

DOCUMENTO TÉCNICO

**APOYO LOGÍSTICO PARA LA CELEBRACIÓN DEL DÍA DE LA NIÑEZ Y LA
RECREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DEL CESAR**

**VALLEDUPAR
2026**

RESUMEN

El presente proyecto tiene como propósito promover la garantía del derecho fundamental al juego de niñas, niños y adolescentes mediante una estrategia estructurada de movilización social, participación infantil y articulación interinstitucional en el marco de la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación 2026. Lo anterior atendiendo la Ley 724 del 2001 la cual convoca a todo el país a hacer un homenaje a las niñas, niños y adolescentes de Colombia, con el propósito de avanzar en la sensibilización de la familia, la sociedad y el Estado sobre su obligación de asistir y proteger a los niños y niñas para garantizarles su desarrollo armónico e integral, por medio de una intervención integral en los entornos hogar, educativo, comunitario, salud y digital, incorporando el enfoque territorial, diferencial, de género y curso de vida.

INTRODUCCIÓN

La Celebración del Día de la Niñez y la Recreación se consolida a nivel nacional, como una plataforma y una oportunidad para avanzar en la garantía de derechos de la niñez y la adolescencia, priorizar en la agenda pública sus necesidades y para que los mandatarios y mandatarias del país se comprometan con el desarrollo de proyectos, programas y estrategias que contribuyan con su desarrollo integral y a su bienestar.

En el 2026 los lineamientos técnicos de la estrategia promueven una gran meta: que Colombia sea un territorio para jugar, donde cada niña, niño y adolescente sin distinción pueda vivir su cotidianidad en entornos seguros, es decir; que su hogar, su barrio, su escuela, las calles por donde transitan, las ludotecas y parques, los hospitales, el entorno virtual sean espacios donde sean respetados, tratados con dignidad y en donde puedan divertirse, disfrutar y participar de manera genuina junto a su familia y a las personas adultas que tengan corresponsabilidad en su educación, cuidado y protección.

Por tanto, este proyecto en el marco del lineamiento: Brújula 2026, es una apuesta institucional que reúne a todos los actores sociales, institucionales, comunitarios y familiares para cerrar la deuda histórica que Colombia tiene en la garantía de derechos de la niñez y adolescencia y en especial con la garantía del derecho a jugar.

Entendiendo esto, en este documento se consolidan las propuestas y herramientas territoriales que buscan inspirar acciones significativas y memorables, siempre desde el juego, el respeto, el afecto y el reconocimiento de las niñas y los niños como ciudadanos plenos de derechos. Cada actividad proyectada busca fortalecer la corresponsabilidad, fomentar la inclusión, valorar la diversidad y asegurar que la niñez sea escuchada y tenida en cuenta en los entornos en los que crece y se desarrolla.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema central es la limitada garantía del derecho al juego de niñas, niños y adolescentes en los entornos de desarrollo territorial, expresada en la ausencia o insuficiencia de estrategias seguras, protectoras y creativas que garanticen el ejercicio pleno de este derecho fundamental en los cinco entornos cotidianos en que transcurre su vida: el hogar, la escuela, el espacio comunitario, los servicios de salud y el entorno digital.

A pesar de que el juego está reconocido como derecho fundamental en la Convención sobre los Derechos del Niño y en el ordenamiento jurídico colombiano, persisten condiciones estructurales que impiden su garantía entre ellas: debilidades en articulación institucional, insuficiente apropiación del enfoque de derechos, bajos presupuestos en el sector recreativo, estereotipos de género que condicionan prácticas lúdicas y riesgos crecientes en los diferentes entornos.

PROBLEMA CENTRAL

Limitada ejercicio del derecho al juego de niñas, niños y adolescentes en los entornos de desarrollo territorial.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN EXISTENTE CON RESPECTO AL PROBLEMA

Colombia cuenta con una población de niños, niñas y adolescentes, que representa aproximadamente el 28% del total de habitantes del país. Las condiciones de desarrollo integral presentan disparidades significativas según el territorio, el contexto socioeconómico, la pertenencia étnica y el entorno familiar.

La Corporación Juego y Niñez, junto con la Universidad Nacional de Colombia, realizó una investigación longitudinal de cuatro años que concluyó que “el juego es el recurso natural más importante en una economía creativa, ya que es uno de los lenguajes naturales del ser humano indispensable en el desarrollo de las personas y sus comunidades y, por supuesto, un derecho” (Flórez-Romero et al., 2019). El estudio evidencio además que las familias encuentran en el juego la mejor forma de fortalecer el vínculo afectivo con sus hijos e hijas.

