

Informe de Gestión

2021 Jugando, Colombia
se está transformando



Aliados



CONSEJERÍA PRESIDENCIAL
PARA LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA



PETROBRAS



tecna:la



MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN Y LAS
COMUNICACIONES



Alianza
Fiduciaria



Informe de Gestión
2021



Autores

Ruth Camelo
Directora ejecutiva

Irma Salazar Montenegro
Gerente técnica

Fernando Martelo
Consejo de fundadores

Ángela Nieto
Coordinadora técnica

Leidy Duarte
Profesional técnica

Filiberto Yepes
Coordinador técnico

Alberto Flórez
Coordinador de sistematización

Jhaned Arango
Coordinadora técnica

Naya Medina
Profesional técnica

Karen Castro
Profesional técnica

Patricia Duque
Gerente administrativa y financiera

Paola Lugo Oviedo
Líder para el sistema integrado de gestión

Marcela Castillo
Líder administrativa

Alejandro Camelo
Adecuación de textos

Camilo Marín
Concepto gráfico

Archivo Corporación Juego y Niñez
Santiago Montaña
Fotografías

Informe de Gestión 2021. Documento digital producido y publicado por la Corporación Juego y Niñez. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida de manera alguna, ni por ningún medio, sin permiso previo del autor o el editor.



¡Evolucionamos nuestra imagen para ratificar nuestro compromiso!

Órganos directivos de la entidad

Consejo de fundadores:

Fernando Martelo, Alejandro Rivas, Jorge Silva y Ruth Camelo C.

Revisoría fiscal:

PriceWaterHouseCoopers Auditores y Contadores

Consejo directivo:

Patricia Serrano F.
Gerente de Asuntos corporativos Hocol

Oscar Recio
Vicepresidente Nestlé de Colombia

Margarita Añez S.
Directora Unidad de bienestar
y desarrollo social Grupo Compensar

Alejandro Rivas
Fundador Corporación Juego y Niñez

Fernando Martelo
Fundador Corporación Juego y Niñez

Jorge Silva L
Fundador Corporación Juego y Niñez

Diana Díaz
Consultora en Marketing

Gabriel Burgos
Asesor en educación



Contenido

Presentación	6
1. Lideramos el homenaje Día de la Niñez movilizando 1.078 municipios	10
2. Innovamos para contribuir en el cierre de brechas en la educación	15
3. Avanzamos en nuevas líneas de intervención con importantes aliados	18
3.1. Nestlé por Niños Saludables - Nestlé de Colombia	19
3.2. Jugar para Soñar - Comité Internacional de Rescate - IRC	21
3.3. Jugando y Kreando - Ministerio de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones - Tecnalía	24
3.4. Crianza Amorosa + Juego - Consejería Presidencial para la Niñez y Adolescencia	27
3.5. Prácticas Amigables con el Medio Ambiente - Petrobras	30
3.6. Prácticas Amigables con el Medio Ambiente y Chau Mosquito - SC Johnson	32
3.7. Ludoteca NAVES Manaure - Hocol	34
3.8. Ludoteca NAVES San Andrés - Chevron	36
4. Incidimos en las políticas públicas con el derecho a jugar	39
5. Garantizamos calidad en los servicios, desde nuestro sistema integrado de gestión	43

Presentación

Jugando
transformamos
a Colombia

En el año 2021, la Corporación Juego y Niñez impulsó su gestión desde el juego con más acciones desde la presencialidad y retomando el gran significado que hay en el cierre de las brechas de la educación desde el juego que al ser jugado en serio transforma el país al impactar de manera directa competencias como la empatía, la creatividad y el pensamiento divergente en niñas, niños y adolescentes.

En este 2021, nuestros vinculados, aliados y aportantes se comprometieron con el

cierre de estas brechas en la educación con el despliegue de más de 7 proyectos implementados en 1103 municipios de Colombia, con una gran articulación estratégica con las 32 gobernaciones del país y los entes del nivel nacional que lideraron las políticas de infancia y adolescencia y quienes depositaron su confianza en la Metodología Naves de esta ONG y en la eficiencia de su gestión dinamizada desde su sistema de gestión certificado por Burea Veritas. Todos nuestros grupos de interés, con la conciencia de que niñas, niños y adolescentes, deben

ser reconocidos como sujetos de derechos y con la gran oportunidad acerca de cómo las familias, los actores sociales de infancia, las comunidades territoriales se juntan para aprender sobre cómo el juego configura un lenguaje ideal para vincularnos, acercarnos, reconocernos, además de permitirnos crecer como personas y sociedad.

Con este informe de gestión 2021 que entregamos de manera formal en septiembre de 2022, les reitero que desde mi responsabilidad de fundadora de La Corporación Juego y Niñez y miembro de la Junta Directiva a partir de ahora, mi rol seguirá siendo el más comprometido con la misión que juntos hemos construido desde la Dirección Ejecutiva durante más de 23 años y que a partir de octubre de 2022 será asumida por Sergio Ibarra, un líder social con muchos conocimientos y experiencia en este sector, quien llevará a la Corporación al siguiente nivel para consolidar el juego como un derecho en las políticas públicas de infancia de Colombia y la ampliación de nuevos proyectos en donde contribuyamos con el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes.

Expreso mi gratitud inmensa a cada colaborador que me enseñó, día a día, en todo el territorio nacional desde cada escritorio, ludoteca, diversas sedes o desde diferentes

proyectos sociales en los municipios de Colombia. Gratitud a mis mentores de Junta Directiva, que me acompañaron a crecer de manera integral y superar retos que parecían imposibles. Gratitud infinita a los cientos de vinculados que creyeron en esta misión y caminaron juntos para aportar al desarrollo social de Colombia. A las niñas, niños y adolescentes desde hace más de 23 años que me enseñaron a Jugar con sorpresa, espontaneidad, motivación y libertad. Y por supuesto, gracias a mi familia, porque sin su inspiración no lo hubiera logrado.

2021, año de gran impacto social en Colombia, como lo indican las siguientes cifras, que a ustedes como nuestros vinculados y grupos de interés, deben hacerlos sentir muy orgullosos por el verdadero ejercicio de la responsabilidad social.

¡Gracias a todas y a todos por ser y estar!

Nota: en nuestro corazón se mantendrán por siempre las enseñanzas de nuestra maestra, Indira Sabalza - Q.E.P.D.



I. Ruth Camelo C.
Directora Ejecutiva



**Colombia
se transforma
jugando:
Impactos
2021**



Población		2020	2021
Impactada directamente con los programas y proyectos	Niñas, niños y adolescentes	18.981	171.855
	Adultos	2.613	24.489
	Instituciones	55	2.630
Indirectamente impactados	Niñas, niños y adolescentes	2.688.000	6.000.000
	Adultos	16.200	48.200
	Instituciones	115	220



1

Lideramos el Homenaje Día de la Niñez



● movilizamos 1.078 municipios
del país con 2'001.439
participantes presenciales



10

Para la Corporación Juego y Niñez es satisfactorio llegar a 22 años impulsando el Día de la Niñez en Colombia y por ello, a continuación compartimos algunas acciones ejecutadas en todo el país, esta vez, inspiradas por las propuestas de niñas, niños y adolescentes.

Como ya se presentó, esta movilización es liderada por la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia en los territorios departamentales y municipales, además de contar con la participación activa de instituciones como el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF).

- Iniciamos en febrero y marzo de 2021 con la formación virtual a enlaces municipales y departamentales.
- Logramos una alta participación con 3.015 servidoras y servidores públicos de 1.078 municipios y las 32 gobernaciones.
- En cada territorio se generó reflexión sobre la necesidad de la activa participación de niñas, niños y adolescentes.
- Implementamos estrategias y acciones para el homenaje a niñas, niños y adolescentes, con un total de 2.001.439 población participante, directamente impactada de manera presencial.



Estrategias que impactaron a un promedio de 6.000.000 de personas de manera indirecta en todo el país.

- El homenaje logró generar ambientes de juego seguros para niñas, niños, adolescentes y sus familias, tanto en sus hogares como en los territorios, todo esto de manera presencial y siguiendo los protocolos de bioseguridad, como se reportó en todos los departamentos.
- El alcance de territorios comprometidos tuvo un gran aumento, comparado con otros años, como lo veremos en seguida:

AÑO	GOBERNACIONES CAPACITADAS	%	CIUDADES CAPITALES CAPACITADAS	%	MUNICIPIOS CAPACITADOS	%	NÚMERO DE PARTICIPANTES CAPACITADOS
2013	25	78.1%	15	46.8%	465	42.1%	1132
2014	25	78.1%	14	43.7%	401	36.3%	1108
2015	30	93.7%	7	21.8%	370	33.5%	1003
2016	30	93.7%	7	21.8%	686	62.2%	1537
2017	28	87.5%	11	34.3%	611	55.4%	1614
2018	28	87.5%	14	43.7%	576	52.2%	1420
2019	26	81.2%	26	81.2%	310	28.1%	908
2020	30	93.7%	30	93.7%	873	79.2%	2261
2021	32	100%	32	100%	1078	98%	3015



Así mismo, se resalta cómo los municipios y departamentos continuaron durante los meses de mayo, junio y julio, adelantando nuevas acciones estratégicas desde diversos programas y proyectos, con novedosas herramientas como “OJni y VillaJuego” producidas por la Corporación Juego y Niñez para la estrategia de Crianza Amorosa + Juego liderada por la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia en 2020.

