

# Proyecto de Inversión

Mejoramiento de capacidades locales en las Casas Lúdicas en el marco del **Programa Integral Niños, Niñas y Adolescentes con Oportunidades** - Nacional

## Resumen Ejecutivo 2019

Ministerio de Relaciones Exteriores y su Fondo Rotatorio



El futuro  
es de todos

Cancillería  
de Colombia

# 1.

## Antecedentes y Justificación

El Programa Integral Niños, Niñas y Adolescentes con Oportunidades es una iniciativa del Ministerio de Relaciones Exteriores, creada mediante el Decreto 2681 del 21 de diciembre de 2012, con el fin de dar respuesta a los compromisos adquiridos voluntariamente por Colombia con la aceptación de la Resolución 1612 del 2005 del Consejo de Seguridad de Naciones Unidas sobre “Niños y Conflicto”. A través del Programa Integral, este Ministerio propende por obtener apoyo técnico y financiero para promover acciones que conduzcan al desarrollo integral de los niños, las niñas y los adolescentes (NNA); y por apoyar y orientar el acceso a la oferta institucional existente en municipios donde se presentan altos índices de reclutamiento armado de menores.

El Programa Integral se enmarcó en la Política Pública de Prevención del Reclutamiento y la Utilización contenida en el documento CONPES 3673 de 2010, la cual señala en su primer objetivo la necesidad de “Generar y fortalecer herramientas de protección integral de niños, niñas y adolescentes en sus espacios vitales, prioritariamente en zonas con presencia (ocasional, frecuente o transitoria) de grupos armados ilegales que los reclutan y utilizan”, y parte de la premisa de que “a mayor garantía, goce efectivo de derechos y entornos protectores fortalecidos, menor será el riesgo de reclutamiento y utilización de esta población por parte de grupos armados”. La Comisión Intersectorial de Prevención del Reclutamiento, Utilización y Violencia Sexual contra niños, niñas y adolescentes por grupos armados al margen de la ley y por grupos delictivos organizados, fue creada como una respuesta de Estado a esta política con miras a prevenir estas vulneraciones y contribuir a la protección integral de NNA y en particular, su derecho a no ser reclutados, a la educación y a vivir en paz y tranquilidad.



La Comisión Intersectorial, está presidida por el Ministro Consejero para el Postconflicto, Derechos Humanos y Seguridad, y dispone de una Secretaría Técnica con el propósito de facilitar la coordinación y articulación de las entidades que la conforman. El Ministerio de Relaciones Exteriores, como entidad adscrita a la Comisión tiene entre sus funciones coordinar la información que brinda el Estado colombiano en los escenarios que se propician en el marco del mecanismo de seguimiento y presentación de informes de la resolución 1612 de 2005; Difundir, a través de las Delegaciones Diplomáticas, los desarrollos y retos que enfrenta la política de prevención del reclutamiento; y Apoyar la participación de la Secretaría Técnica de la Comisión Intersectorial en escenarios internacionales, funciones a cargo de la Dirección de Derechos Humanos.

Las otras entidades que hacen parte de la Comisión Intersectorial son: Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), Ministerio de Educación, Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), Ministerio de Cultura, Ministerio de Justicia y Derecho, Ministerio de Interior, Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Agencia Colombiana para la Reintegración (ACR), Defensoría del Pueblo, Ministerio para el Postconflicto, Derechos Humanos y Seguridad, Consejería Presidencial para los Derechos Humanos, Ministerio de Defensa Nacional, Ministerio de Salud y Protección Social, Ministerio del Trabajo, Departamento Nacional de Planeación (DNP), Departamento para la Prosperidad Social, Unidad para la Atención Integral y Reparación a las Víctimas, Unidad Administrativa Especial para la Consolidación Territorial, Agencia Nacional para la Superación de la Pobreza Extrema (ANSPE), Oficina del Alto Comisionado para la Paz, Dirección Nacional de Acción Integral contra las Minas Antipersonal, Dirección del Sistema Nacional de Juventud “Colombia Joven”, Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre (MINDEPORTES) y Consejería Presidencial para la equidad de la mujer.

Con la intención de aunar y complementar los esfuerzos de la Comisión Intersectorial, el Ministerio de Relaciones Exteriores con el Programa Integral Niños Niñas y Adolescentes con Oportunidades y a través de espacios protectores denominados Casas Lúdicas, busca contribuir al desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes,



entre 6 y 17 años, por medio de la realización de actividades educativas, deportivas y culturales durante sus jornadas extracurriculares.

En las Casas Lúdicas, las actividades se realizan en el marco de 7 pilares, los cuales contribuyen al manejo adecuado del tiempo libre de los niños, niñas y adolescentes, a la construcción de valores, al fortalecimiento de los derechos y al reforzamiento de habilidades y aptitudes que los alejan de entornos violentos y vulnerables. Los 7 pilares son:

- 1) Cine ConSentido
- 2) Arte y Cultura ConSentido
- 3) Deporte ConSentido
- 4) Refuerzo escolar
- 5) Promoción de Salud
- 6) Promoción de Derechos
- 7) Construcción de alianzas y redes

Desde el año 2012, el Ministerio de Relaciones Exteriores ha trabajado de manera conjunta con otras entidades para la sostenibilidad y la consolidación del Programa Integral Niños, Niñas y Adolescentes con Oportunidades manteniendo el enfoque de prevención de violencias contra la niñez y los adolescentes, desarrollando nuevas estrategias orientadas hacia la pedagogía para la convivencia y la estabilización de escenarios comunitarios para la formación ciudadana y cambio cultural. Si bien las Casas Lúdicas y sus programas ConSentido generan ambientes protectores que han traído múltiples beneficios a niños, niñas y adolescentes de los municipios donde están ubicadas, a través del diagnóstico realizado en 2019, se evidenció que una de las principales deficiencias que tienen las Casas Lúdicas para contar con una oferta programática de calidad es la falta de acceso a medios tecnológicos adecuados que fortalezcan el proceso formativo de los niños, niñas y adolescentes.

