soacha, Sabana de Bogotá, Neiva y Valledupar. Aliados: Nestlé y Secretarías de Educación.

Encuentro de juego con niñas y niños
IE Enrique Olaya Herrera



Encuentro de juego con niñas y niños
IE La Despensa Sede Ciudad Verde



Encuentro con docentes
IE Rodrigo Lara Bonilla de Neiva



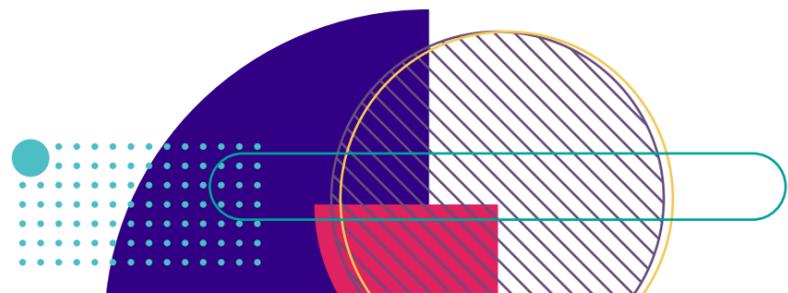
Taller de comer y cocinar en familia



- 13.700 niños y niñas escolares en el país, identificaron el aporte nutricional y las porciones adecuadas de cada grupo alimentario a partir del plato saludable de la familia Colombiana
- 494 docentes en 20 colegios afianzaron su conocimiento en nutrición balanceada y manejo de porciones.
- 3.600 padres de familia mejoraron las porciones de las loncheras escolares y aumentaron las preparaciones en casa.

2.9. Hábitos Saludables con Famisanito- Famisanar

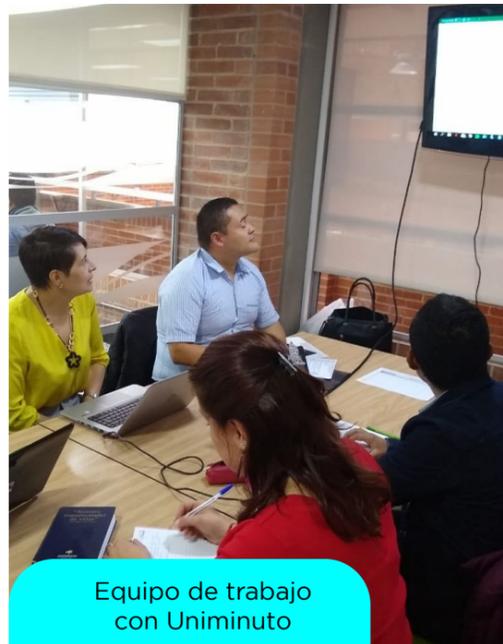
434 niños y niñas, y 362 adultos en 9 municipios de Cundinamarca participaron en espacios de juego donde tuvieron conocimientos de los hábitos: lonchera saludable, lavado de manos, cepillado de dientes – salud bucal y actividad física a partir de los contenidos de Famisanar y la Metodología NAVES de Corporación Juego y Niñez



2.10. Alianzas con Universidades para programa de educación superior



Equipo de trabajo con Unipanamericana



Equipo de trabajo con Uniminuto



Equipo de trabajo con El Poli

La alianza con la academia le permite a la Corporación Juego y Niñez avanzar en el país aportando a la educación superior de profesionales que quieren profundizar sus conocimientos sobre los beneficios del juego en el desarrollo humano, con programas de posgrado innovadores, pertinentes a los diferentes contextos, y en especial que den respuesta a las necesidades de atención y educación que tiene la primera infancia, infancia y adolescencia en el país con énfasis en lo rural.

Politécnico Grancolombiano:

Maestría en Juego y Desarrollo

Uniminuto:

Especialización en Juego y Habilidades Socio Emocionales

Uni-Panamericana:

Curso Educación Inicial y Juego

2.11. Incidencia en políticas públicas con Niñez YA

Niñez ya es una alianza de **120** organizaciones de la Sociedad Civil, cuya meta es incidir en planes de gobierno y de desarrollo de los mandatarios de elección popular (Presidente, alcaldes y gobernadores), para que se cumplan plenamente los derechos de la Niñez.