Sobre la inscripción de las y los gobernantes, tanto municipales como departamentales, al concurso de mandatarias y mandatarios comprometidos con la infancia, este 2021 se logró una participación de 516 territorios inscritos, dentro de los cuales se contó con **20** gobernadoras y gobernadores, quienes representan el **62%** del total de las gobernaciones del país; **486** alcaldesas y alcaldes con una participación que representan

el 44% de los municipios y 10 ciudades capitales equivalentes al 31% de las principales ciudades capitales del país.

Para esta versión 2021, los ganadores comprometidos con avanzar en pro de la garantía para los derechos de niñas, niños y adolescentes, así como en la gestión para realizar un homenaje innovador fueron:

GOBERNACIONES GANADORAS					
Atlántico	Boyacá	Caldas	Córdoba	Meta	San Andrés, Providencia y Santa Catalina
CIUDADES CAPITALES GANADORAS					
Arauca, Arauca		Tunja, Boyacá		Sincelejo, Sucre	
MUNICIPIOS GANADORES					
Departamento de Antioquia		Departamento de Bolívar		Departamento de Boyacá	
Envigado	San Pedro de los Milagros	Arjona	Turbaco	Campohermoso	Chinavita
Departamento de Córdoba		Departamento de Cundinamarca		Chiquinquirá	Saboyá
San Andrés de Sotavento		Suesca	Vianí	Samacá	San Pablo de Borbur
Departamento de Huila		Departamento del Magdalena			
Yaguará		Santa Ana		Siachoque	Tibasosa
Departamento de Sucre		Departamento de Tolima		Departamento de Valle del Cauca	
Sincé		Coello		Candelaria	

MUNICIPIOS GANADORES		
Departamento de Sucre	Departamento de Tolima	Departamento de Valle del Cauca
Sincé	Coello	Candelaria
Departamento de Santander		Departamento de Nariño
Aratoca	Barichara	Buesaco
California	Floridablanca	
Piedecuesta	Rionegro	
EQUIPOS PREMIADOS		
Antioquia	Santander	

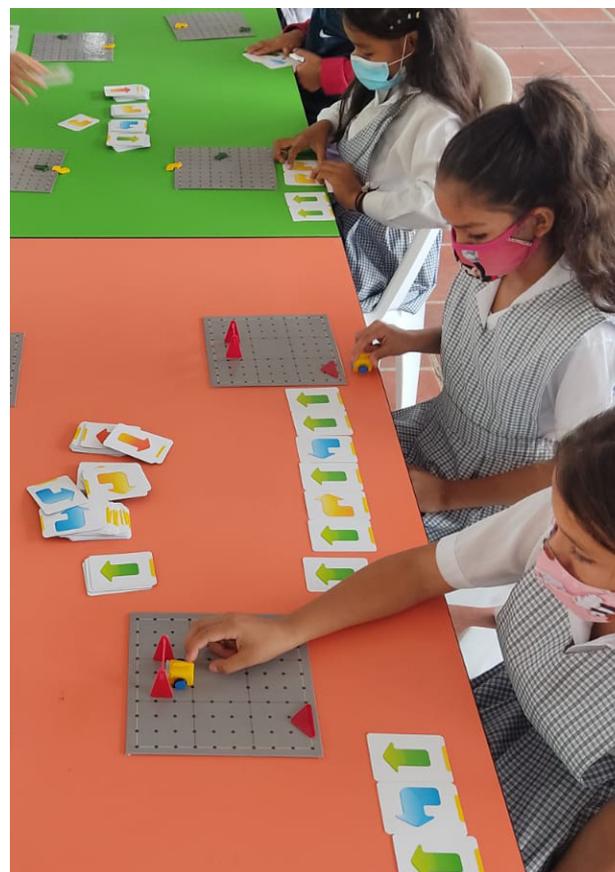


2 Innovamos para contribuir al cierre de brechas en la educación

La **innovación y la gestión del conocimiento** hacen parte del ADN de la Corporación Juego y Niñez. Principalmente, porque somos una organización que busca ser cada vez más disruptiva y generar mayores proyectos de alto impacto para aportar al desarrollo de niñas, niños, adolescentes y sus familias. Cada día generamos tanto nuevas ideas como diversas formas de hacer las cosas desde nuestra cultura organizacional, además de políticas y procesos que se fundamentan en la lectura de los intereses de nuestros vinculados y aportantes, así como en la identificación de las necesidades del entorno social, cultural, ambiental y educativo de niñas, niños, adolescentes y sus familias.

En este camino de innovación hemos logrado consolidar herramientas pedagógicas como **CroKiX Pc®** y el desarrollo de propuestas educativas como el programa **“Pensamiento computacional desconectado”** que, desde el juego con Metodología Naves, permite a niñas y niños desde los 4 años en adelante aprender el pensamiento computacional desarrollando habilidades de procesamiento de información, habilidades comunicativas y socioemocionales. De esta forma, se busca que niños y niñas desarrollen su capacidad analítica para resolver problemas que impliquen comprender conceptos básicos

de la computación, todo esto utilizando las manos y sin usar un computador, lo que contribuye a disminuir las brechas tanto en educación como en tecnología, principalmente en regiones y contextos con difícil acceso a diversos recursos educativos y pedagógicos.



Niñas y niños interactuando con CroKiX PC® IED Fray Jose Ledo. Chaguaní, Cundinamarca

En concordancia, surgió la herramienta **“Prácticas amigables con el medio ambiente PAMA”**, que desarrolla toda una propuesta pedagógica desde la implementación de la herramienta **“Guía de juego para exploradores ecológicos”**, con la cual, docentes, niñas, niños, familias y comunidades comprenden la necesidad del cuidado, así como de transformar sus entornos de vida. Las prácticas amigables con el medio ambiente implican más que una toma de conciencia, un cambio de actitud en las formas de ser, hacer y estar en el mundo, es decir, una nueva manera de relacionarnos acorde con las necesidades del tiempo.

virtualizador y sus pedagogos son pioneros construyendo módulos innovadores; todo esto, cuidando que el juego esté presente para transmitir de la mejor manera la información y el conocimiento.



Módulo de modle del curso pedagógico sobre el desarrollo de la niñez.