Con esto en consideración y enfocando el proyecto de inversión a la implementación de un modelo pedagógico basado en la electrónica y la investigación tecnológica que estimule los entornos protectores y promueva entornos no violentos, en 2019 se definió un plan de fortalecimiento tecnológico que inicia con una dotación que



comprende la entrega de 123 computadores y 708 tabletas a las 30 Casas Lúdicas, las cuales fueron priorizadas de acuerdo con el diagnóstico de necesidades realizado por el Ministerio de Relaciones Exteriores.

A través de la dotación de computadores y tabletas, las Casas Lúdicas contarán con herramientas que fortalezcan la oferta programática, complementen los contenidos, contribuyan al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes y generen comunidades más creativas e informadas. Gracias a la entrega de estos equipos, se pasaría de 50 niños por computador en 2018 a 10 niños por terminal a la fecha, lo que se traduce en mayores oportunidades para que los más jóvenes se preparen para los retos venideros con el mundo virtual. Además, el acceso a medios tecnológicos de calidad permitirá desarrollar de mejor manera los programas de sensibilización y fortalecimiento de capacidades ciudadanas planteados inicialmente en el proyecto de inversión.

El Programa Integral se enmarca igualmente dentro de la Política Pública de Prevención del Reclutamiento y la Utilización contenida en el documento CONPES 3673 de 2010, en este se señala dentro de su primer objetivo la necesidad de “Generar y fortalecer herramientas de protección integral de niños, niñas y adolescentes en sus espacios vitales, prioritariamente en zonas con presencia (ocasional, frecuente o transitoria) de grupos armados ilegales que los reclutan y utilizan”, y parte de la premisa de que “a mayor garantía, goce efectivo de derechos y entornos protectores fortalecidos, menor será el riesgo de reclutamiento y utilización de esta población por parte de grupos armados”.

En Colombia, se creó la “Comisión Intersectorial de Prevención del Reclutamiento, Utilización y Violencia Sexual contra niños, niñas y adolescentes por grupos armados al margen de la ley y por grupos delictivos organizados”, como una respuesta de Estado a esta política con miras a prevenir estas vulneraciones y contribuir a la protección integral de NNA y en particular, su derecho a no ser reclutados, a la educación y a vivir en paz y tranquilidad.

La Comisión Intersectorial, está presidida por el Ministro Consejero para el Post-conflicto, Derechos Humanos y Seguridad, y dispone de una Secretaría Técnica con el



propósito de facilitar la coordinación y articulación de las entidades que la conforman. El Ministerio de Relaciones Exteriores, como entidad adscrita a la Comisión tiene entre sus funciones coordinar la información que brinda el Estado colombiano en los escenarios que se propician en el marco del mecanismo de seguimiento y presentación de informes de la Resolución 1612 de 2005; Difundir, a través de las Delegaciones Diplomáticas, los desarrollos y retos que enfrenta la política de prevención del reclutamiento; y Apoyar la participación de la Secretaría Técnica de la Comisión Intersectorial en escenarios internacionales, funciones a cargo de la Dirección de Derechos Humanos.

El Ministerio de Relaciones Exteriores, adicionalmente, busca aunar y complementar los esfuerzos de la Comisión Intersectorial con el Programa Integral Niños Niñas y Adolescentes con Oportunidades, el cual tiene como objetivo crear entornos protectores que garanticen el goce efectivo de los derechos de los NNA y prevengan de esta forma el reclutamiento y utilización de NNA por grupos armados al margen de la ley. El Programa Integral, busca articularse con entidades que tienen políticas y programas de prevención del reclutamiento armado de menores, para esto se han llevado a cabo reuniones con estas entidades, pero las articulaciones se han logrado principalmente a nivel regional, debido a la dificultad de efectuarlas a nivel central.

# 2.

## Objeto

Ampliar la atención integral para niños, niñas y adolescentes vulnerables al reclutamiento armado.



# 3.

## Descripción

El Programa Integral Niños, Niñas y Adolescentes con Oportunidades tiene como objetivo principal la prevención del reclutamiento armado y utilización de NNA por parte de grupos armados al margen de la ley, por medio de mecanismos de actividades artísticas, culturales, deportivas y de promoción de derechos y de la salud. De igual manera, mediante el Programa Integral, el Ministerio de Relaciones Exteriores propende por obtener apoyo técnico y financiero para promover acciones que conduzcan al desarrollo integral de los niños, las niñas y los adolescentes (NNA) y por apoyar y orientar el acceso a la oferta institucional existente en municipios donde se presentan altos índices de reclutamiento armado de menores y otro tipo de vulneraciones, como la violencia intrafamiliar, la violencia de género, la venta y consumo de sustancias psicoactivas, el bullying, vulneración de los derechos por cultura, etnia y/o religión, entre otros. De esta manera, en alineación con el documento CONPES 3673 de 2010, el Programa Integral busca apoyar la generación y el fortalecimiento de las herramientas de protección integral de niños, niñas y adolescentes en sus espacios vitales, prioritariamente en zonas con presencia (ocasional, frecuente o transitoria) de grupos armados ilegales que los reclutan y utilizan”, y parte de la premisa de que “a mayor garantía, goce efectivo de derechos y entornos protectores fortalecidos, menor será el riesgo de reclutamiento y utilización de esta población por parte de grupos armados.

A través del Programa Integral de Niños, Niñas y Adolescentes con Oportunidades - PINNAO, el Ministerio de Relaciones Exteriores propende por obtener apoyo técnico y financiero para promover acciones que conduzcan al desarrollo integral de los niños, las niñas y adolescentes (NNA), y apoyar y orientar el acceso a la oferta institucional existente en municipios priorizados por el Gobierno Nacional. El PINNAO busca generar ambientes y espacios protectores, los cuales se denominaron Casas Lúdicas para garantizar el desarrollo integral de NNA entre los 6 y 17 años, a través de la realización de actividades educativas, deportivas y culturales durante sus jornadas