Resultados de la Alianza en 2019

- Relación con el nuevo gobierno desde su equipo de empalme y programático, permitió generar aportes en la elaboración del PND.
- Se logró la gestión directa con el congreso para la aprobación del PND con los Ya planteados por la alianza y sus respectivas metas.
- Alcaldes y gobernadores elegidos conocieron LOS YA que fueron incluidos en el PND para operativizarlos en sus planes departamentales y municipales.
- Se construyeron piezas comunicativas con los Ya, que fueron distribuidas a las gobernaciones y ciudades capitales del país.



Encuentro de niñas, niños y adolescentes en el congreso Niñez Ya



Encuentro jefes partidos políticos Niñez Ya



Encuentro jefes partidos políticos Niñez Ya



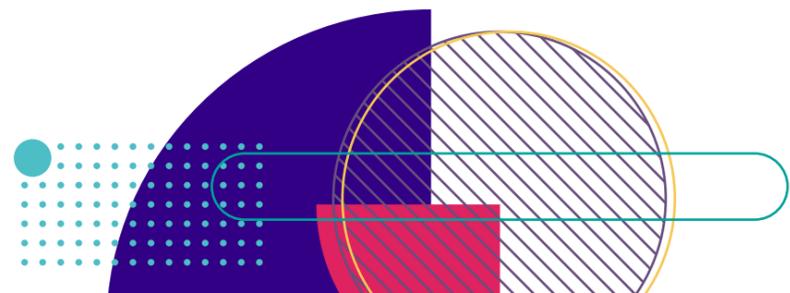
3 Sobre su Sistema Integrado de Gestión y Derechos de Propiedad

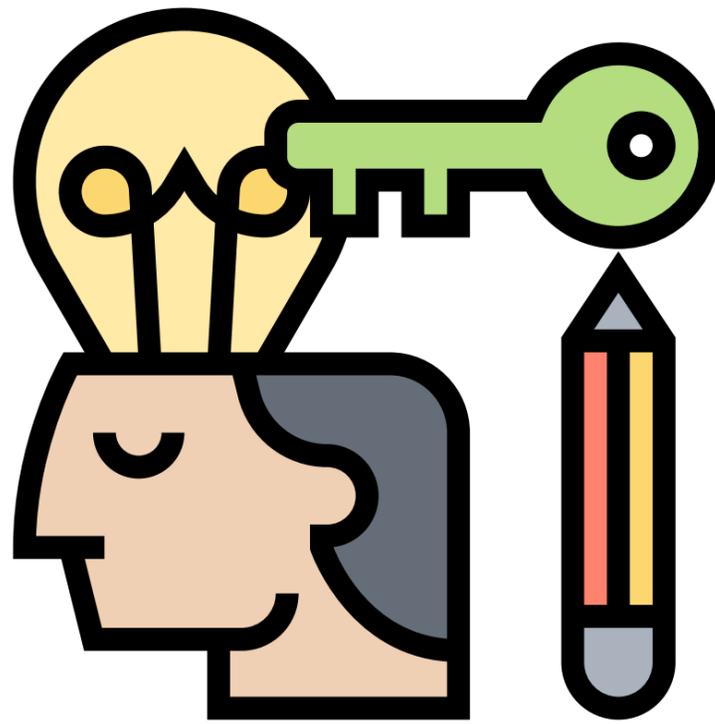
3.1. Sobre sus sistemas y derechos de propiedad intelectual



En 2019 la corporación juego y niñez, inicia con BUREAU VERITAS, como ente certificador, el proceso de certificación en la implementación de la NTC ISO 9001 versión 2015, la cual mide el control de calidad y eficiencia de los procesos durante la realización de los servicios ofrecidos por la entidad. En diciembre después de un riguroso proceso de auditoría, se otorga la certificación, lo cual garantiza que la Corporación Juego y Niñez cumple constantemente con los requisitos de la norma ISO 9001: 2015. Esto demuestra una vez más que nuestra corporación utiliza su sistema de gestión de calidad para el alcance del desarrollo de sus proyectos.