DIAGNÓSTICO

El derecho al juego y la recreación de los niños, niñas y adolescentes (NNA) en Colombia cuenta con un sólido respaldo normativo. Sin embargo, la brecha entre su

reconocimiento formal y su ejercicio efectivo es profunda y estructural. Para reconocer este escenario se mencionan algunas cifras importantes:

Aproximadamente 300 ludotecas existen en Colombia, las cuales atienden un promedio mensual de 1.000 niñas y niños, lo que corresponde a una cobertura general aproximada de 300.000 niñas y niños. Esta cifra representa únicamente el 1,94% de la población infantil, es decir, una cifra extremadamente baja frente a los 15.448.285 de niños, niñas y adolescentes de nuestro país (NiñezYA-ESAP, 2020).

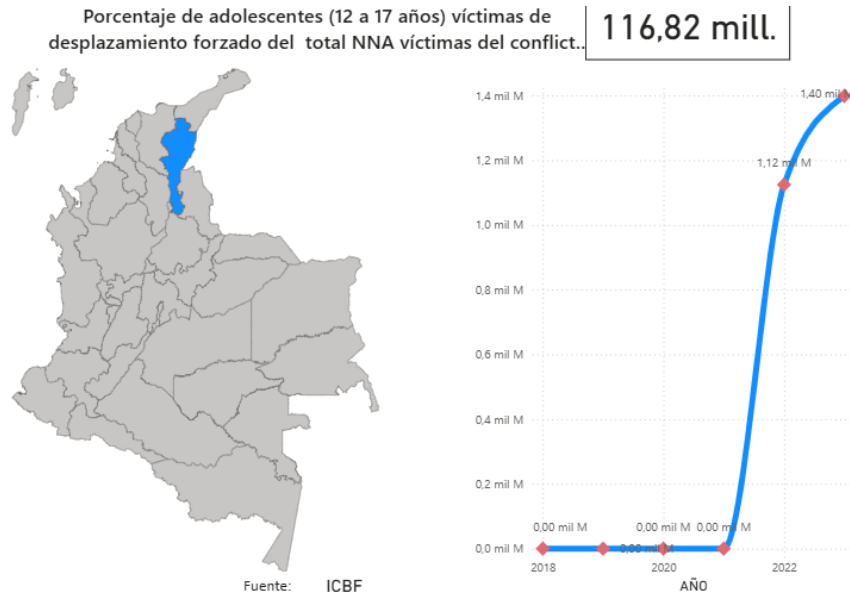
La Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que niños y adolescentes entre 5 y 17 años deben invertir como mínimo 60 minutos diarios en actividades físicas de intensidad moderada a vigorosa. En niñas y niños pequeños están asociadas con el juego; sin embargo, las cifras de la ENSIN 2015 arrojaron que solamente el 30% de los niños y el 20% de las niñas de 3 a 5 años practican actividades de juego que generan sudoración y aumento de la respiración (juego activo). El 62,30% de las niñas y 61,50% de los niños de 3 a 4 años pasan tiempo excesivo frente a las pantallas.

Además de lo expuesto, múltiples vulneraciones impactan el derecho al juego y la recreación. El fortalecimiento de espacios seguros, actividades lúdicas familiares y estrategias de integración comunitaria constituye una acción preventiva fundamental para la garantía de derechos que consoliden acciones de promoción del bienestar, fortalecimiento del vínculo afectivo y prevención de violencias.

MAGNITUD ACTUAL DEL PROBLEMA

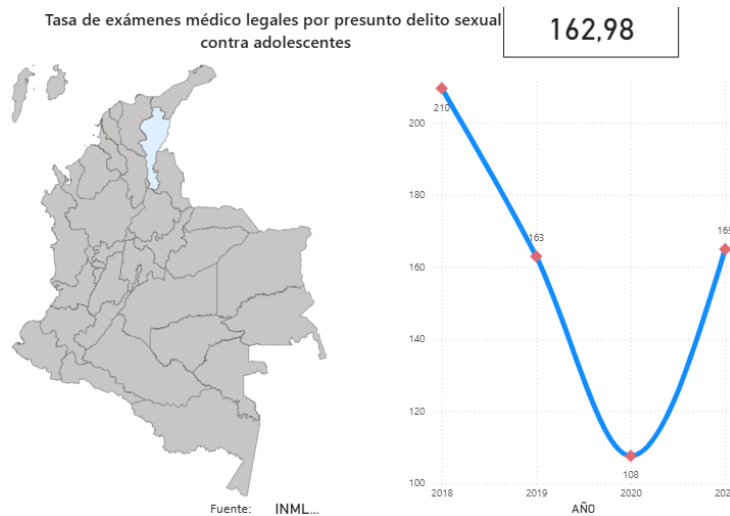
El derecho al juego y la recreación es un derecho fundamental de los niños, niñas y adolescentes, reconocido como esencial para su desarrollo integral, bienestar emocional, socialización y fortalecimiento de habilidades cognitivas y afectivas. Las siguientes cifras evidencian situaciones que impactan directamente el ejercicio pleno de este derecho.