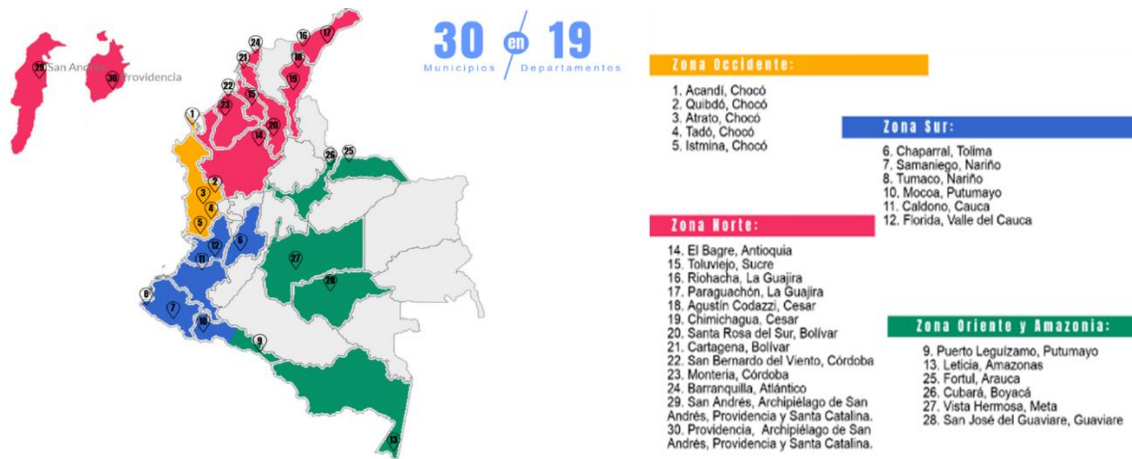


extracurriculares, y de esa forma aportar a la inclusión social, el diálogo intercultural y la convivencia pacífica de los NNA.

El programa PINNAO creó la metodología “Con Sentido” abordada a través de 7 pilares: (i) refuerzo escolar, (ii) promoción de derechos, (iii) salud, (iv) deporte “Con Sentido”, (v) Arte y cultura “Con Sentido”, (vi) Cine “Con Sentido”, (vii) construcción de redes y alianzas. La palabra Con Sentido hace referencia a la intención de generar conciencia social, recuperar memoria histórica, colectiva y fortalecer vínculos entre comunidad, familias, padres e hijos, como factores protectores. Además, busca fomentar el desarrollo físico, psicológico y emocional, trabajo en equipo, democracia, respeto, convivencia y solidaridad.

En la actualidad, existen 30 Casas Lúdicas ubicadas en 19 departamentos del territorio nacional, y el objetivo por municipio es atender mínimo 400 NNA y extender su acción a las familias, comunidades e institucionalidad municipal responsable en temas de niñez y adolescencia.

### Ubicación de las Casas Lúdicas



El ciclo de vida del proyecto es 2019- 2020.

Código BPIN 2018011000757.

# 4.

## Esquema de financiación

Cuadro 1. Recursos asignados al Proyecto (millones de pesos corrientes)

Año	Recursos asignados	Recursos ejecutados	Porcentaje ejecutado
2019	700	698,1	99,73

Cuadro 2. Regionalización por y municipio (millones de pesos corrientes)

Departamento	Municipio	Valor 2019
Antioquia	El Bagre	29
Atlántico	Barranquilla	4,3
Bolívar	Cartagena y Santa Rosa del Sur	70,3
Boyacá	Cubará	29
Cauca	Caldono	28,9
Cesar	Agustín Codazzi y Chimichagua	12,8
Córdoba	Montería y San Bernardo del Viento	64,3
Chocó	Quibdó, Acandí, Atrato, Istmina y Tadó	166,7
La Guajira	Riohacha y Maicao	11,5
Meta	Vistahermosa	6,8
Nariño	Samaniego y San Andrés de Tumaco	36,3



Departamento	Municipio	Valor 2019
Sucre	Tolú Viejo	32,2
Tolima	Chaparral	32,2
Valle del Cauca	Florida	6,4
Arauca	Fortul	32
Putumayo	Mocoa y Puerto Leguizamo	13,7
Archipiélago de San Andrés	San Andrés, Providencia	47,7
Amazonas	Leticia	28,9
Guaviare	San José del Guaviare	45,1
<b>Total</b>		<b>698,1</b>

# 5.

## Logros y metas

Como parte de la implementación de un modelo pedagógico basado en la electrónica y la investigación tecnológica que estimule los entornos protectores y promueva entornos no violentos, en 2019 se definió un plan de fortalecimiento tecnológico que inicia con una dotación que comprende la entrega de 119 computadores y 537 tabletas a 18 de las 30 Casas Lúdicas distribuido de la siguiente manera:

**Cuadro 3.** Asignación de municipios y computadores

No.	Municipios	Computadores	Tabletas
1	Acandí	10	30
2	Atrato	10	30
3	Caldono	5	30
4	Cartagena	6	30
5	Chaparral	6	30
6	Cubará	5	30
7	El Bagre	5	30
8	Fortul	6	30
9	Istmina	8	30
10	Leticia	5	30
11	Montería	6	30
12	Providencia	9	28
13	San Bernardo del Viento	6	30
14	San José del Guaviare	10	30



No.	Municipios	Computadores	Tabletas
15	Santa Rosa del Sur	8	29
16	Tadó	6	30
17	Tolú Viejo	6	30
18	Tumaco	6	30
Pendientes por asignar		0	171
<b>Total</b>		<b>123</b>	<b>708</b>

La compra de estos equipos se realizó a través del portal Colombia Compra Eficiente conforme a los principios de transparencia y austeridad planteados por el Gobierno Nacional y tienen las siguientes características:

#### Cuadro 4. Fase inicial de plan de fortalecimiento tecnológico

Concepto	Detalle
Computadores	<p>Computador todo en uno con:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesador de mínimo 2.8 ghz de frecuencia base, con mínimo 4 cores físicos de cómputo (núcleos) y arquitectura de 64 bits, memoria Ram DDR4-2133, Disco Duro a 5400 RPM, DVD/CD +/- R RW min 8X. Interna, 2 puertos USB 2.0 integrados, Multilector de tarjetas 4 en 1 o superior integrado, Gigabit Ethernet 10/100/1000, integrada.</li> <li>• Compatibilidad nativa con IPv6 y en convivencia con IPv4.</li> <li>• Tarjeta de red inalámbrica PCI o miniPCIe interna sin antenas externas, protocolo 802.11 b/g/n, punto de red RJ45, Tarjeta de video integrada a la tarjeta principal, Puerto HDMI o Display Port o VGA, conector auriculares/micrófono Conector de 3,5 mm independiente o en combo, Cámara Web integrada de 720p de alta definición y Micrófono integrado, Dos (2) altavoces internos de 2 W, Microsoft Windows Professional de 64 bits, debidamente licenciado y preinstalado en el ETP en la última versión del sistema operativo disponible en el mercado. Licenciamiento OEM.</li> <li>• Los equipos deben contar con la capacidad de conectarse o de unirse a la funcionalidad de directorio activo.</li> <li>• El equipo debe tener instalado la última versión estable de drivers y firmwares.</li> </ul>