Esta certificación demuestra nuestro claro compromiso con la calidad, la mejora continua y la importancia central de la satisfacción de las partes interesadas.





La Corporación Juego y Niñez ha establecido las políticas y controles necesarios para garantizar el uso legal de software y el respeto a los derechos de autor.

Las políticas de la Corporación Juego y Niñez sobre propiedad intelectual y uso adecuado de programas de computador prohíben, sin excepción alguna, el uso de estos bienes cuando carezcan de las licencias que permitan el uso lícito de los mismos. Con el fin de garantizar el cumplimiento total de esta política, recordamos a los funcionarios sus obligaciones en relación con este tema y vigilamos constantemente su cabal acatamiento.

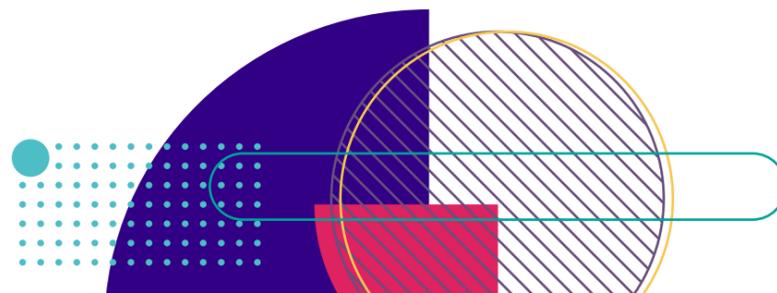
Consulte nuestra política de tratamiento de datos en:
<https://juegoyninez.org/terminos-y-condiciones/>

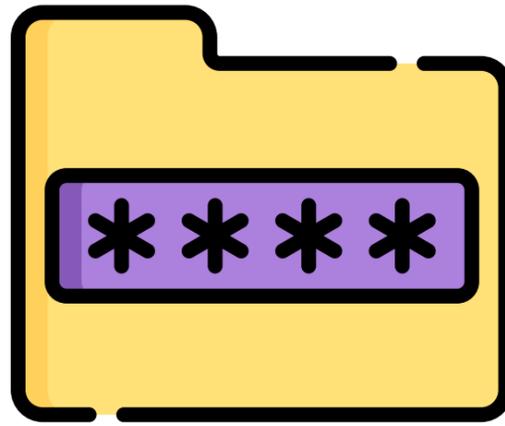
La Corporación Juego y Niñez, ha dado trámite ante las instancias establecidas las patentes, registro de marcas e inscripción de obras literarias, con el fin de asegurar su propiedad intelectual. Entre otras se encuentran:

La Superintendencia de Industria y Comercio emitió la Resolución Nro. 03381 de febrero 25 de 2004, por la cual se concede el Registro Nro. 3 55582 0 para la marca mixta LUDOTECAS NAVES.

El Ministerio del Interior y de Justicia, Dirección Nacional de Derechos, Unidad Administrativa Especial, Oficina de Registro otorgó el Registro de Nacional de Derecho de Autor para la Metodología NAVES la cual se encuentra registrada en el Libro 10, Tomo 192, partida 44.

Para 2019 se realizó la consulta del signo distintivo para juego CROKIX encontrando posibilidad del registro ante la Superintendencia de Industria y Comercio. Se procede al registro de la marca en 2020.





La Corporación Juego y Niñez, pone a disposición de sus proyectos, convenios y contratos, su infraestructura tecnológica encaminada a facilitar el uso y administración de la información de una manera ordenada y segura. Por ello las políticas contenidas en el Sistema de Gestión de Seguridad de la Información, aseguran:

- Identificar sus activos de información para gestionar los riesgos y definir controles que garanticen el eficiente desempeño de los servicios de tecnología bajo las características de confidencialidad, integridad y disponibilidad de la información y contribuyendo a incrementar el valor de nuestros activos estratégicos
- Reconocer la importancia de proteger y salvaguardar los activos de la información que tienen un valor para la corporación y sus aliados;
- Evitar la destrucción, modificación o acceso no autorizado a la información relacionada con su gestión, objetivos estratégicos y clientes.