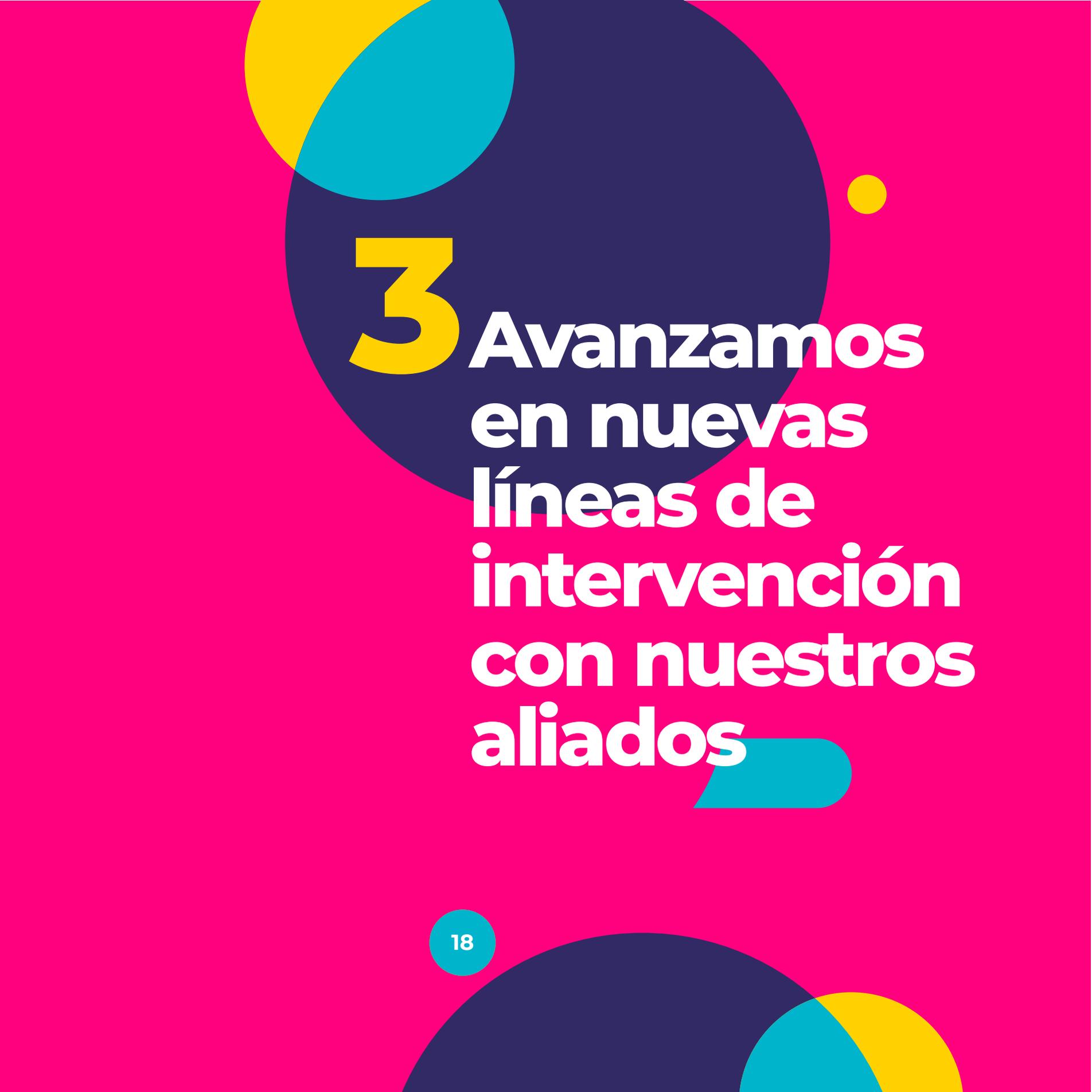


Niñas y niños jugando con talleristas. Practicas amigables con el medio ambiente. Petrobras.

Igualmente, el diseño y creación tanto de cursos como de diplomados es una constante en el equipo y lo innovamos de la mano de instituciones como la Universidad El Politécnico Grancolombiano en donde su equipo

Como se supone, tampoco podría faltar mirarnos a nosotros mismos y por ello, evolucionamos con una nueva imagen que ratifica el compromiso con lo que somos y hacemos, a la vez que representa el empoderamiento que se genera en nuestros públicos de interés; esto, como resultado del trabajo de campo y de la movilización que cada territorio focalizado realiza diariamente.





**3 Avanzamos
en nuevas
líneas de
intervención
con nuestros
aliados**

3.1 Nestlé por Niños Saludables

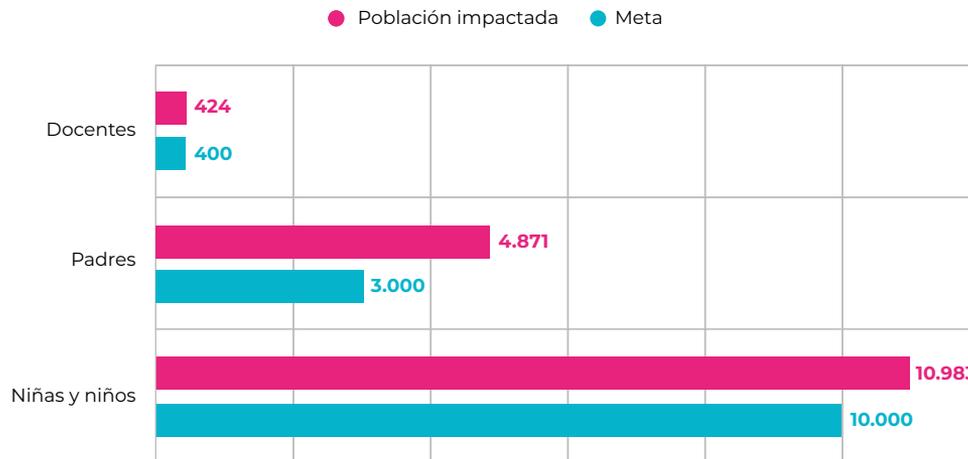
La Iniciativa liderada por la empresa Nestlé, cada año avanza hacia su sostenibilidad. *Nestlé por Niños Saludables* busca incentivar a padres y educadores, con el fin de mejorar los hábitos de alimentación saludable y actividad física, a través del juego de los niños entre 6 y 12 años.

Así mismo, en el año 2021 la iniciativa fue implementada en colegios públicos y privados de las ciudades de Cartagena, Santa Marta, Cali

y los municipios de Soacha, Chía, Tocancipá y Zipaquirá llegando a una población de **10.993** niñas y niños en 5 encuentros para cada grupo de niñas y niños; a su vez, se generó impacto en **4.871** madres, padres y **424** docentes.

Esta iniciativa ha logrado transformar las prácticas cotidianas del hogar incorporando los hábitos: *Escoge variedad y Nutrición, Maneja las porciones, Muévete más, Toma más agua, Comer y cocinar en Familia.*

Consolidado de Cobertura 2021



Fuente: diseño de la entidad

Con el desarrollo del proceso, el **95%** de las y los participantes manifestó estar muy satisfecho, mientras que el **5%** expresó

estar satisfecho, lo que muestra un impacto altamente positivo en la implementación de esta iniciativa.



Niñas y niños aprendiendo del plato saludable colombiano.



Familias motivadas con hábitos saludables en casa.



Nestlé por niños saludables. Cali.



Encuentros presenciales con niñas y niños.

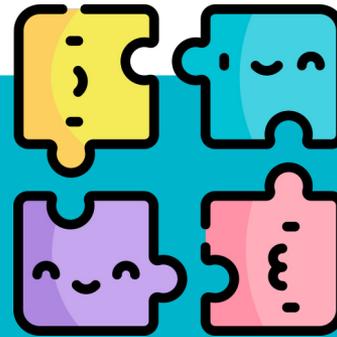
3.2 Jugar para Soñar con el Comité de Rescate Internacional

El Comité Internacional de Rescate (IRC) en Colombia, a través del Programa Multisectorial integrado, en respuesta a la crisis humanitaria en Venezuela, nos eligió para ejecutar el proyecto Jugar para Soñar (familias caminando, jugando y aprendiendo), todo esto gracias a los aportes de la Fundación LEGO con la financiación Colombia - Venezuela.

Jugar para Soñar es un proyecto con dos propósitos fundamentales. El primero consiste en desarrollar la capacidad de padres, madres y cuidadores para proveer prácticas de cuidado afectuosas, así como oportunidades de aprendizaje inicial a familias venezolanas en situación de tránsito. El segundo se basa en desarrollar la capacidad de los proveedores de servicios de primera infancia, con el fin de promover la educación inicial desde prácticas docentes afectivas y aquellos métodos basados en el juego.

En el marco de la atención a niñas, niños y familias en espacios de juego ubicados en los municipios de Los Patios (Norte

de Santander), Chusacá (Cundinamarca), Palmira (Valle del Cauca) e Ipiales (Nariño) logramos que:



- **6.148** niñas y niños volvieron a jugar en los 12 portales de juego.
- **7.313** padres, madres y adultos cuidadores reconocieron al juego como un factor protector.
- **10.478** adultos han consultado la herramienta InfoPa'lante para tener información de cómo continuar con su ruta en Colombia.

Por su parte, **400** agentes educativos y madres comunitarias de unidades al servicio del ICBF focalizadas en los municipios de Cali (Valle del Cauca), Cúcuta y Pamplona (Norte de Santander), Ipiales, Pasto y Túquerres (Nariño), además de Soacha (Cundinamarca):

- Resignificaron sus prácticas pedagógicas dirigidas a niñas, niños y sus familias, desde el enfoque diferencial y el juego, así como el reconocimiento de la educación en emergencias para la estabilización de las familias migrantes.
- Incluyeron en sus planeaciones pedagógicas el juego como un derecho fundamental, es decir, como una actividad fundamental, necesaria, inherente e irremplazable para el desarrollo integral de niñas y niños.
- Implementaron al interior de sus unidades de servicio, estrategias tales como el rincón de la calma o de la paz como herramientas que les ayudan a niñas y niños a gestionar sus emociones de una manera asertiva.

Con la implementación de Jugar para Soñar en el país, se ha impactado en:

- El juego como derecho reconocido en la atención humanitaria, en comparación con otras organizaciones.

- Niñas y niños en el centro de la atención humanitaria.
- Alianza estratégica con IRC para manejo de recursos de cooperación internacional.
- Articulación efectiva con la Comisión Intersectorial para la Primera Infancia (CIPI) y el Insitituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) para la implementación efectiva y oportuna del proyecto.



Encuentro de juego en el portal mágico de Pablo Chamito. Los Patios, Norte de Santander



Acompañamiento situado con agentes educativas de Soacha, Cundinamarca



Orientación a familias desde la plataforma InfoPa ´lante, Ipiales, Nariño.