<b>Tabletas</b>	Tableta de última generación, cuatro núcleos, tecnología de 64 bits y velocidad mínimo de 1.44 GHz, con capacidad de almacenamiento en estado sólido de 64GB, memoria RAM de 2GB, puerto USB 2.0 o 3.0 o micro USB 3.0 Type A integrado o por medio de adaptados, lector de tarjeta SD, mini SD o micro SD, pantalla LCD LED o LCD IPS, capacitiva, multitáctil, rotación 4 vías de 12”, resolución 1200x800 o superior, conector para auriculares y micrófono de 3.5 mm, cámara trasera mínimo 5.0 megapíxeles con autofocus y frontal de 1.3 megapíxeles mínimo, parlante altavoz mono o estéreo, batería integrada autónoma mínimo de 8 horas de navegación web, GPS integrado, Wi-Fi, Bluetooth 4.0, peso 800 gramos, software licenciado con Android, o Windows 10, última versión de sistema operativo en español para tabletas, software que permita la lectura y edición básica de archivos de office, Word, Excel, Power Point, para tabletas y un sistema antirrobo que permita monitorear, controlar, bloquear, en caso de pérdida o robo.
-----------------	---

## Creación de alianzas estratégicas que permitan fortalecer la labor de las Casas Lúdicas

En cuanto a los indicadores de gestión, para 2019 se tenía la meta de realizar cuatro (4) alianzas estratégicas con entes públicos (locales, regionales y nacionales) y actores privados en temas que faciliten el cumplimiento de los Siete Pilares. De acuerdo con ello, las alianzas que se lograron fueron las siguientes:

### i. Proyecto Colombia Transforma

Desde la Dirección de Asuntos Culturales se realizó una articulación con el programa Colombia Transforma para proveer equipamiento en las Casas Lúdicas de Barranquilla, Paraguachón, Fortul y Riohacha.

#### Objetivos de la articulación:

- Es interés de la Cancillería brindar nuevas herramientas pedagógicas a los coordinadores y profesores de las Casas Lúdicas para hacer frente a las tensiones y casos de xenofobia.



- Es interés de la Cancillería contribuir a la mitigación de tensiones entre NNA migrantes y receptores a través de la estrategia de las Casas Lúdicas.
- Es interés de las Casas Lúdicas contar con nuevas herramientas que les permita mitigar posibles tensiones frente a la recepción de niños migrantes venezolanos.
- Es interés de las Casas Lúdicas dotar mejor sus espacios para poder atender a una mayor cantidad de NNA colombianos y venezolanos.

## Dotación

### Casa Lúdica Barranquilla (Atlántico)

- Mano de obra, herramientas y equipos para la reparación locativa de la Casa Lúdica.
- Equipo de cómputo: 3 UPS, 2 Computadores de escritorio, 2 video proyectores, 1 impresora láser multifuncional y 1 cabina de sonido profesional con base trípode.
- Implementos deportivos: 4 vallas para salto de atletismo, 2 escaleras de entrenamiento para fútbol, 10 colchonetas y 48 uniformes para fútbol.
- Instrumentos de música: 5 cuerdas para guitarra, 5 guitarras acústicas con estuche y cuerdas, 2 acordeones y 3 adaptadores de corriente para piano.
- Material didáctico y de papelería.
- 1 máquina de coser semi industrial.

### Casa Lúdica Fortul (Arauca)

- Materiales de ferretería y pintura para la adecuación de la Casa Lúdica.
- Materiales de papelería para dotación de la casa lúdica (200 pliegos de Foamy caucho, 100 medios pliego de Foamy escarchado, 40 frascos de silicona, 35 rollos de cinta de



enmascarar, 100 pliegos de cartulina, 35 kits de vinilos, 100 delantales con manga, 35 cajas de colores, 35 cajas de marcadores, 100 pliegos de cartulina color negro y 14 resmas de papel carta, entre otros.).

- Equipo de cómputo: 2 Computadores portátil, 2 video proyector y 3 micrófonos inalámbricos.
- Implementos deportivos: 7 balones de fútbol, 7 balones de voleibol, 7 balones de microfútbol, 7 balones de básquetbol, 2 tulas baloneras, 2 redes de voleibol, 2 escaleras de entrenamiento para fútbol, 40 colchonetas y 20 conos.
- Instrumentos de música: 3 teclado organeta – piano, 7 guitarras acústicas, 1 batería acústica, 1 cabina beta, 5 cuatros llanero, 2 arpas llanera y 5 maracas.

#### **Casa Lúdica Paraguachón (La Guajira)**

- Equipo de cómputo: 6 computadores de escritorio, 2 computadores portátiles, 2 video proyector y 2 Cabinas de sonido profesional con base trípode.
- Implementos deportivos: 2 escaleras de entrenamiento para fútbol, 10 colchonetas, 48 uniformes para fútbol, 7 balones de fútbol y 20 balones de microfútbol.
- Instrumentos de música: 5 acordeones, 5 teclados organeta – piano y 3 baterías acústicas
- 4 reflectores cuadrados LED.

#### **Casa Lúdica Riohacha (La Guajira)**

- Equipo de cómputo: 6 computadores portátiles, 2 video proyector, 2 micrófonos inalámbricos y 2 Cabinas de sonido profesional con base trípode.





- Implementos deportivos: 6 balones de fútbol, 6 balones de microfútbol, 6 balones de básquetbol, 2 tulas baloneras, 24 uniformes para fútbol, 2 escaleras de entrenamiento para fútbol, 48 petos deportivos, 30 colchonetas y 20 conos.
- Instrumentos musicales: 2 organetas – piano, 5 guitarras acústicas y 1 acordeón vallenato
- 57 sillas universitarias diestras y 3 sillas universitarias zurdas.
- Juegos didácticos (ábaco, domino infantil, lotería de asociación anillos de colores, juego de concentración, etc.)
- Dotación trajes típicos (10 vestidos de cumbia niña, 10 vestidos de cumbia niño, 10 vestidos de mapalé niña, 10 vestidos de mapalé niño, 2 máquinas dispensadoras y 2 telones).
- 13 ventiladores industriales para techo.