La Corporación Juego y Niñez, administra sus licencias desde el Centro de servicios de licencias por volumen, que es la única ubicación para que los clientes de licencias por volumen de Microsoft puedan ver su información de licencias. Un acuerdo de licencia con Microsoft dicta cómo se usa un producto, por cuánto tiempo se puede usar y cómo un cliente tiene la intención de implementar el producto en un entorno comercial. La Corporación Juego y Niñez, cuando compra y descarga software de Microsoft, tiene derecho a utilizar la propiedad intelectual de Microsoft a través de los acuerdos y servicios de licencia por volumen que elija usar.

Contamos con un grupo de aliados de tecnología, con reconocimiento nacional, quienes nos proveen el software y hardware de acuerdo a nuestras necesidades y políticas establecidas.

Microsoft Volume Licensing Service Center



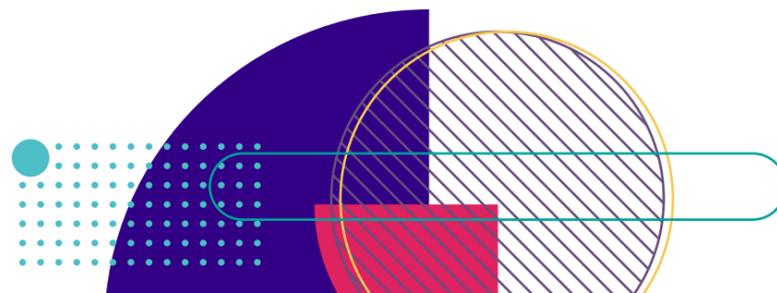
4 Informe Financiero 2019

4.1. Informe de Revisoría Fiscal sobre los Estados Financieros

A partir del establecimiento de los indicadores de desempeño clave (KPI) de la Corporación, durante el 2019 en lo referente a la Gestión Financiera y de acuerdo con el reporte de la Revisoría Fiscal de PWC, en el presente acápite se presenta el resultado acorde con la aplicación de las normas contables establecidas bajo los lineamientos de los principios contables de NIIF.

Se presentan los Estados Financieros, incluyendo la inversión de excedentes desde el patrimonio lo que demuestra el cumplimiento de nuestra misión a través de los proyectos desarrollados, invertimos en la actualización de la infraestructura tecnológica mediante la consecución de recursos por medio de donaciones, asegurando la gestión óptima de los recursos financieros bajo los principios de legalidad y calidad, lo cual se observa en las cifras contenidas en los informes que ustedes observarán.

A nuestros aliados que confiaron en nosotros la inversión de recursos, agradecemos su entera confianza y podemos reportar que la inversión en los niños y niñas participantes de los proyectos está cumplida



4.1. Informe de Revisoría Fiscal sobre los Estados Financieros



Informe del Revisor Fiscal sobre los estados financieros

A los señores miembros de la Asamblea de Fundadores de Corporación Juego y Niñez

Opinión

He auditado los estados financieros adjuntos de Corporación Juego y Niñez, los cuales comprenden el estado de situación financiera al 31 de diciembre de 2019 y los estados de resultados Integrales, de cambios en el patrimonio y de flujos de efectivo por el año terminado en esa fecha, y el resumen de las principales políticas contables y otras notas explicativas.

En mi opinión, los estados financieros adjuntos, fielmente tomados de los libros, presentan razonablemente, en todos los aspectos significativos, la situación financiera de Corporación Juego y Niñez al 31 de diciembre de 2019 y los resultados de sus operaciones y sus flujos de efectivo por el año terminado en esa fecha, de conformidad con Normas de Contabilidad y de Información Financiera Aceptadas en Colombia.

Bases para la opinión

Efectué mi auditoría de acuerdo con las Normas de Auditoría de Información Financiera Aceptadas en Colombia. Mi responsabilidad de acuerdo con dichas normas se describe más adelante en la sección de Responsabilidad del Revisor Fiscal en relación con la auditoría de los estados financieros de este informe.