Gráfica 1.



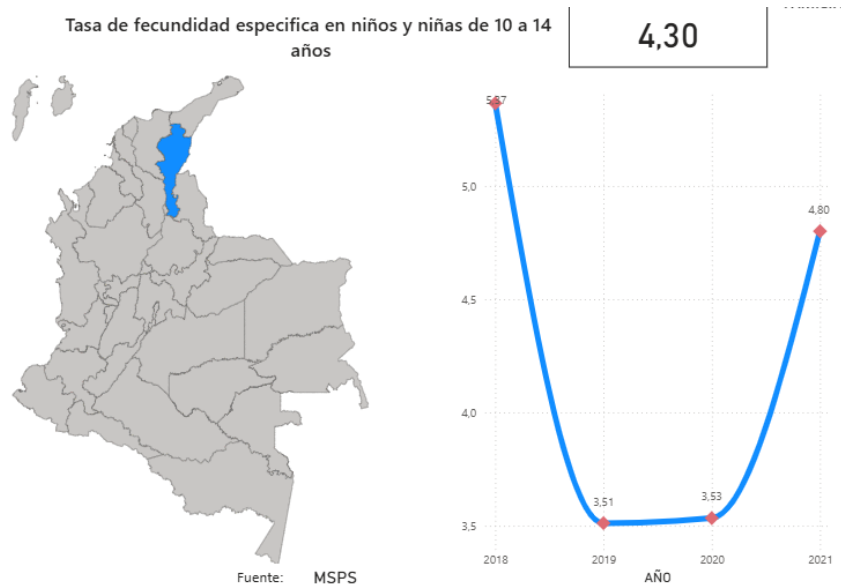
Se observa un incremento significativo en los casos de adolescentes víctimas de desplazamiento forzado, alcanzando cifras superiores a 116 mil casos en los años más recientes. Sobre este grafica es posible afirmar que el desplazamiento genera ruptura del entorno familiar y comunitario, pérdida de espacios seguros, interrupción escolar y afectaciones emocionales profundas. Estas condiciones limitan el acceso a espacios seguros de recreación y reducen las oportunidades para el juego libre y estructurado.

Gráfica 2.



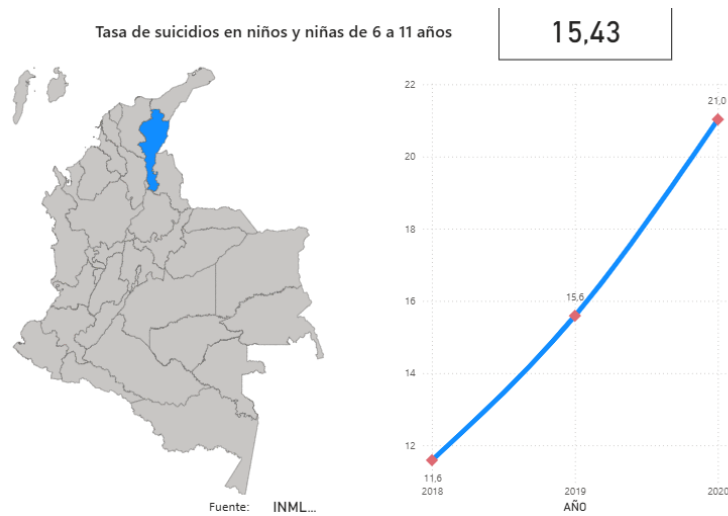
La tasa de exámenes médico-legales por presunto delito sexual presenta variaciones significativas. En el último año reportado se presentan 165 casos. Esta problemática afecta gravemente la salud mental, genera miedo, retraimiento y desconfianza en los entornos familiares y sociales. Esto limita la participación en actividades recreativas y afecta el ejercicio del derecho al juego en condiciones de libertad y seguridad.

Gráfica 3.