De acuerdo con la información que reposa en los registros de las Casas Lúdicas, el número de beneficiarios es: Barranquilla 1.230 NNA, Fortul 295 NNA, Paraguachón 256 NNA y Riohacha 367 NNA, para un total de 2.148 NNA.





## ii. Computadores para educar

Como parte del modelo pedagógico basado en la electrónica y la investigación tecnológica que permita fortalecer los entornos protectores y como complemento a la dotación de computadores y tabletas, gracias a una alianza lograda con el Programa Computadores para Educar, a los equipos tecnológicos que serán entregados a las 18 Casas Lúdicas priorizadas, se podrán instalar programas como los mencionados a continuación:

**Cuadro 5. Instalación de programas en casas lúdicas**

Nombre del Recurso	Online /Offline	Tipo de Recurso	Áreas	Grado Recomendado	Descripción general del recurso	Aprobación MEN
Scratch	Offline	Plataforma	Tecnología	6º a 11º	Plataforma de programación para crear historias interactivas, juegos y animaciones.	SI
Leer es mi cuento - Plan Nacional de lectura + adición 2019 (43 +22 libros en PDF)	Offline	Multimedia	Lenguaje	Todos los grados	Colección de cuentos del plan nacional de lectura.	SI
CONVERTIC JWAS	Offline	Software	Gestión Aula	Todos los Grados	Software para personas con discapacidad visual: lector a voz de pantalla y amplificador visual de pantalla.	SI
Derechos Básicos de Aprendizaje (24 cartillas en PDF)	Offline	Multimedia	Gestión Aula	Todos los grados	Guías para implementar los derechos básicos de aprendizaje en el aula	SI
Gimnasio del Saber	Offline	Videojuego	Todas las materias	2º a 11º	Videojuego para aprender matemáticas y lenguaje a través de retos para grados de 2º a 11º.	SI
Tutoriales Office	Offline	Multimedia	Gestión Aula	Todos los grados	Tutoriales para docentes de herramientas de Microsoft	SI



Guardianes de la Democracia	Offline	Multimedia	Competencias Ciudadanas	Todos los grados	Actividades educativas para la formación en valores democráticos y pedagogía electoral para niños y jóvenes.	SI
Guía para agentes educativos - lecturas y lenguajes expresivos en el desarrollo infantil temprano	Offline	Multimedia	Gestión Aula	Preescolar	Guía para orientadores o agentes educativos con el objetivo de articular la lectura y lenguajes expresivos de los niños y niñas de primera infancia.	SI
Kodu	Offline	Software	Tecnología	5° a 11°	Herramienta para crear mundos y videojuegos en 3D que permiten la introducción de la programación.	SI
Cris Tales	Offline	Videojuego	Medio Ambiente	1° a 3°	Videojuego sobre el tiempo (pasado, presente y futuro) que busca incentivar la preservación de lugares históricos y culturales que hacen parte del patrimonio nacional.	SI
El hombre extraño	Offline	E-book	Lenguaje	5° a 11°	Libro transmedia; interactivo, musical y animado, basado en una canción del cantautor Silvio Rodríguez. Este contenido, permite explorar y reflexionar sobre la sensibilidad, las emociones y la expresión de sentimientos.	SI
Reconstrucción la guerra no es un juego	Offline	Videojuego	Competencias Ciudadanas	10° a 11°	Es un videojuego que recrea diferentes historias para reflexionar y acercarse a la memoria del conflicto armado colombiano.	SI
La aventura en la Ciudad	Offline	Videojuego	Competencias Ciudadanas	Preescolar a 4°	Videojuego con retos que refuerza el proceso de aprendizaje lector-escritor y competencias ciudadanas.	SI



Cartilla digital Cambio Climático y programa Radio	Offline	Multimedia	Medio Ambiente	10° a 11°	Cartilla de actividades y programa radial para aprender sobre el cambio climático	SI
Las niñas de la guerra	Offline	Multimedia	Competencias Ciudadanas	8° a 11°	Serie animada para reflexionar sobre conflicto colombiano.	SI
Las mil y una tardes	Offline	Multimedia	Lenguaje	8° a 11°	Serie animada que cuenta la historia de grandes relatos de la literatura universal	SI
Cuentazos con Efectazos	Offline	Multimedia	Lenguaje	Preescolar a 3°	Serie animada, dirigida a la primera infancia.	SI
NEMOPETS	Offline	Videojuego	Lenguaje	Preescolar a 3°	Videojuego que busca la implementación del método multisensorial para el desarrollo del proceso de lectoescritura en niños.	SI
Nestlé Unidos Estudiante	Offline	Multimedia	Todas las materias	Todos los grados	Serie animada y cartilla educativa con recomendaciones nutricionales para niños y jóvenes	SI
Nestlé Unidos Docente	Offline	Multimedia	Gestión Aula	Todos los grados	Serie animada y cartilla educativa para docentes con actividades para abordar temas nutricionales con los estudiantes.	SI
CONVERTIC ZOOMTEXT	Offline	Software	Gestión Aula	Todos los Grados	Software para personas con discapacidad visual: lector a voz de pantalla y amplificador visual de pantalla.	SI

El acceso a este tipo de programas, sumado a las acciones que emprenderán las entidades territoriales impulsando el uso de herramientas tecnológicas para fortalecer la labor de las



Casa Lúdicas, permite el logro del indicador de producto correspondiente al programa de promoción de derechos de niños, niñas y adolescentes.

### **iii. Alianzas estratégicas con entidades territoriales locales**

Conscientes de la importancia del trabajo coordinado de las entidades de Gobierno Nacional y regional y resaltando que para el desarrollo de la iniciativa Diplomacia Deportiva y Cultural las autoridades territoriales son aliados estratégicos, se logró con éxito una vinculación, por ejemplo, con las Alcaldías de Barranquilla, Chaparral, Providencia, Leticia, Samaniego, Montería y San Bernardo del Viento para cofinanciar costos de los intercambios deportivos y culturales tales como trámite de pasaporte y traslado ida y regreso entre el municipio y Bogotá para el momento del intercambio.