Soy independiente de Corporación Juego y Niñez, de conformidad con el Código de Ética para Profesionales de la Contaduría del Consejo de Normas Internacionales de Ética para Contadores (IESBA – por sus siglas en Inglés) junto con los requerimientos de ética que son aplicables a mi auditoría de los estados financieros en Colombia y he cumplido las demás responsabilidades de ética de conformidad con esos requerimientos y con el Código de Ética del IESBA.

Considero que la evidencia de auditoría que obtuve es suficiente y apropiada para proporcionar una base para mi opinión de auditoría.

Responsabilidades de la administración y de los responsables de la dirección de la Entidad sobre los estados financieros

La administración es responsable por la adecuada preparación y presentación razonable de estos estados financieros, de acuerdo con Normas de Contabilidad y de Información Financiera Aceptadas en Colombia, y por el control interno que la administración consideró necesario para que la preparación de estos estados financieros esté libre de error material debido a fraude o error.

PwC Contadores y Auditores Ltda., Carrera 7 No. 156-80, Piso 17, Bogotá, Colombia
Tel: (57-1) 668 4999, Fax: (57-1) 218 8544, www.pwc.com/co



A los señores miembros de la Asamblea de Fundadores de Corporación Juego y Niñez

En la preparación de los estados financieros, la administración es responsable de la evaluación de la capacidad de la Entidad de continuar como negocio en marcha, revelando, según corresponda, las cuestiones relacionadas con el principio de negocio en marcha y utilizando el principio contable de negocio en marcha, excepto si la administración tiene la intención de liquidar la Entidad o de cesar sus operaciones, o bien que no exista otra alternativa más realista que hacerlo.

Los responsables de la dirección de la Entidad son responsables por la supervisión del proceso de información financiera de la Entidad.

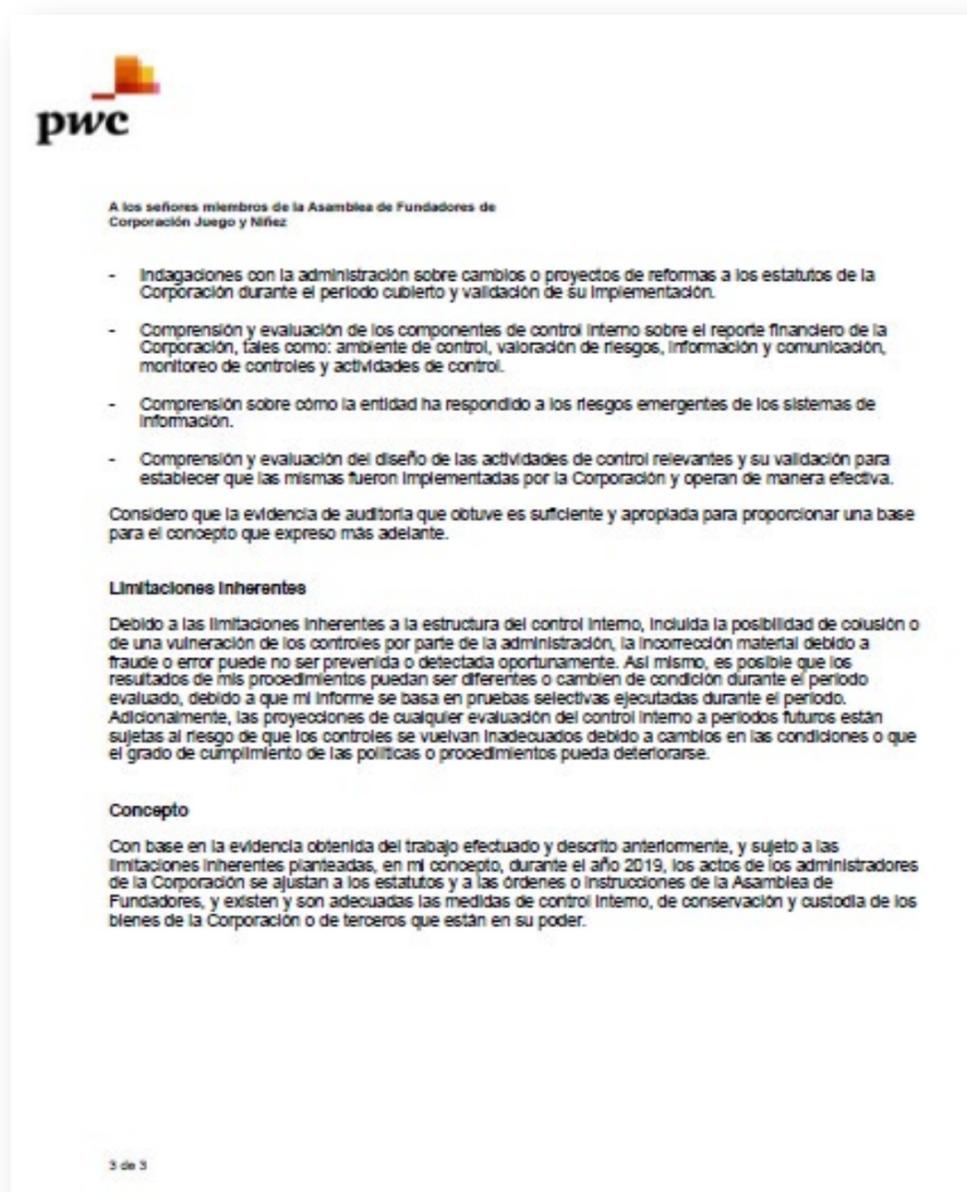
Responsabilidad del Revisor Fiscal en relación con la auditoría de los estados financieros