La tasa de fecundidad específica en niñas de 10 a 14 años muestra variaciones con incrementos recientes. El embarazo en edades tempranas implica responsabilidades adultas prematuras que restringen la vivencia de la infancia y adolescencia. Esta situación reduce el tiempo disponible para el juego, la recreación y el desarrollo social adecuado.

Gráfica 4.



La tasa de suicidios en este grupo etario evidencia un incremento progresivo en los últimos años. Este indicador refleja afectaciones graves en la salud mental infantil. El juego cumple una función protectora, al favorecer la expresión emocional, la regulación afectiva y el fortalecimiento del vínculo familiar. La ausencia de espacios recreativos adecuados puede profundizar factores de riesgo.

Gráfica 5.



La tasa de violencia contra niños y niñas presenta un aumento significativo en los años más recientes. La violencia en el entorno familiar o comunitario limita el desarrollo seguro y restringe la libertad necesaria para el juego. El miedo y la inseguridad afectan la confianza y la participación en actividades recreativas.

ARBOL DE PROBLEMAS

Efecto indirecto	Incremento de factores de riesgo psicosocial y debilitamiento del tejido social comunitario.
Efecto directo	Disminución de oportunidades de desarrollo integral y la participación social de niños, niñas y adolescentes.
Problema central	Limitada garantía del derecho al juego de niñas, niños y adolescentes en los entornos de desarrollo territorial
Causa directa	Débil implementación de estrategias territoriales de infancia que promuevan el juego como derecho fundamental.
Causa indirecta	Baja gestión y articulación para la ejecución, seguimiento y evaluación de estrategias territoriales de infancia.

ANTECEDENTES

El Día de la Niñez en Colombia tiene como sustento legal la Ley 724 de 2001, que convoca a todo el país a realizar un homenaje a niños, niñas y adolescentes, el último sábado de abril de cada año. Desde hace más de dos décadas a nivel nacional se vienen liderando lineamientos técnicos y pedagógicos que orientan la planeación, ejecución y evaluación de las celebraciones en todos los territorios.

Año	Hito
2001	Promulgación de la Ley 724: establece el Día de la Niñez y la Recreación en Colombia.
2019	Publicación de la investigación longitudinal 'El juego: un asunto serio' (U. Nacional / Juego y Niñez): valida científicamente el juego como recurso esencial para el desarrollo integral.
2024	Inicio del Plan de Celebración 2024-2027 'Por una generación que se la juega por la paz'. Brujula 2024: Ruta 25. Inicio construcción política nacional de juego.
2025	Carnavales del Juego por la Niñez: 1.546.120 NNA, 406.315 familias. Ley 2489/2025 (entornos digitales). Lineamiento Nacional de Ludotecas. Brujula 2025.

2026

Brujula 2026: 'Colombia, un territorio para jugar'. Versión 14 del Concurso Gobernantes comprometidos con la Niñez.

JUSTIFICACIÓN

La metodología propuesta por lineamientos nacionales resulta como una respuesta integral y articulada a la necesidad urgente de garantizar el derecho al juego de los niños, niñas y adolescentes en el marco del Plan de Celebración 2024-2027. La justificación descansa en cuatro dimensiones complementarias:

Desde lo legal y normativo se citan a continuación leyes que condensan el abordaje normativo en el país:

- La Ley 724 de 2001 obliga a las instituciones públicas a celebrar el Día de la Niñez y la Recreación el último sábado de abril de cada año.
- La Convención sobre los Derechos del Niño (art. 31) reconoce el derecho de niños, niñas y adolescentes al descanso, el esparcimiento, el juego y las actividades recreativas.
- La Ley 1098 de 2006 (Código de la Infancia y la Adolescencia) establece la obligación del Estado de proteger y garantizar los derechos de niños, niñas y adolescentes.
- La Ley 2489 de 2025 orienta la creación de entornos digitales saludables y protectores para niños, niñas y adolescentes en Colombia.

Por otra parte, desde el aspecto técnico y científico, es necesario indicar que la investigación longitudinal (Flórez-Romero et al., 2019) demostró empíricamente que el juego fortalece habilidades socioemocionales (empatía, autorregulación, resolución de conflictos), promueve la creatividad y el pensamiento flexible, mejora la comunicación y el vínculo familiar, potencia la convivencia y la participación ciudadana, y contribuye al bienestar emocional y la salud mental. Adicionalmente, el Consejo Nacional de Cuidado Digital (2025) establece que los entornos digitales deben configurarse como escenarios de interacción ética, responsable y corresponsable para los niños, niñas y adolescentes.