Adicionalmente, en Leticia se logró una alianza entre la Casa Lúdica y el ICBF para realizar la valoración nutricional de los niños, niñas y adolescentes de la casa. Esta iniciativa se concibió con el objetivo de articular y fortalecer el programa Generaciones con Bienestar. Por otro lado, en Florida (Valle del Cauca) Indervalle se vinculó a la iniciativa Diplomacia Deportiva y Cultural financiando el trámite de pasaportes y el transporte nacional de la delegación de la Casa Lúdica que participó en un intercambio de fútbol en Canadá.

### **iv. Alianza con la Pontificia Universidad Bolivariana de Montería**

La Pontificia Universidad Bolivariana de Montería (PUB) lideró las actividades de los jóvenes vinculados al proceso de tenis de mesa de la Casa Lúdica con el fin de prepararlos para el intercambio realizado en China en octubre de 2019. Entre las actividades realizadas se destacan las sesiones de entrenamientos liderados por el entrenador Marcos Sáez.

Adicionalmente, esta universidad sirvió de plataforma para el desarrollo del proyecto de réplica que los participantes del intercambio realizaron a su regreso de China y, junto con la Casa Lúdica, fue una de las sedes del festival para la promoción del tenis de mesa.



A raíz de ello, uno de los compromisos acordados fue que Diego Ortega, participante del intercambio y becario de la UPB por su rendimiento deportivo, sea el joven responsable de liderar el proceso de tenis de mesa en la Casa Lúdica.

## Indicadores

**Cuadro 6. Indicador de Producto**

Nombre Indicador	Unidad de Medida	Meta	Avance	% Cumplimiento	Observaciones
Programa de Construcción de Tejido Social Implementados	Numero	Para 2019 = 0	0	0	0
Programa de Promoción de Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes Realizados	Numero	Para 2019 = 1	1	100	Se dio cumplimiento iniciando con una dotación que comprende la entrega de 123 computadores y 708 tabletas a las Casas Lúdicas. Esta primera fase del programa de implementación de un modelo pedagógico basado en la electrónica y la investigación tecnológica permitirá fortalecer los entornos protectores. Es importante resaltar que a los computadores y tabletas adquiridos, se les instalaron los siguientes programas: Scratch, Leer es mi cuento - Plan Nacional de lectura + adición 2019 (43 +22 libros en PDF), CONVERTIC JWAS, Derechos Básicos de Aprendizaje (24 cartillas en PDF), Gimnasio del Saber , Tutoriales Office, Guardianes de la Democracia, Kodu, Cris Tales, El hombre extraño, Reconstrucción la guerra no es un juego, La aventura en la Ciudad, Cartilla digital Cambio Climático y programa Radio, Las niñas de la guerra, Cuentazos con Efectazos, NEMOPETS, Nestlé Unidos Estudiante, Nestlé Unidos Docente y CONVERTIC ZOOMTEXT.



Programas de Sensibilización y Fortalecimiento de Capacidades Ciudadanas Realizados	Numero	Para 2019 = 0	0	0	0
---	--------	---------------	---	---	---

Cuadro 7. Indicador de Gestión

Nombre Indicador	Unidad de Medida	Meta	Avance	% Cumplimiento	Observaciones
Alianzas estratégicas establecidas	Numero	2019 = 4	4	100	Para dar cumplimiento a este indicador se generaron cuatro alianzas: 1. Proyecto Colombia Transforma ,2. Computadores para educar, 3. Alianzas estratégicas con entidades territoriales locales, y 4. Alianza con la Pontificia Universidad Bolivariana de Montería
Educadores acompañados en sus prácticas educativas para el desarrollo de competencias básicas y ciudadanas en los estudiantes	Numero	2019 = 0	0	0	0
Talleres y Laboratorios dotados con material didáctico	Numero	2019 = 0	0	0	0
Talleres de Capacitación Realizados	Numero	2019 = 0	0	0	0
Ejemplares de cartillas elaborados y difundidos	Numero	2019 = 0	0	0	0

# 6.

## Restricciones y limitaciones

Uno de los principales retos de gestión en 2019 fue que el Programa Integral Niños, Niñas y Adolescentes con Oportunidades se asignó al GIT Gestión de Intercambios de la Dirección de Asuntos Culturales a partir de enero del año en mención. Por lo tanto, al ser un programa nuevo en esta Dirección fue necesario hacer visitas a cada una de las Casas Lúdicas para obtener un diagnóstico sobre su estado antes de emprender acciones.

Al momento de realizar esas visitas, se identificó que algunas de las Casas Lúdicas funcionaban muy bien, otras estaban cerradas y otras no estaban funcionando correctamente. Esto generó múltiples retos, al ver que ciertas entidades territoriales no estaban cumpliendo con los compromisos de operación de las Casas Lúdicas establecidos en el Acta de transferencia de cada una de ellas. El proceso de establecer comunicación desde el GIT Gestión de Intercambios con los territorios y de concretar diálogos y acciones para impulsar la reapertura de las casas que estaban cerradas y para promover el fortalecimiento de la oferta programática de las que no estaban funcionando bien, tomó varios meses. Por esta razón, se retrasó el inicio de la ejecución del plan de fortalecimiento tecnológico. Si bien, una vez se aprobó la implementación de este plan, se realizó la gestión y se surtió todo el proceso necesario para la entrega oportuna de los computadores y tabletas antes del 31 de diciembre en 2019, no fue posible lograrlo debido a que los proveedores no alcanzaban a hacer la entrega completa de todos los equipos según los tiempos establecidos en el Acuerdo Marco. Por lo tanto, el 16 de diciembre de 2019, se realizó la solicitud de reserva presupuestal a la Dirección Administrativa y Financiera de este Ministerio y se programaron las entregas para el mes de febrero del año 2020.