El objetivo es obtener una seguridad razonable de que los estados financieros en su conjunto están libres de error material, debido a fraude o error, y emitir un informe de auditoría que contiene mi opinión. Seguridad razonable es un alto grado de seguridad, pero no garantiza que una auditoría realizada de conformidad con las Normas de Auditoría de Información Financiera Aceptadas en Colombia siempre detecte un error material cuando éste exista. Los errores pueden deberse a fraude o error y se consideran materiales si, individualmente o de forma agregada, puede preverse razonablemente que influyan en las decisiones económicas que los usuarios toman basándose en los estados financieros.

Como parte de una auditoría de conformidad con las Normas de Auditoría de Información Financiera Aceptadas en Colombia, aplico mi juicio profesional y mantengo una actitud de escepticismo profesional durante toda la auditoría. También:

- Identifico y valoro los riesgos de error material en los estados financieros, debido a fraude o error; diseño y aplico procedimientos de auditoría para responder a dichos riesgos; y obtengo evidencia de auditoría suficiente y adecuada para proporcionar una base para mi opinión. El riesgo de no detectar un error material debido a fraude es más elevado que en el caso de un error material debido a error, ya que el fraude puede implicar colusión, falsificación, omisiones deliberadas, manifestaciones intencionadamente erróneas o la elusión del control interno.
- Obtengo un entendimiento del control interno relevante para la auditoría con el fin de diseñar procedimientos de auditoría que sean apropiados en las circunstancias.
- Evaluo lo adecuado de las políticas contables aplicadas y la razonabilidad de las estimaciones contables y las correspondientes revelaciones efectuadas por la administración.

4.1. Informe de Revisoría Fiscal sobre los Estados Financieros



4.1. Informe de Revisoría Fiscal sobre los Estados Financieros

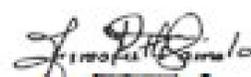
Certificación del representante legal y el contador de la Corporación sobre los estados financieros

A los señores miembros de la Asamblea de Fundadores de Corporación Juego y Niñez

15 de mayo de 2020

Los suscritos representante legal y contador de Corporación Juego y Niñez, certificamos que los estados financieros de la Corporación, al 31 de diciembre de 2019 y 2018, han sido fielmente tomados de los libros y que antes de ser puestos a su disposición y de terceros hemos verificado las siguientes afirmaciones contenidas en ellos:

- a. Todos los activos y pasivos incluidos en los estados financieros de la Corporación al 31 de diciembre de 2019 y 2018 existen y todas las transacciones incluidas en dichos estados se han realizado durante el año terminado en esa fecha.
- b. Todos los hechos económicos realizados por la Corporación durante el año terminado en 31 de diciembre de 2019 y 2018 han sido reconocidos en los estados financieros.
- c. Los activos representan probables beneficios económicos futuros (derechos) y los pasivos representan probables compromisos económicos futuros (obligaciones), obtenidos o a cargo de la Corporación al 31 de diciembre de 2019 y 2018.
- d. Todos los elementos de los estados financieros han sido reconocidos por sus valores apropiados de acuerdo con las normas de contabilidad y de información financiera aceptadas en Colombia.
- e. Todos los hechos económicos que afectan a la Corporación han sido correctamente clasificados, descritos y revelados en los estados financieros.


Diana R. Camelo C.
Representante Legal


María del Mar Caraball F.
Contador
Tarjeta Profesional No. 226217-T

4.2. Estado de situación Financiera y Estado de Resultados

CORPORACIÓN JUEGO Y NIÑEZ
ESTADO DE SITUACIÓN FINANCIERA
31 DE DICIEMBRE DE 2018
(Cifras expresadas en miles de pesos colombianos, salvo que se indique otra cosa)

	Notas	31 de diciembre	
		2018	2018
ACTIVO			
Activo corriente			
Efectivo y equivalentes de efectivo	6	7,265,835	8,226,187
Inversiones	7	507,560	-
Cuentas por cobrar comerciales y otras cuentas por cobrar	8	732,563	396,197
Inventarios	9	143,906	154,314
Impuesto diferido	14	-	5,053
Total activo corriente		8,649,864	8,781,761
Activo no corriente			
Propiedades y equipo	10	973,560	942,615
Propiedades de inversión	11	65,925	88,117
Total activo no corriente		1,039,485	1,030,732
Total activo		9,689,349	9,812,493
PASIVO			
Pasivo corriente			
Pasivos financieros	12	4,311	1,174
Cuentas por pagar comerciales y otras cuentas por pagar	13	146,989	161,993
Otros pasivos por impuestos	14	29,633	22,318
Beneficios a empleados	17	138,587	128,722
Pasivos de contratos	16	306,514	52,680
Total pasivo corriente		626,034	366,887
Pasivo no corriente			
Impuesto diferido, neto	15	9,963	-
Total pasivo no corriente		9,963	-
Total pasivo		636,007	366,887
PATRIMONIO			
Fondo social	18	3,000	3,000
Reservas	19	6,655,507	6,655,507
Resultados acumulados		975,737	1,324,230
Adopción por primera vez		792,412	792,412
Resultado del año		(489,677)	(348,493)
Otros resultados Integrales		1,116,373	1,018,940
Total del patrimonio, ver estado adjunto		9,053,342	9,445,696
Total del pasivo y del patrimonio		9,689,349	9,812,493

Las notas que se acompañan son parte integrante de los estados financieros.


Irma R. Camelo C.
Representante Legal
(Ver certificación adjunta)


María del Mar Caraball F.
Contador
Tarjeta Profesional No. 226217-T
(Ver certificación adjunta)


Leidy Catherine Domínguez B.
Revisor Fiscal
Tarjeta Profesional No. 164779-T
Designado por PwC Contadores y Auditores Ltda.
(Ver informe adjunto)



4.2. Estado de situación Financiera y Estado de Resultados

CORPORACIÓN JUEGO Y NIÑEZ
ESTADO DE RESULTADOS INTEGRALES
AÑO TERMINADO EL 31 DE DICIEMBRE DE 2018
 (Cifras expresadas en miles de pesos colombianos, salvo que se indique otra cosa)