Encuentro grupal con agentes educativas de Pasto, Nariño.



Acompañamiento situado a agentes educativos de Cúcuta, Norte de Santander.

3.3. Jugando y Kreando, con el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

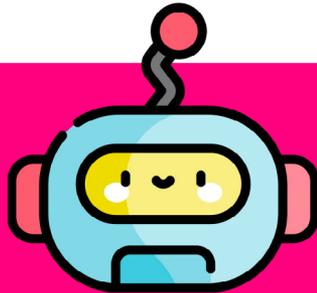
El Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en compañía con la Corporación Juego y Niñez, plantearon en 2021 un programa de formación para docentes de transición, primero y segundo de básica primaria, que les permitiera aprender sobre los temas claves del pensamiento computacional y la programación desconectada; esto, con el fin de incorporarlos en sus prácticas pedagógicas y acompañar desde el juego el desarrollo de la capacidad analítica de sus estudiantes.

Este programa se desarrolló en tres grandes momentos:

- El primero fue un espacio de formación virtual a partir de 3 módulos, por medio del cual se brindaron bases conceptuales y metodológicas sobre el pensamiento computacional y su desarrollo desde el juego.
- El segundo consistió en la entrega de CroKiX PC®, una herramienta pedagógica diseñada para que niñas y niños, entre los 4 y 10 años, pudiesen desarrollar el pensamiento computacional desconectado a partir de solucionar problemas en el juego, utilizando sus manos y comprendiendo conceptos básicos de programación, sin la necesidad de utilizar un computador.
- Y el tercero se centró en un proceso de acompañamiento situado en el que los docentes participantes contaron con el apoyo directo de un profesional experto en pensamiento computacional, quien orientó la implementación de la herramienta pedagógica CroKiX PC® con estudiantes, invitando a los docentes a compartir evidencias de lo que iba ocurriendo con ellas y ellos en el aula.



Con el desarrollo de este programa de formación logramos impactar a:



- **5.000** docentes de transición, primero y segundo de básica primaria; entre ellos, alrededor de **500** agentes educativos de servicios de educación inicial del ICBF, quienes participaron del proceso de formación.



Docentes de la I.E. Renán Barco. La Dorada, Caldas.

- **151.137** niñas y niños, entre los 4 y 10 años, que vieron favorecido el desarrollo de su pensamiento computacional jugando CroKiX PC®.



Niñas y niños interactuando con CroKiX PC® I.E.D. Fray Jose Ledo. Chaguani, Cundinamarca.

- **2.458** instituciones educativas oficiales incluyendo servicios de educación inicial del ICBF, ubicadas en 263 municipios de 22 departamentos del país, que recibieron la herramienta y contaron con docentes formados en pensamiento computacional.



Niñas y niños realizando ejercicios de orientación espacial. I.E.D. Orlando Higuera Rojas. Bogotá, D.C.

Sumado a ello, se identificó que, a partir del proceso de formación, el 97% de los docentes participantes logró definir claramente en qué consiste el pensamiento computacional y comprender su impacto en el desarrollo integral de niñas y niños, principalmente,

en las habilidades lógico analíticas y en las socioemocionales. Por tanto, el proceso incidió positivamente en su práctica pedagógica, invitándoles a transformarla a partir de propuestas pedagógicas innovadoras como CroKiX PC®.

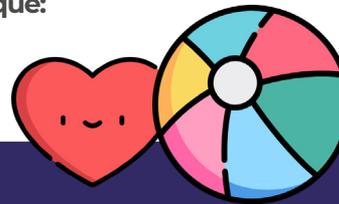
3.4 Crianza Amorosa + Juego, con la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia

Entre el Departamento Administrativo de la Presidencia de la República (DAPRE), a través de la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia, en conjunto con la Corporación Juego y Niñez), se suscribió el Convenio de Asociación No. 203-21 con el fin de “Aunar esfuerzos y recursos técnicos, administrativos y financieros con el objeto de implementar una movilización social con el objetivo de cambiar los imaginarios y prácticas de crianza en el país y prevenir las violencias que afectan a niñas, niños y adolescentes”.

Esta propuesta se llevó a la práctica mediante tres acciones: la implementación del curso virtual sobre Crianza Amorosa + Juego, el proceso de Asistencia Técnica a los territorios para transformar imaginarios y prácticas sobre la crianza y la cocreación de la Estrategia nacional pedagógica y de prevención en el uso del castigo físico y los tratos crueles, humillantes o degradantes contra niños, niñas y adolescentes. Estas acciones se fundamentaron en la crianza amorosa, el juego como factor protector, la prevención de las distintas formas de violencia y

del castigo físico, con el propósito de fortalecer los entornos protectores para niñas y niños, facilitando a su vez el desarrollo integral y garantizando así, escenarios libres de violencia en el contexto de la crianza.

Desde la estrategia de Crianza Amorosa + Juego se logró que:



- **1.216** personas participantes en el curso virtual, entre las cuales se contó con **418** enlaces de Infancia y adolescencia, tanto de alcaldías como de gobernaciones; **383** policías de infancia y adolescencia; **274** funcionarios del ICBF; **36** ludotecarias y/o ludotecarios; **27** funcionarios del Ejército Nacional; **13** funcionarios de la Defensoría del Pueblo y **65** entidades aliadas.



Evento de certificación del curso virtual 2022.

- La participación de **42** territorios, **38** municipios y **4** ciudades capitales; la afluencia de **112** de servidoras y servidores públicos; más de **2.041** familias con la representación de al menos un adulto participante por cada familia y **1.965** niñas, niños y adolescentes pertenecientes también a estas familias, de todos los departamentos del país.



Encuentro de cierre asistencia técnica. Anudando saberes y compromisos.

● La cocreación de la Estrategia Nacional Pedagógica y de Prevención, la cual se basó en un ejercicio participativo e incluyente, donde las voces de múltiples actores fueron escuchadas, recogiendo así el sentir) de distintos actores a nivel gubernamental y de la sociedad civil, las familias, así como niñas, niños y adolescentes, quienes hacen parte directa o indirectamente, de los procesos

de crianza. La experiencia se fundamentó en el despliegue de las acciones que reconoce la Ley 2089 del 14 de mayo de 2021, “por medio de la cual se prohíbe el uso del castigo físico, los tratos crueles, humillantes o degradantes y cualquier tipo de violencia como método de corrección contra niñas, niños y adolescentes y se dictan otras disposiciones” (Ley 2089 de 2021)



Evento de lanzamiento Estrategia Nacional Pedagógica y de Prevención.

3.5 Prácticas Amigables con el Medio Ambiente (PAMA) con Petrobras

En el 2021 Petrobras International Braspetro BV sucursal Colombia y la Corporación Juego y Niñez, firmaron un convenio para realizar ludotecas viajeras con metodología NAVES (niñas y niños aprendiendo, viviendo, experimentando y socializando) enseñando de manera práctica y desde el juego, a los niñas, niños, adolescentes y adultos del municipio de Dibulla, así como del corregimiento de Palomino en la Guajira, impartiendo también acciones amigables con el medio ambiente.

PAMA (Prácticas Amigables con el Medio Ambiente) es una herramienta creada por la Corporación juego y Niñez, a su vez es el resultado de un trabajo desarrollado durante 3 años con ludotecarios de todo el país, además de niños y niñas participantes de las ludotecas. Este proceso se ha consolidado a partir de la gestión de conocimiento que incorpora la metodología NAVES como eje para la reflexión y los aprendizajes de cada participante. Esta herramienta presenta una serie de materiales que incluye guías para

desarrollar con niños, niñas y adolescentes, respecto a prácticas de cuidado con su ambiente, juegos para realizarse con niños, niñas, jóvenes y adultos que promueven el cuidado de su entorno inmediato.

En el marco de esta gran alianza se impactó a:



- **630** niños, niñas y adolescentes.
- **35** Agentes educativos.
- **6** Instituciones educativas.



Petrobras. Creacion de arboles con material reciclable, ninos y niñas de Colegio Dibulla Nuestra Señora del Pilar.



Petrobras , niños y niñas biblioteca municipal de Dibulla. PAMA contadores de historias.



Petrobras , niña con carro, colegio San Antonio Palomino.



Petrobras, niños y Jovenes Plataforma de Juventud Palomino.

3.6 Prácticas Amigables con el Medio Ambiente y Chau Mosquito de SC Jhonson

El proyecto de Prácticas Amigables con el Medio Ambiente, tuvo como objetivo principal realizar procesos de formación con niños, niñas, adolescentes, docentes, líderes y cuidadores en los municipios de Uribía y Manaure, en el departamento de la Guajira. Para el logro de este objetivo se realizaron ludotecas viajeras impactando positivamente a estas comunidades.

La meta del proyecto fue de **260** participantes, con un total de **390** participantes formados, **346** NNA Y **44** adultos, pertenecientes a los municipios de Uribia y Manaure.