# 7.

## Contactos del Proyecto

### Gerente del Proyecto:

Tatiana María García

Directora de Asuntos Culturales

Dirección de Asuntos Culturales

[tatiana.garcia@cancilleria.gov.co](mailto:tatiana.garcia@cancilleria.gov.co)

3814100 Ext. 1017

### Formulador del Proyecto:

José Fernando Rubiano Barrera

Coordinador Gestión de Intercambios

Dirección de Asuntos Culturales

[Jose.Rubiano@cancilleria.gov.co](mailto:Jose.Rubiano@cancilleria.gov.co)

3814100 Ext. 1587

# 8.

## Bibliografía del documento

- Plan Nacional de Desarrollo – Pacto por Colombia 2018-2022.
- Ficha Técnica Colombia Compra Eficiente.
- Contenidos del Programa Computadores para Educar.
- Guía para la elaboración de resúmenes ejecutivos de proyectos de inversión DNP.

	DESCRIPCIÓN	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FIN	El Programa Integral busca contribuir con la prevención del reclutamiento infantil por parte de grupos armados al margen de la ley, en municipios que presentan alto riesgo de reclutamiento forzado de menores.  Así mismo, el Programa Integral se enfoca en un grupo poblacional entre los 6 y 17 años, que no está priorizado en ninguna política pública en Colombia.	<b>Indicadores de gestión:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Alianzas estratégicas establecidas: Meta 2019: 4 Avance 2019: 4 Tiempo: un año</li> <li>Educadores acompañados en sus prácticas educativas para el desarrollo de competencias básicas y ciudadanas en los estudiantes Meta 2019: 0 Avance 2019: 0</li> <li>Talleres y laboratorios dotados con material Didáctico Meta 2019: 0 Avance 2019: 0</li> <li>Talleres de capacitación realizados Meta 2019: 0 Avance 2019: 0</li> <li>Ejemplares de Cartillas elaborados y difundidos Meta 2019: 0 Avance 2019: 0</li> </ul>	<b>1. Proyecto Colombia Transforma Casa Lúdica Barranquilla (Atlántico)</b>  Mano de obra, herramientas y equipos para la reparación locativa de la Casa Lúdica.  Equipo de cómputo: 3 UPS, 2 Computadores de escritorio, 2 video proyectores, 1 impresora láser multifuncional y 1 cabina de sonido profesional con base trípode.  Implementos deportivos: 4 vallas para salto de atletismo, 2 escaleras de entrenamiento para fútbol, 10 colchonetas y 48 uniformes para fútbol.  Instrumentos de música: 5 cuerdas para guitarra, 5 guitarras acústicas con estuche y cuerdas, 2 acordeones y 3 adaptadores de corriente para piano.  Material didáctico y de papelería.  1 máquina de coser semi industrial.  Casa Lúdica Fortul (Arauca)  Materiales de ferretería y pintura para la adecuación de la Casa Lúdica.  Materiales de papelería para dotación de la casa lúdica (200 pliegos de Foamy caucho, 100 medios pliego de Foamy escarchado, 40 frascos de silicona, 35 rollos de cinta de enmascarar, 100 pliegos de cartulina, 35 kits de vinilos, 100 delantales con manga, 35 cajas de colores, 35 cajas de marcadores, 100 pliegos de cartulina color negro y 14 resmas de papel carta, entre otros.).  Equipo de cómputo: 2 Computadores portátil, 2 video proyector y 3 micrófonos inalámbricos.  Implementos deportivos: 7 balones de fútbol, 7 balones de voleibol, 7 balones de microfútbol, 7 balones de básquetbol, 2 tulas baloneras, 2 redes de voleibol, 2 escaleras de entrenamiento para fútbol, 40 colchonetas y 20 conos.  Instrumentos de música: 3 teclado organeta – piano, 7 guitarras acústicas, 1 batería acústica, 1 cabina beta, 5 cuatros llanero, 2 arpas llanera y 5 maracas.  Casa Lúdica Paraguachón (La Guajira)  Equipo de cómputo: 6 computadores de escritorio, 2 computadores portátiles, 2 video proyector y 2 Cabinas de sonido profesional con base trípode.  Implementos deportivos: 2 escaleras de entrenamiento para fútbol, 10 colchonetas, 48 uniformes para fútbol, 7 balones de fútbol y 20 balones de microfútbol.  Instrumentos de música: 5 acordeones, 5 teclados organeta – piano y 3 baterías acústicas  4 reflectores cuadrados LED.  Casa Lúdica Riohacha (La Guajira)  Equipo de cómputo: 6 computadores portátiles, 2 video proyector, 2 micrófonos inalámbricos y 2 Cabinas de sonido profesional con base trípode.  Implementos deportivos: 6 balones de fútbol, 6 balones de microfútbol, 6 balones de básquetbol, 2 tulas baloneras, 24 uniformes para fútbol, 2 escaleras de entrenamiento para fútbol, 48 petos deportivos, 30 colchonetas y 20 conos.  Instrumentos musicales: 2 organetas – piano, 5 guitarras acústicas y 1 acordeón vallenato  57 sillas universitarias diestras y 3 sillas universitarias zurdas.  Juegos didácticos (ábaco, domino infantil, lotería de asociación anillos de colores, juego de concentración, etc.)  Dotación trajes típicos (10 vestidos de cumbia niña, 10 vestidos de cumbia niño, 10 vestidos de mapalé niña, 10 vestidos de mapalé niño, 2 máquinas dispensadoras y 2 telones).  13 ventiladores industriales para techo	<b>Propios:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Visita de diagnóstico que permitió visualizar el estado de las casas lúdicas y preparar una matriz con las debilidades y fortalezas</li> <li>Cumplimiento de los procedimientos en el marco del proyecto de inversión, incluyendo planeación, reporte, gestión y ejecución de presupuesto, entre otros, realizando un apropiado seguimiento al Proyecto de Inversión.</li> </ul>  <b>Ajenos/Exógenos:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Alta oferta programática en los municipios en los que se encuentran las Casas Lúdicas, para realizar actividades en el marco de los 7 pilares del Programa Integral frente a la pobre presencia institucional.</li> <li>Fuerte articulación entre entidades para la prevención del reclutamiento armado infantil.</li> <li>Cumplimiento por parte de las alcaldías de los compromisos adquiridos con el Programa Integral.</li> <li>Alto nivel de sentido de pertenencia y compromiso por parte de la comunidad.</li> </ul>  <b>Presupuestales:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Asignación al Proyecto de Inversión de los recursos solicitados cada año.</li> </ul>