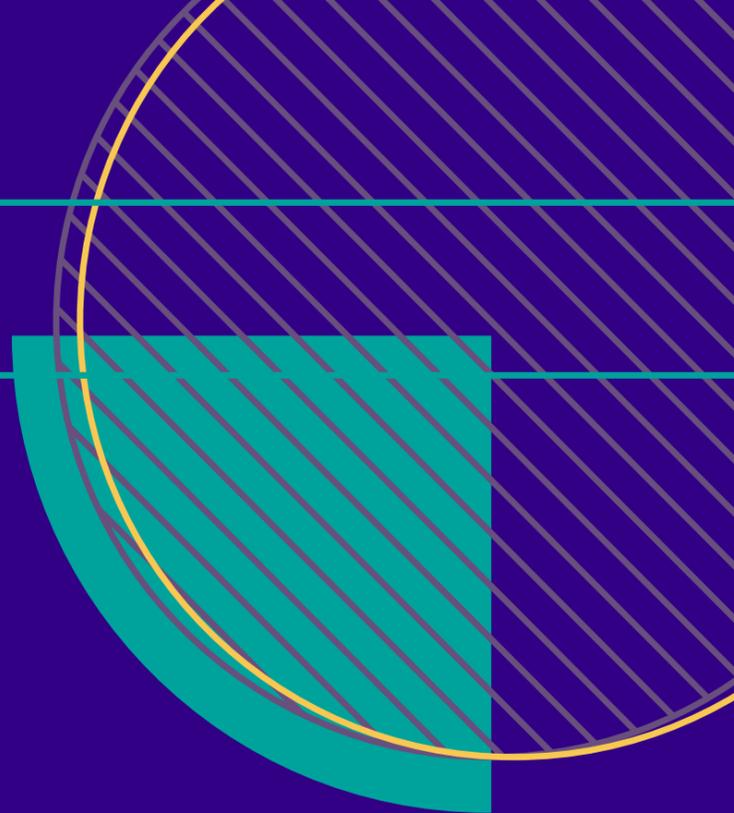
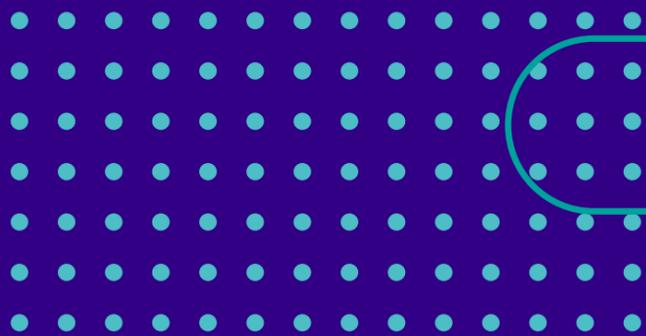
	Notas	Año terminado el 31 de diciembre	
		2018	2018
Ingresos ordinarios	20	1,899,198	1,986,651
Costos y gastos por la naturaleza	21	(2,727,410)	(2,622,777)
Pérdida operacional		(828,212)	(636,126)
Otros ingresos no operacionales	23	433,019	401,174
Otros gastos no operacionales	22	(54,484)	(113,541)
Pérdida antes de provisión de impuestos		(489,677)	(348,483)
Provisión para impuesto sobre la renta, neto	24	-	-
Pérdida, neta del año		(489,677)	(348,483)
Otros resultados Integrales			
Pérdida, neta del año		(489,677)	(348,483)
Revalorización de propiedades y equipos		(112,449)	-
Impuesto diferido		15,016	-
Total otros resultados Integrales		(87,433)	(348,483)
Resultado Integral total		(687,110)	(348,483)

Las notas que se acompañan son parte integrante de los estados financieros.


 Irma R. Gamelo G.
 Representante Legal
 (Ver certificación adjunta)


 María del Mar Caraball F.
 Contador
 Tarjeta Profesional No. 226217-T
 (Ver certificación adjunta)


 Leidy Catherine Domínguez B.
 Revisor Fiscal
 Tarjeta Profesional No. 164779-T
 Designado por PwC Contadores y Auditores Ltda.
 (Ver informe adjunto)



CORPORACIÓN
**juego
y
niñez**

Corporación Juego y Niñez
Cl. 97 No. 60D - 86, Barrio Los Andes
Bogotá, Colombia
PBX: 743 0768
www.juegoyninez.org

 www.juegoyninez.org

 [juegoyninez](https://www.instagram.com/juegoyninez)

 [@juegoyninez](https://twitter.com/juegoyninez)

 [Corporación Juego y Niñez](https://www.facebook.com/CorporaciónJuegoyNiñez)