- Uno de los grandes resultados fue el de **concientizar** a niñas, niños y adultos participantes sobre las enfermedades transmitidas por el mosquito Aedes Aegypti.

- Se realizaron **2 jornadas** de capacitación a líderes y multiplicadores. Campaña Chau Mosquito con acompañamiento de EDUPAS Argentina, SCJhonson.
- Se impartió la **formación** en el tema, con talleres sobre la Campaña Chau Mosquito dirigido a niñas, niños y adolescentes y adultos, de los municipios de Uribía y Manaure.
- Se promovieron **acciones comunitarias** sobre prácticas amigables con el medio ambiente (PAMA) y de prevención de enfermedades transmitidas por el mosquito Aedes Aegypti.
- De igual manera, se realizaron **4 actividades** de limpieza de los sectores, taller de formación Campaña Chau Mosquito, así como la difusión del proyecto PAMA en las emisoras de cada municipio Acuario estéreo(Manaure) y Wayuu Estéreo (Uribía)



Niña con producto Mosquito Aedes Aegyti. Sc Jhonson.



Practicas amigables con el medio ambiente en casa

3.7 Ludoteca NAVES Manaure con Hocol

La ludoteca de Manaure durante el año 2021 pasó por un importante proceso de estabilización y definición de estrategias de atención que se alimentó de la experiencia vivida en el año anterior por cuenta del aislamiento social. En este marco, teniendo en cuenta el interés de Hocol desde su eje de capital social y el fortalecimiento de instituciones locales, se propuso brindar acompañamiento técnico a la Ludoteca NAVES del municipio contribuyendo con el desarrollo de niñas, niños y adolescentes a partir de estrategias pedagógicas para aplicar a cielo abierto o virtual sobre temáticas como Prácticas Amigables con el Medio Ambiente (PAMA) y la formación a familias en Crianza Amorosa + Juego.

En un trabajo en equipo con las ludotecarias se logró:



1 La realización de **5** sesiones de trabajo alrededor de las Prácticas Amigables con el Medio Ambiente involucrando a más de **200** niños, niñas y adolescentes estudiantes de las diferentes instituciones

educativas con sedes urbanas del municipio. El resultado de estas sesiones fue la iniciativa de recuperación del espacio público cercano a la plaza de mercado y a una de las instituciones educativas que culminó con la creación de un mural con temática ambiental.

2 Que **9** actores de infancia de la gobernación se certificaran en el diplomado de juego, derechos y habilidades socioemocionales, el cual culminó con diferentes propuestas de acción en territorio para la garantía del derecho al juego y el desarrollo de estas habilidades.

3 La realización de **3** sesiones de formación a través de Villa Juego con **70** madres, padres y cuidadores quienes tuvieron la oportunidad de reflexionar sobre las violencias en contra de las niñas, niños y adolescentes, así como de plantear prácticas de crianza amorosa que les permite un relacionamiento diferente con sus hijos e hijas.

4 En el mes de diciembre se hizo la entrega de **3.000** juguetes a niñas y niños del municipio los cuales contaban con las características pedagógicas y de calidad que identifican a la Corporación.



HOCOL Manaure. Entrega de juguetes en uno de los barrios del municipio de Manaure



HOCOL Manaure. Formación de familias en Crianza Amorosa + Juego.



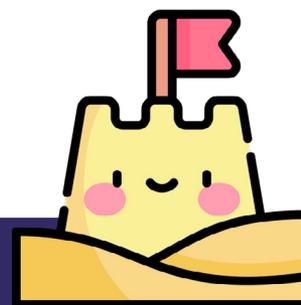
HOCOL Manaure. Adolescentes participantes en la formación PAMA avanzando en la elaboración del mural

3.8 Ludoteca NAVES San Andrés con Chevron - Texaco

La compañía Chevron, líder en el sector de hidrocarburos ha venido contribuyendo con el desarrollo de las comunidades que se encuentran en su zona de operación, en alianza con Juego y Niñez . Para el año 2021 establece en el mes de noviembre un nuevo acuerdo de convenio esta entidad, el cual busca continuar desarrollando la asistencia técnica de la ludoteca NAVES de San Andrés y el desarrollo de programas de atención a la niñez desde ludotecas viajeras en Yumbo y Buenaventura.

Es así como en la ludoteca de San Andrés se establece un plan de acción que permite integrar diversos actores de la comunidad de la Isla con el objetivo de contribuir a la formación de las familias de niñas, niños y adolescentes participantes del programa ludoteca NAVES, en lo que significa la crianza amorosa y juego como factores protectores de la infancia y la profundización de la Metodología Naves.

En este sentido, durante el 2021 se destacan como logros:



1 La construcción colaborativa de un plan de trabajo con las ludotecarias para identificar los intereses y necesidades de la ludoteca y del contexto de la isla para aportar a la garantía del derecho al juego de niñas, niños y adolescentes.

2 La atención para más de **400** niñas y niños en el marco de las vacaciones creativas realizadas a lo largo del mes de diciembre en la Isla, durante las cuales los participantes disfrutaron de un sin número de actividades que les permitieron una relación diferente con su contexto.

3 Certificación de **10** actores de infancia de la gobernación en el diplomado de juego, derechos y habilidades socioemocionales, que culminó con diferentes propuestas de acción en territorio para la garantía del derecho al juego y el desarrollo de estas habilidades.

4 Focalización para más de **50** personas adultas entre padres, madres y cuidadores interesados en participar en la formación de Crianza Amorosa + Juego.



CHEVRON San Andrés. Ludotecarias proyectando la organización del territorio.



CHEVRON San Andrés. Espacio de juego de construcción.
Ludoteca Chills San Andrés.

Respecto a las ludotecas viajeras de indagación proyectadas en los municipios de Yumbo y Buenaventura en el valle del Cauca se destacó:



1 La socialización del proceso y establecimiento de acuerdos de trabajo interinstitucional con la Secretaría de educación, la Secretaría de convivencia, la Dirección de planeación y el Departamento de gestión social del distrito de Buenaventura, con quienes se logró acordar el apoyo al proceso de indagación a través de la convocatoria de niñas, niños, adolescentes, adultos y actores locales, así como la gestión de los escenarios locales para el desarrollo de las ludotecas viajeras.

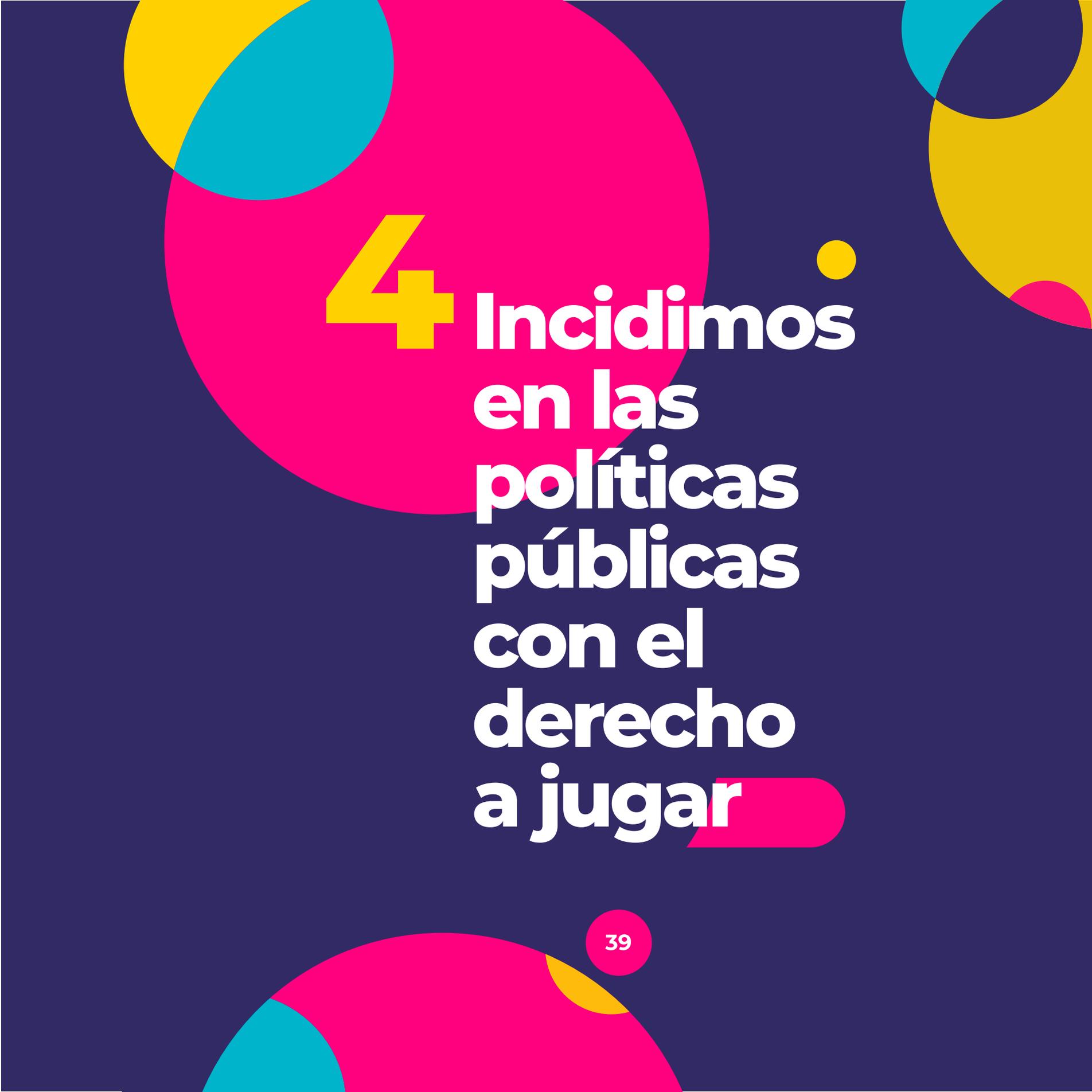
2 De igual forma, se adelantó esta misma gestión con la Secretaría de educación y la Secretaría de bienestar social del municipio de Yumbo.