Desde el entorno comunitario, el impacto acumulado de las celebraciones anteriores desarrolladas a nivel nacional, demuestra la capacidad de esta movilización para generar transformaciones sostenibles: 118 planes de desarrollo territorial han incorporado el derecho al juego; se han ampliado zonas de acceso en territorios rurales, étnicos y dispersos; se han activado mesas locales de participación infantil; y se han movilizado actores públicos y privados hacia la prevención de violencias. La celebración constituye hoy la principal movilización nacional en torno al reconocimiento de niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos.

Para finalizar es necesario indicar que, el proyecto se enmarca en el Plan de Celebración 2024-2027 y responde al Plan Nacional de Desarrollo 'Colombia, potencia mundial de la vida', en el que los propios niños, niñas y adolescentes priorizaron el juego, el deporte, la recreación y el bienestar emocional. Por su parte, la articulación con la Comisión Intersectorial coordinada por el Ministerio de Educación garantiza coherencia con la política pública nacional y permite que los lineamientos lleguen de manera articulada a los 32 departamentos y la totalidad de municipios del país.

ANÁLISIS DE PARTICIPANTES

Actores	Entidad	Posición	Intereses y expectativas	Contribución o gestión
Departamental	Gobernación del Cesar	Cooperante	Adaptar la Brujula al territorio, coordinar y apoyar municipios, fortalecer capacidades locales.	Aportes técnicos y económicos para la celebración del día de la niñez y la recreación en el departamento del Cesar
Otro	Alcaldías, secretarías, docentes, líderes comunitarios, madres y padres.	Beneficiario	Implementar actividades y garantizar la participación efectiva de la niñez.	Aportes técnicos para la adopción de lineamientos.
Otro	Familias, niños, niñas, adolescentes adultos mayores y comunidades.	Beneficiario	Vivir el juego como práctica cotidiana que teje vínculos y construye comunidad.	Participación activa en actividades recreativas y veeduría ciudadana.

ARBOL DE OBJETIVOS

Mitigar factores de riesgo psicosocial y debilitamiento del tejido social comunitario.
Fortalecer oportunidades de desarrollo integral y la participación social de niños, niñas y adolescentes.
Promover la garantía del derecho al juego de niños, niñas y adolescentes en el departamento del Cesar mediante una movilización social organizada y articulada desde el lineamiento técnico pedagógico "Brujula 2026".
Fortalecer la implementación de estrategias territoriales de infancia que promuevan el juego como derecho fundamental.
Articular acciones intersectoriales para la ejecución, seguimiento y evaluación de estrategias territoriales de infancia.

OBJETIVOS

Promover la garantía del derecho al juego de niños, niñas y adolescentes en el departamento del Cesar mediante una movilización social organizada y articulada desde el lineamiento técnico pedagógico "Brujula 2026".

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fortalecer la implementación de estrategias territoriales de infancia que promuevan el juego como derecho fundamental.
- Articular acciones intersectoriales para la ejecución, seguimiento y evaluación de estrategias territoriales de infancia.

REFERENTES CONCEPTUALES

Juego: es un derecho fundamental de las niñas, niños y adolescentes que permite el disfrute pleno de experiencias sensibles, creadoras y retadoras que favorecen el desarrollo de habilidades como la participación y la autonomía, interacción en el juego, manejo de conflictos y manejo de reglas dentro de las competencias ciudadanas; la expresión de emociones, empatía y autorregulación dentro de habilidades socioemocionales y el pensamiento divergente, elaboración y flexibilidad dentro de las competencias de creatividad, esto, demostrado en la investigación longitudinal realizada por la Universidad Nacional para comprobar los efectos positivos de la metodología naves de la Corporación Juego y Niñez. (Flórez,

Recreación: es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento”; De igual forma se especifica en el artículo 6 se establece que: “Es función obligatoria de todas las instituciones públicas y privadas de carácter social, patrocinar, promover, ejecutar, dirigir y controlar actividades de recreación, para lo cual elaborarán programas de desarrollo y estímulo de esta actividad, de conformidad con el plan nacional de recreación. La mayor responsabilidad en el campo de la recreación le corresponde al Estado y a las cajas de compensación familiar. Igualmente, con el apoyo de Coldeportes impulsarán y desarrollarán la recreación, las organizaciones populares de recreación y las corporaciones de recreación popular” (La Ley 181 de 1995).