PROPÓSITO	Generar ambientes y espacios protectores, denominados Casas Lúdicas, que garanticen el desarrollo integral de NNA entre 6 y 17 años, a través de la realización de actividades educativas, deportivas y culturales durante sus jornadas extracurriculares, en aras de contribuir con la prevención del reclutamiento infantil por parte de grupos armados al margen de la ley.			
COMPONENTES	El Programa Integral se desarrolla a través de 3 Componentes:  <b>Infraestructura</b>  Las Casas Lúdicas cuentan con sala múltiple, sala de música, sala de estudio, baños, área de recepción, comedor y espacio deportivo, puede ser cancha polideportiva o pista de patinaje. Así mismo, se incluye dotación mobiliaria, computadores, libros, implementos deportivos, musicales, para danza y artes. Cada uno de los espacios conserva un metraje mínimo, además de las áreas de corredores, exteriores, recepción y bodega. El establecimiento de dichos espacios tiene como fin permitir la atención de 200 por niños, niñas o adolescentes en cada una de las jornadas (400 NNA en total).  Área de alimentación 30-40  Placa polideportiva/Pista patinaje 480-500  <b>Construcción de Tejido Social</b>  Las actividades enmarcadas dentro del Proyecto de Inversión para este componente están encaminadas a la apropiación del Programa Integral por parte de los NNA, la comunidad y la autoridad local, con el objetivo de garantizar su sostenibilidad en el mediano y largo plazo. Dichas actividades se realizan en el marco de 7 pilares, que contribuye al manejo adecuado del tiempo libre de los NNA, a su desarrollo integral, a la construcción de valores, al fortalecimiento de los derechos, y al reforzamiento de habilidades y aptitudes que los alejan de entornos violentos y vulnerables: Cine ConSentido, Arte y Cultura ConSentido, Deporte ConSentido, Refuerzo escolar, Promoción de Salud, Promoción de Derechos y Construcción de alianzas y redes.  <b>Sostenibilidad de la Casa Lúdica</b>  la Casa Lúdica está bajo la responsabilidad de las autoridades locales, quienes son las encargadas de ejecutar el Plan Operativo Anual. El cual debe contemplar, entre otras, las actividades y la oferta interinstitucional que se llevarán a cabo dentro de este espacio. El Ministerio de Relaciones Exteriores, realiza un acompañamiento en esta etapa. Así mismo, se realizan gestiones de articulación con diversos socios en aras de fortalecer la oferta programática de cada Casa Lúdica, de acuerdo a su contexto y situación particular.	<b>Indicadores de producto:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Programas de construcción de tejido social implementados Meta 2019: 0 Avance 2019: 0</li> <li>Programa de promoción de derechos de Niños, Niñas y Adolescentes Meta 2019:1 Avance 2019:1 Tiempo: Ultimo trimestre de 2019</li> <li>Programas de sensibilización y fortalecimiento de capacidades ciudadanas realizados Meta 2019: 0 Avance 2019:0</li> </ul>		
ACTIVIDADES	Como parte de la implementación de un modelo pedagógico basado en la electrónica y la investigación tecnológica que estimule los entornos protectores y promueva entornos no violentos, en 2019 se definió un plan de fortalecimiento tecnológico que en su primera fase inicia con una dotación que comprende la entrega de 123 computadores y 708 tabletas distribuidas en las 30 Casas Lúdicas con una inversión de \$698,122,769,93	<b>2. Computadores para educar:</b>  Como parte del modelo pedagógico basado en la electrónica y la investigación tecnológica que permita fortalecer los entornos protectores y como complemento a la dotación de computadores y tabletas, gracias a una alianza lograda con el Programa Computadores para Educar, a los equipos tecnológicos que serán entregados a las 18 Casas Lúdicas priorizadas  <b>3. Alianzas estratégicas con entidades territoriales locales</b> se logró con éxito una vinculación, por ejemplo, con las Alcaldías de Barranquilla, Chaparral, Providencia, Leticia, Samaniego, Montería y San Bernardo del Viento para cofinanciar costos de los intercambios deportivos y culturales tales como trámite de pasaporte y traslado ida y regreso entre el municipio y Bogotá para el momento del intercambio.  Adicionalmente, en Leticia se logró una alianza entre la Casa Lúdica y el ICBF para realizar la valoración nutricional de los niños, niñas y adolescentes de la casa. Esta iniciativa se concibió con el objetivo de articular y fortalecer el programa Generaciones con Bienestar. Por otro lado, en Florida (Valle del Cauca) Inderval se vinculó a la iniciativa Diplomacia Deportiva y Cultural financiando el trámite de pasaportes y el transporte nacional de la delegación de la Casa Lúdica que participó en un intercambio de fútbol en Canadá.  <b>4. Alianza con la Pontificia Universidad Bolivariana de Montería</b>  La Pontificia Universidad Bolivariana de Montería (PUB) lideró las actividades de los jóvenes vinculados al proceso de tenis de mesa de la Casa Lúdica con el fin de prepararlos para el intercambio realizado en China en octubre de 2019. Entre las actividades realizadas se destacan las sesiones de entrenamientos liderados por el entrenador Marcos Sáez.  Adicionalmente, esta universidad sirvió de plataforma para el desarrollo del proyecto de réplica que los participantes del intercambio realizaron a su regreso de China y, junto con la Casa Lúdica, fue una de las sedes del festival para la promoción del tenis de mesa.  A raíz de ello, uno de los compromisos acordados fue que Diego Ortega, participante del intercambio y becario de la UPB por su rendimiento deportivo, sea el joven responsable de liderar el proceso de tenis de mesa en la Casa Lúdica.  Fuentes:  <ul style="list-style-type: none"> <li>Decreto 2681 del 21 de diciembre de 2012 por el cual se establece el Programa Integral "Niños, Niñas y Adolescentes con Oportunidades en el Ministerio de Relaciones Exteriores".</li> <li>Resolución 1612 del 2005 del Consejo de Seguridad de Naciones Unidas, aprobada por el Consejo de Seguridad en su 5235ª sesión, celebrada el 26 de julio de 2005.</li> </ul>		