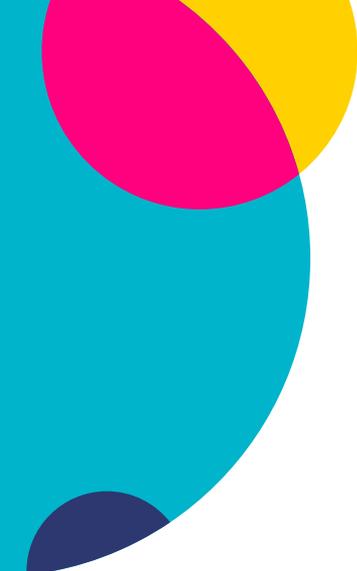
CHEVRON Buenaventura. Socialización del proceso de indagación con el equipo de la gestora social del Distrito de Buenaventura.



CHEVRON Yumbo. Socialización del proceso de indagación con el alcalde y secretario de bienestar social del municipio de Yumbo.



4 Incidimos
en las
políticas
públicas
con el
derecho
a jugar



Durante el 2021, la Corporación Juego y Niñez continuó con su compromiso de incidir en las políticas públicas del país, posicionando al juego como derecho y su importancia en el desarrollo integral de niñas y niños. Desde allí, lideró y participó en dos importantes escenarios:

4.1. Estrategia Nacional Pedagógica y de prevención del castigo físico, los tratos crueles, humillantes o degradantes

El 14 de mayo de 2021 se sancionó la Ley 2089, la cual prohíbe el uso del castigo físico y los tratos crueles, humillantes o degradantes, en el marco de la Alianza Nacional contra la violencia hacia Niñas, Niños y Adolescentes, y de lo establecido en el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 “Pacto por Colombia, Pacto por la equidad”. El artículo 5 de esta ley, establece que el Gobierno nacional debe implementar una Estrategia Nacional Pedagógica y de Prevención, que permita

transformar los imaginarios, creencias y comportamientos que social y culturalmente han sido utilizados para naturalizar, así como normalizar el castigo físico, los tratos crueles, humillantes o degradantes contra la niñez y la adolescencia en Colombia.

La Corporación Juego y Niñez apoyó técnica y metodológicamente la construcción de dicha estrategia, en el marco del Convenio de Asociación No. 203- 21 suscrito con el Departamento Administrativo de la Presidencia de la República, a través de la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia. Apoyo que se fortaleció con la Universidad del Norte, Unicef, y las empresas consultoras We Push y Atelier.

En esa construcción, la Corporación lideró y acompañó el desarrollo de las cinco fases del proceso:

- **Mesas de consulta con actores nacionales e internacionales:** en esta fase los actores convocados realizaron aportes a la formulación de la estrategia desde tres escenarios principales, compuestos por un formulario virtual en el que socializaron las estrategias, programas, acciones, que adelantan en los territorios para prevenir el uso del castigo físico. Una indagación virtual que recopiló sus propuestas de

acciones pedagógicas y de prevención que debían desarrollarse desde la estrategia. Además de seis mesas virtuales de cocreación, en las cuales compartieron sus

recomendaciones desde cada componente proyectado en la Estrategia. En resumen, la participación de los actores se dio de la siguiente manera:

Gobierno Nacional	Entes territoriales	Academia, expertas y expertos	ONG y RSE	Asociaciones de padres	Niñas, niños y adolescentes
8	40	29	27	16	43
<ul style="list-style-type: none"> -MinEducación -MinSalud -MinInterior -MinJusticia -MinTic -ICBF -DPS -CPNA 	<ul style="list-style-type: none"> Gobernaciones de Antioquia, Vaupés, Huila, Sucre, Meta, Atlántico, Cundinamarca. Alcaldías de Cali, Arauca, Pasto, Pereira, Santa Marta, Bogotá, Villavicencio. - Asocapitales - FND 	<ul style="list-style-type: none"> - Universidad de La Sabana Universidad Nacional de Colombia - Sociedad Colombiana de Pediatría - Colpsic - UNICEF - Instituto Roosevelt - BID 	<ul style="list-style-type: none"> - Fundación Tiempo Feliz - Save The Children - Compensar - Fundación Éxito - Tigo - Alianza por la Niñez Colombiana - Niñez Ya - Movilizadorio - aeioTu 	<ul style="list-style-type: none"> - Red Papaz - Mamá También - Asociación Padres de: Colegio Ciudad de Montreal (Bogotá), Colegio Cajasai, I. E. Juan Bautista La Salle, I. E. Técnica Cristo Rey, I. E. Julio Pérez Ferrero, Hogar Infantil Kennedy. 	<ul style="list-style-type: none"> - 27 municipios - 32 departamentos

Consulta nacional a padres, madres y cuidadores: se consultó a 4.695 personas adultas identificadas como padres, madres y/o cuidadores residentes de Colombia sobre sus actitudes y creencias frente al uso del castigo físico, los tratos crueles, humillantes o degradantes como instrumentos para educar y corregir a las niñas, los niños y los adolescentes en el país, así como su percepción frente la Ley 2089 de 2021. Con esto, se logró identificar que hay un alto grado de aceptación del castigo físico, los tratos crueles, humillantes

o degradantes, en tanto se les considera instrumentos efectivos en la crianza.

Construcción de documento técnico resultado de las consultas: articulando las voces, propuestas y perspectivas tanto de los actores estratégicos consultados como de los padres, madres y cuidadores, se construyó el documento técnico de la Estrategia Nacional de manera articulada con el equipo de la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia, así como con el ICBF.

- **Elaboración del plan de implementación:** la Corporación participó y aportó en las sesiones de trabajo que lideró Unicef con la consultora Atelier, y en las que participaron los diferentes ministerios y entidades del orden nacional definidos por la Ley 2089, como responsables de la ejecución de la Estrategia Nacional.
- **Socialización de la Estrategia Nacional al país:** finalmente, el 15 de diciembre se realizó el lanzamiento oficial de la Estrategia por parte del Presidente de la República, Iván Duque Márquez y de la Primera Dama de la Nación, María Juliana Ruiz, evento que apoyó la Corporación desde su planeación, ejecución y evaluación.



4.2 Niñez Ya

La coalición de organizaciones y redes de la sociedad civil Niñez Ya, de la que hace parte activa la Corporación, continuó con su trabajo y acciones de incidencia en políticas públicas logrando:

1 Construir y socializar con el país cinco documentos técnicos que evidencian la situación de la niñez en el país y de las afectaciones en la garantía de derechos de niñas, niños y adolescentes, particularmente, desde los diez asuntos impostergables por la niñez, por los que aboga la coalición.

2 Se inició el ejercicio de incidencia con partidos políticos, precandidatos, equipos de campaña, comité supra sectorial de políticas públicas de primera infancia, infancia y adolescencia de Medellín, Unicef, Defensoría, Procuraduría, Departamento Nacional de Planeación, congresistas, academia y agremiaciones, entre otros, a partir de los documentos técnicos construidos, de manera que la garantía de los derechos de la niñez sea incluida en los programas de gobierno de candidatos a elección popular, así como en planes de desarrollo nacional y territorial. Este ejercicio de incidencia se desarrollará con más fuerza durante el 2022.



5 Garantizamos
calidad en
los servicios,
desde nuestro
sistema
integrado
de gestión

5.1. Derechos de Propiedad Intelectual

La Corporación Juego y Niñez mantiene actualizado el registro ante la Superintendencia de Industria y Comercio su propiedad intelectual, tanto en propiedad industrial como en derechos de autor.