Plan de Celebración Día de la Niñez y la Recreación: Cada 4 años se define y construye de manera conjunta entre los diferentes actores del orden nacional, departamental y local, el Plan de la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación. Una iniciativa que constituye el marco de referencia para la planeación, ejecución y evaluación del Día de la Niñez durante los cuatro años de periodo de vigencia de los gobiernos territoriales, el cual busca, además, convocar a la articulación de diversos sectores para movilizar la celebración como una plataforma que permite hacer visibles las voces y los derechos de la niñez y la adolescencia, promoviendo que el juego sea garantizado como un derecho fundamental y un motor del desarrollo integral. (Corporación Juego y Niñez, 2026)

Brújula 2026: Es un lineamiento que sirve como plataforma y una oportunidad para avanzar en la garantía de derechos de la niñez y la adolescencia, para priorizar en la agenda pública sus necesidades y para que los mandatarios y mandatarias del país se comprometan con el desarrollo de proyectos, programas y estrategias que contribuyan con su desarrollo integral y a su bienestar. En el 2026 inspira una gran meta: que Colombia sea un territorio para jugar, donde cada niña, niño y adolescente sin distinción pueda vivir su cotidianidad en entornos seguros, es decir; que su hogar, su barrio, su escuela, las calles por donde transitan, las ludotecas y parques, los hospitales, el entorno virtual sean espacios donde sean respetados, tratados con dignidad y en donde puedan divertirse, disfrutar y participar de manera genuina junto a su familia y a las personas adultas que tengan corresponsabilidad en su educación, cuidado y protección. Por tanto, este lineamiento es una invitación a todos los actores sociales, institucionales, comunitarios y familiares a sumarse con creatividad, compromiso y alegría a la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación 2026, para reafirmarla como una movilización social que nos recuerda, que garantizar los derechos y la participación de la niñez y la adolescencia es una responsabilidad de todas y todos. (Corporación Juego y Niñez, 2026)

A partir de estos conceptos, es fundamental integrar los enfoques en cada etapa de la celebración del Día de la Niñez y la recreación

Enfoque	Descripción
Derechos Humanos	Reconoce a los niños, niñas y adolescentes, como sujetos titulares de derechos, enfatizando su dignidad y capacidad para ser protagonistas de su propio desarrollo. Todas las acciones deben basarse en este reconocimiento y en la participación activa de los niños, niñas y adolescentes.
Genero	Identifica y analiza las particularidades de la situación de cada niños, niñas y adolescentes, teniendo en cuenta el sexo y los constructos sociales de género. Busca promover la equidad, la autonomía y la deconstrucción de estereotipos de genero desde la infancia.
Curso de Vida	Centra el análisis en el desarrollo continuo a lo largo de la vida, considerando factores históricos, sociales, culturales, biológicos y psicológicos. Las acciones deben adaptarse al desarrollo individual de cada niños, niñas y adolescentes.
Diferencial	Reconoce las diferencias individuales y colectivas entre niños, niñas y adolescentes: edad, discapacidad, etnia, religión, ubicación geográfica. Promueve la equidad y garantiza que todos y todas se sientan acogidos, respetados e incluidos.
Territorial	Define el territorio como el espacio que influye en las relaciones sociales y culturales. Las acciones deben reconocer las particularidades de cada región, adaptándose a los saberes y realidades específicas de cada comunidad.

ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN

Alternativa	Se evaluará con esta alternativa
Promover la garantía del derecho al juego de niños, niñas y adolescentes en el departamento del Cesar mediante la implementación de movilización social organizada y articulada.	Si
Diseñar campaña de comunicación a nivel territorial (televisión, redes sociales, medios masivos) sobre la promoción del derecho al juego para generar visibilidad del mensaje.	No. Esta alternativa, si bien genera visibilidad no considera una intervención directa en los territorios ni formación de actores locales. No transforma practicas ni genera capacidades locales. Excluye a comunidades rurales, étnicas y dispersas, y no incide en los entornos cotidianos de los niños, niñas y adolescentes.

JUSTIFICACIÓN DE LA ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

La alternativa fue seleccionada por ser la opción que garantiza de manera simultánea:

Criterio	Argumentación
Integralidad	Interviene simultáneamente en los cinco entornos donde transcurre la vida de los niños, niñas y adolescentes, garantizando que el juego no quede restringido a un solo espacio ni actor.
Territorialidad	Reconoce las particularidades culturales, geográficas y sociales del departamento, adaptando las acciones a las realidades locales conforme a los enfoques diferencial y territorial.
Sostenibilidad	Al articularse con los planes de desarrollo territoriales y los planes operativos anuales, genera condiciones para que las acciones trasciendan la celebración puntual y se consoliden durante todo el año.
Corresponsabilidad	Involucra actores públicos, privados, comunitarios, familias y a los propios niños, niñas y adolescentes como protagonistas, distribuyendo responsabilidades y multiplicando el impacto.
Evidencia acumulada	Las ediciones anteriores demuestran la efectividad del modelo: 1.546.120 NNA impactados en 2025 y 118 planes de desarrollo con el juego incorporado.
Enfoque de derechos	Posiciona a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos y actores protagónicos, no como beneficiarios pasivos de actividades recreativas.

DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA ALTERNATIVA

Se propone una movilización social organizada y articulada desde el lineamiento técnico pedagógico (Brújula 2026). Se activan varios entornos cotidianos y se ejecuta de manera corresponsable entre el nivel departamental, municipal y comunitario.

ALCANCE DEL PROYECTO

Componente	Alcance
Componente 1: Participación de Niñas, Minos y Adolescentes	Diseño y ejecución de actividades de juego en dos entornos durante el mes de abril. (Entorno familia y entorno digital)
Componente 2: Movilización Social	Estrategia de comunicación y movilización social a nivel departamental y municipal
Componente 3: Formación a Familias y Actores Sociales	Formación a 25 enlaces municipales de infancia o quien haga sus veces.
Componente 4: Gestión del conocimiento	Documentación de buenas prácticas y gestión del conocimiento en el territorio Postulación al concurso de Gobernantes Comprometidos con la Niñez (gobernaciones y alcaldías).

ENFOQUE METODOLÓGICO

La Brujula 2026 que orienta la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación se propone hacer de Colombia un territorio para Jugar, en el que las niñas, niños y adolescentes sin distinción alguna puedan disfrutar de su derecho al juego en cinco de los entornos en los que transcurre su vida: hogar, comunitario, educativo, salud y digital. Declarar al país como un territorio para jugar representa un compromiso ético, social y político con la garantía de los derechos de la niñez, y en particular con la garantía del derecho al juego; es comprender y afirmar que la niñez y la adolescencia deben estar en el centro de la acción pública, y por tanto la escuela, las comunidades, las instituciones y las familias reconocen a las niñas, niños y adolescentes como sujetos de derechos y protagonistas activos de su vida social y cultural.

La invitación entonces es hacer de cada departamento un verdadero territorio para jugar, entendido como un territorio donde las niñas, los niños y los adolescentes puedan vivir, aprender y crecer en entornos seguros, protectores y creativos. En este sentido, el proyecto se implementa a través de cuatro componentes metodológicos articulados que corresponden a los pilares del Plan de Celebración 2024-2027. Cada componente está diseñado para operar de manera integrada, garantizando que las acciones tengan impacto en todos los entornos y con todos los actores involucrados:

Componente 1: Participación de Niñas, Minos y Adolescentes

Constituye el eje transversal del proyecto. Se implementa en tres fases:

- Planeación participativa: Cada territorio garantiza una estrategia de participación incidente de niños, niñas y adolescentes que recoge sus propuestas e ideas sobre como desean que el departamento sea un territorio para jugar, mediante asambleas, foros territoriales y consultas en escuelas y comunidades.
- Ejecución con protagonismo: Las actividades se diseñan y adaptan a partir de las propuestas de los niños, niñas y adolescentes. Se promueve su rol como guías de juego, facilitadores de espacios y voceros de sus derechos ante instancias legislativas locales (Ley 1195/2008).
- Evaluación participativa: Al finalizar la Celebración, se indaga a los niños, niñas y adolescentes sobre su experiencia, factores de éxito y oportunidades de mejora.

Componente 2: Movilización Social

Busca promover la unión de familias, comunidades e instituciones alrededor del juego. Incluye:

- Conformación y activación del Comité de la Celebración en cada territorio, con representantes de sectores público, privado, academia, sociedad civil y NNA.
- Definición de una estrategia de comunicación territorial que emplee medios locales, redes sociales y perifoneo en zonas apartadas.
- Realización de jornadas de juego masivas el 25 de abril y durante todo el mes, con especial énfasis en zonas rurales y comunidades con menor acceso histórico.
- Articulación con Consejos Municipales y Asambleas Departamentales para promover la participación de niños, niñas y adolescentes en escenarios legislativos locales.