En diseño industrial nacional se otorgó para los tableros de juego de la herramienta pedagógica CroKiX PC ® con Resolución 47584; los sellos distintivos de la Corporación tienen registro vigente hasta el año 2023, época en la cual se realizará la primera renovación, de acuerdo con la normatividad vigente para las Marcas Nacionales.

A la fecha de emisión del presente informe, se encuentra en trámite ante la Superintendencia de Industria y Comercio el registro de la marca nacional, así como el sello distintivo del cambio autorizado por los órganos directivos del nuevo logo. También, se encuentra publicada en la Gaceta de Propiedad Industrial No. 952 de 2022, surtiendo así el trámite establecido.

Igualmente, la Corporación Juego y Niñez administra sus licencias de software desde el Centro de servicios de licencias por volumen, la cual es la única ubicación para que los clientes de licencias por volumen de Microsoft® puedan ver su información relacionada. 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 implementarlo en un entorno comercial.

A su vez, la Corporación Juego y Niñez, al comprar y descargar el 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. También, contamos con un grupo de aliados tecnológicos con reconocimiento nacional, quienes nos proveen el software y el hardware de acuerdo con nuestras necesidades y políticas establecidas.



5.2. Sistema de Gestión de Calidad

El Sistema de Gestión de la Calidad en la Corporación Juego y Niñez es una herramienta estratégica de gestión que permite enfocar los esfuerzos de la organización, todo esto hacia la búsqueda de la calidad mediante el mejoramiento continuo de sus procesos internos, fundamentado en la búsqueda de la satisfacción de nuestros grupos de interés, mediante la estandarización de sus procesos y procedimientos. La Corporación Juego y Niñez cuenta con la certificación del sistema de gestión de calidad bajo la norma ISO 9001:2015 la cual fue otorgada por parte de Bureau Veritas tras auditoría externa de validación en el cumplimiento de requisitos.

Nuestra política de calidad se basa en los objetivos y valores corporativos como entidad con alto reconocimiento en el territorio nacional, dedicada a implementar su metodología propia “NAVES” en el desarrollo de proyectos orientados por las necesidades de la comunidad e intereses de los aportantes, el estado y/o la empresa privada. En cumplimiento de su misión, se compromete con la contribución a la educación y movilización del derecho al juego de niños, niñas, adolescentes y sus

familias en el territorio nacional, favoreciendo el desarrollo de habilidades culturales, afectivas y sociales, tanto en las familias como en las comunidades en donde interviene, así como a liderar proyectos bajo estándares que garanticen atención con calidad, orientados a la promoción, prevención y restablecimiento de los derechos de los niños y las niñas, a su vez, haciendo énfasis en la garantía del derecho al juego.

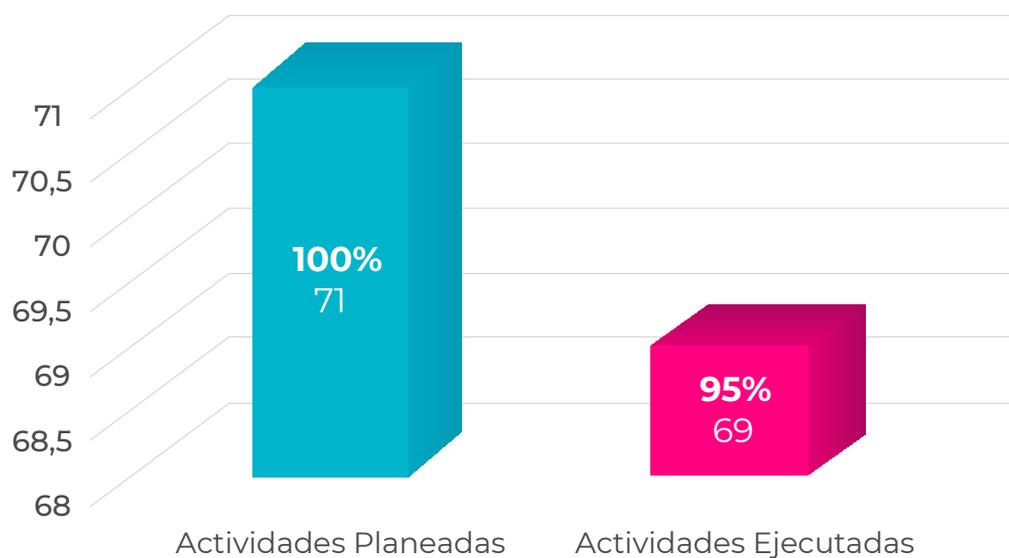
Durante el primer trimestre del año, se logró el cumplimiento de los objetivos de la visita de seguimiento No.1 de Bureau Veritas, de acuerdo con el plan de auditoria previsto. Por su parte, la auditora destacó el compromiso y liderazgo de la dirección con el cumplimiento de requisitos del Sistema de Gestión de Calidad, al igual que la rigurosidad con la que se planifican y se consiguen los objetivos.

5.3. Sistema Gestión de Salud y Seguridad en el Trabajo

La Corporación Juego y Niñez está comprometida con la seguridad y salud en el trabajo en el 2021, por lo que se logró un impacto positivo en la implementación de manera transversal en los proyectos, dando de forma

alterna cumplimiento a los requerimientos normativos. En la siguiente gráfica se observa un cumplimiento del 95% de las actividades programadas para 2021, las cuales fueron planteadas en el plan de trabajo anual.

Cumplimiento del plan de trabajo anual 2021



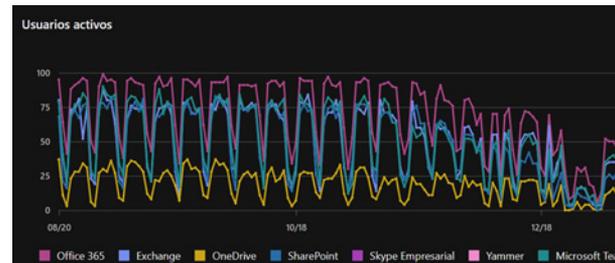
5.4. Sistema Gestión de Seguridad de la Información

Dentro del sistema de Gestión de la Información, la Corporación Juego y Niñez tiene como objetivos principales la seguridad, integridad y disponibilidad de la información, brindando cumplimiento a los mismos, se lograron resultados como:

- Mejoras en el servicio de conexión a internet aumentando exponencialmente las características del servicio en las instalaciones de la entidad.



- Optimización de los equipos de cómputo, aumentando sus componentes a nivel de hardware.
- Configuración, administración y monitoreo de todos los servicios de Microsoft® 365 que permiten el cumplimiento de las actividades de la entidad.



- Resolución del 100% de las solicitudes TICS que obedecen a inconvenientes y requerimientos tecnológicos, las cuales se solicitan en la APP diseñada para tal fin y alojada en el SharePoint de la Corporación Juego y Niñez.
- Se inicia el proceso de entendimiento de la Norma ISO-27001 para implementar el Sistema de Gestión de Seguridad de la información.



5.5 Estados financieros

CORPORACIÓN JUEGO Y NIÑEZ
ESTADO DE SITUACIÓN FINANCIERA
31 DE DICIEMBRE DE 2021 Y 2020
 (Cifras expresadas en miles de pesos colombianos, salvo se indique otra cosa)

	Notas	31 de diciembre	
		2021	2020
ACTIVO			
Activo corriente			
Efectivo y equivalentes de efectivo	6	8,555,405	7,447,472
Cuentas por cobrar comerciales y otras	7	539,921	329,911
Inventarios	8	158,801	141,480
Total activo corriente		9,254,127	7,918,863
Activo no corriente			
Propiedades y equipo	9	932,585	935,590
Otros activos	10	-	26,366
Total activo no corriente		932,585	961,956
Total activo		10,186,712	8,880,819
PASIVO			
Pasivo corriente			
Cuentas por pagar comerciales y otras	11	434,414	47,900
Pasivos por impuestos	12	107,073	42,606
Otros pasivos financieros	13	16,736	2,976
Beneficios a empleados	14	183,767	48,099
Impuesto de renta corriente	22	175	4,993
Otros pasivos	15	176,767	28,032
Total pasivo corriente		918,932	174,606
Total pasivo		918,932	174,606
PATRIMONIO			
Fondo social	16	3,000	3,000
Reservas		6,655,507	6,655,507
Utilidades acumuladas		101,070	486,060
Adopción por primera vez		792,412	792,412
Resultado del año		508,618	(384,990)
Otros resultados integrales		1,207,173	1,154,224
Total del patrimonio		9,267,780	8,706,213
Total del pasivo y del patrimonio		10,186,712	8,880,819

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


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

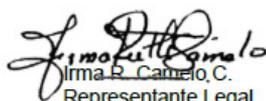

 María del Mar Carabali F.
 Contador
 Tarjeta Profesional No. 226217-T
 (Ver certificación adjunta)


 Myriam Focío Guzmán Murillo
 Revisor Fiscal
 Tarjeta Profesional No. 155652-T
 Designado por PwC Contadores y Auditores S. A. S.
 (Ver informe adjunto)

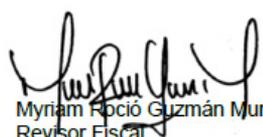
CORPORACIÓN JUEGO Y NIÑEZ
ESTADO DE RESULTADOS INTEGRALES
POR LOS AÑOS TERMINADO EL 31 DE DICIEMBRE DE 2021 Y 2020
 (Cifras expresadas en miles de pesos colombianos, salvo se indique otra cosa)

	Notas	Año terminado el 31 de diciembre	
		2021	2020
Ingresos ordinarios	18	5,212,144	2,322,480
Costos y gastos por la naturaleza	19	(4,840,366)	(2,184,788)
Gastos de ejecución de excedentes	23	-	(834,698)
Beneficio operacional		371,778	(697,006)
Otros ingresos no operacionales	20	179,789	358,963
Otros gastos no operacionales	21	(42,844)	(36,901)
Beneficio antes de la provisión para impuesto sobre la renta		508,723	(374,944)
Provisión para impuesto sobre la renta e impuesto diferido	22	(105)	(10,046)
Beneficio neto del año		508,618	(384,990)
Otros resultados integrales			
Beneficio neto del año		508,618	(384,990)
Revaloración de propiedades		(52,949)	(22,835)
Impuestos diferidos		-	(15,016)
Total otros resultados integrales		(52,949)	(37,851)
Resultado integral total		455,669	(422,841)

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


 Irma P. Camelo, C.
 Representante Legal
 (Ver certificación adjunta)


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


 Myriam Focío Guzmán Murillo
 Revisor Fiscal
 Tarjeta Profesional No. 155652-T
 Designado por PwC Contadores y Auditores S. A. S.
 (Ver informe adjunto)

CORPORACIÓN JUEGO Y NIÑEZ
 ESTADOS DE CAMBIOS EN EL PATRIMONIO
 POR LOS AÑOS TERMINADOS EL 31 DE DICIEMBRE DE 2021 Y 2020
 (Cifras expresadas en miles de pesos colombianos)

	Fondo social	Reservas	Utilidades Acumuladas	Adopción por primera vez	Resultado del año	Otros resultados integrales	Total patrimonio
Saldo al 31 de diciembre de 2019	3,000	6,655,507	975,737	792,412	(489,677)	1,116,373	9,053,352
Traslado resultados acumulados	-	-	(489,677)	-	489,677	-	-
Efecto del impuesto diferido	-	-	-	-	-	15,016	15,016
Otros resultados integrales	-	-	-	-	-	22,835	22,835
Pérdida neta	-	-	-	-	-	-	-
Déficit neto del año	-	-	-	-	(384,990)	-	(384,990)
Saldo al 31 de diciembre de 2020	3,000	6,655,507	486,060	792,412	(384,990)	1,154,224	8,706,213
Traslado resultados acumulados	-	-	(384,990)	-	384,990	-	-
Efecto del impuesto diferido	-	-	-	-	-	-	-
Otros resultados integrales	-	-	-	-	-	52,949	52,949
Beneficio neto	-	-	-	-	508,618	-	508,618
Déficit neto del año	-	-	-	-	-	-	-
Saldo al 31 de diciembre de 2021	3,000	6,655,507	101,070	792,412	508,618	1,207,173	9,267,780

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


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


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


 Myriam Rocio Guzmán Murillo
 Revisor Fiscal
 Tarjeta Profesional No. 155652-T
 Designado por PwC Contadores y Auditores S. A. S.
 (Ver informe adjunto)

CORPORACIÓN JUEGO Y NIÑEZ
ESTADO DE FLUJOS DE EFECTIVO
POR LOS AÑOS TERMINADOS EL 31 DE DICIEMBRE DE 2021 Y 2020
 (Cifras expresadas en miles de pesos colombianos)

	Año terminado el 31 de diciembre	
	2021	2020
Flujos de efectivo de las actividades de operación		
Beneficio Pérdida neta del año	508,618	(384,990)
Ajustadas por:		
Impuesto de renta	-	4,993
Impuesto de renta diferido	-	5,053
Depreciación de propiedades, planta y equipo	62,667	60,804
Deterioro de otros activos	26,366	39,559
Cambios en el capital de trabajo:		
Cuentas por cobrar comerciales y otras cuentas por cobrar	(210,010)	402,652
Inventarios	(17,321)	2,426
Cuentas por pagar comerciales y otras cuentas por pagar	386,514	(99,089)
Pasivos por impuestos	59,649	12,973
Beneficio a empleados	135,668	(90,487)
Otros pasivos no financieros	148,735	(278,482)
Efectivo neto usado en las operaciones	1,100,886	(324,588)
Flujos de efectivo de las actividades de inversión		
Adquisiciones de propiedades, planta y equipo	(6,713)	-
Efectivo neto utilizado en las actividades de inversión	(6,712)	-
Flujos de efectivo de las actividades de financiación		
(Disminución) aumento de obligaciones financieras	13,760	(1,335)
Efectivo neto usado en las actividades de financiación	13,760	(1,335)
Aumento o disminución neta del efectivo y equivalente de efectivo	1,107,933	(325,923)
Efectivo y equivalentes de efectivo al comienzo del año	7,447,472	7,773,395
Efectivo y equivalentes de efectivo al final del año	8,555,405	7,447,472

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


 María R. Camero
 Representante Legal
 (Ver certificación adjunta)


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


 Myriam Rocío Guzmán Murillo
 Revisor Fiscal
 Tarjeta Profesional No. 155652-T
 Designado por PwC Contadores y Auditores S. A. S.
 (Ver informe adjunto)



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

Los procedimientos de aseguramiento realizados fueron los siguientes:

- Revisión de los estatutos de la Corporación y actas de Asamblea de Fundadores, con el fin de verificar el adecuado cumplimiento por parte de los administradores de la Corporación de dichos estatutos y de las decisiones tomadas por la Asamblea de Fundadores.
- Indagaciones con la administración sobre cambios o proyectos de reformas a los estatutos de la Corporación durante el período cubierto y validación de su implementación.
- Comprensión y evaluación de los componentes de control interno sobre el reporte financiero de la Corporación, tales como: ambiente de control, valoración de riesgos, información y comunicación, monitoreo de controles y actividades de control.
- Comprensión sobre cómo la entidad ha respondido a los riesgos emergentes de los sistemas de información.
- Comprensión y evaluación del diseño de las actividades de control relevantes y su validación para establecer que las mismas fueron implementadas por la Corporación y operan de manera efectiva.

Considero que la evidencia de auditoría que obtuve es suficiente y apropiada para proporcionar una base para el concepto que expreso más adelante.

Limitaciones inherentes

Debido a las limitaciones inherentes a la estructura del control interno, incluida la posibilidad de colusión o de una vulneración de los controles por parte de la administración, la incorrección material debido a fraude o error puede no ser prevenida o detectada oportunamente. Así mismo, es posible que los resultados de mis procedimientos puedan ser diferentes o cambien de condición durante el período evaluado, debido a que mi informe se basa en pruebas selectivas ejecutadas durante el período. Adicionalmente, las proyecciones de cualquier evaluación del control interno a períodos futuros están sujetas al riesgo de que los controles se vuelvan inadecuados debido a cambios en las condiciones o que el grado de cumplimiento de las políticas o procedimientos pueda deteriorarse.

Concepto

Con base en la evidencia obtenida del trabajo efectuado y descrito anteriormente, y sujeto a las limitaciones inherentes planteadas, en mi concepto, durante el año terminado el 31 de diciembre de 2021, los actos de los administradores de la Corporación se ajustan a los estatutos y a las órdenes o instrucciones de la Asamblea de Fundadores, y existen y son adecuadas las medidas de control interno, de conservación y custodia de los bienes de la Corporación o de terceros que están en su poder



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

Este informe se emite con destino a los señores Fundadores de Corporación Juego y Niñez, para dar cumplimiento a los requerimientos establecidos en los Numerales 1 y 3 del Artículo 209 del Código de Comercio, y no debe ser utilizado para ningún otro propósito ni distribuido a otros terceros.

Myriam Resto Guzmán Murillo
Revisor Fiscal
Tarjeta Profesional No. 155652-T
Designado por PwC Contadores y Auditores S. A. S.
30 de marzo de 2022

Jugando, Colombia se transforma



Calle 97 # 60D – 86, barrio Los Andes

PBX: 601 743 07 68

Bogotá, D.C., Colombia

Email: info@juegoyninez.org

www.juegoyninez.org

Síguenos



www.juegoyninez.org



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



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



Corporación Juego y Niñez