Componente 3: Formación a Familias y Actores Sociales

Fortalece las capacidades pedagógicas, lúdicas y de acompañamiento de quienes rodean a los NNA. Contempla:

- Encuentros de formación en el lineamiento Brújula 2026 para representantes de todos los municipios, convocados por las gobernaciones entre febrero y marzo de 2026.
- Replica municipal de la formación al mayor número posible de actores locales (docentes, profesionales de salud, líderes comunitarios, funcionarios).
- Talleres sobre juego intergeneracional, crianza amorosa y uso pedagógico del juego en los entornos de salud, educación y hogar.
- Formación específica sobre entornos digitales seguros, ciudadanía digital y ciberseguridad para docentes, familias y NNA (Ley 2489/2025).

Componente 4: Gestión del Conocimiento

Permite documentar, sistematizar y compartir las experiencias territoriales para nutrir el aprendizaje colectivo. Incluye:

- Sistematización de experiencias significativas de cada entorno.
- Construcción de repositorios y boletines de prácticas exitosas para su difusión entre los territorios.
- Participación en el Concurso 'Gobernantes más comprometidos con la Niñez'
- Elaboración de informes de impacto con indicadores cuantitativos y cualitativos por cada territorio.

Las fases y el cronograma de implementación se harán de la siguiente manera:

Fase	Actividades Principales	Periodo
Fase 1 - Planeación	Conformación del Comité. Estrategia de participación de niños, niñas y adolescentes Formación en Brújula 2026. Programación territorial. Gestión de recursos. Inscripción al Concurso de Gobernantes.	Marzo 2026
Fase 2 - Ejecución	Implementación de acciones en los 2 entornos durante todo el mes de abril, con énfasis especial el 25 de abril. Ambientación de espacios. Convocatoria a familias. Difusión en medios y redes sociales.	Abril 2026
Fase 3 - Evaluación y Sistematización	Indagación a niños, niñas, adolescentes y familias. Elaboración de informes de impacto. Cargue de evidencias en plataforma. Sistematización y difusión de lecciones aprendidas.	Mayo 2026
Seguimiento Anual	Incorporación del juego en programas y eventos del año.	Junio – diciembre 2026

De forma más puntual el proyecto se ejecuta siguiendo 10 pasos fundamentales:

1. Garantizar la participación de niños, niñas y adolescentes: definir una estrategia de participación incidente para recoger propuestas sobre cómo quieren que sea un territorio para jugar.
2. Activar el Comité de la Celebración: conformar o reactivar el comité intersectorial con representantes del sector público, privado, academia, sociedad civil y niños, niñas y adolescentes.
3. Planear la Celebración: definir conjuntamente los juegos y actividades para cada entorno, teniendo en cuenta los enfoques territoriales, diferenciales y de género.
4. Definir los espacios: identificar veredas, barrios, parques, instituciones y zonas prioritarias donde se realizarán las actividades durante abril.
5. Preparar el talento humano: asegurar equipos idóneos e interdisciplinarios para liderar cada entorno.
6. Realizar una convocatoria efectiva: usar los canales adecuados según el territorio (redes, medios locales, perifoneo en zonas apartadas).

7. Gestionar recursos: identificar recursos materiales y financieros disponibles y gestionar alianzas con empresa privada, universidades y comerciantes.
8. Transformar cada entorno: disponer los juegos y actividades en los cinco entornos durante todo abril, con especial énfasis el 25 de abril.
9. Vivenciar el juego todo el año: incorporar el juego en momentos significativos más allá del mes de abril.
10. Evaluar: indagar a niños, niñas y adolescentes y familias sobre su experiencia, factores de éxito y oportunidades de mejora.

Para mayor especificidad operativa y desarrollo del punto 3, a continuación, se detallan los juegos y actividades para desarrollar el día principal:

El evento operará con 9 grupos simultáneos de aproximadamente 34 familias. Cada grupo de familias inicia en una estación diferente y rota cada 30 minutos siguiendo un circuito predefinido, teniendo un total aproximado de 300 familias participantes. Cada grupo ocupa una estación al mismo tiempo, garantizando que no haya filas ni esperas.

A continuación, se describe cada estación con su objetivo, materiales necesarios, desarrollo de la actividad y talento humano requerido.

Estacion 1: ¡Volemos alto! (Elaboración de cometas)	
Objetivo	Fomentar la creatividad, la expresión artística y la colaboración familiar mediante la creación cometas, promoviendo la unión, la comunicación y el trabajo en equipo entre los integrantes de la familia.
Desarrollo	<p>Los monitores explican brevemente la historia de la cometa como juego tradicional</p> <ul style="list-style-type: none"> Se muestra una cometa terminada y se explica cada parte usando vocabulario local. (5 min) Los monitores apoyan la construcción y dividen el grupo en 3 subgrupos de 11 familias aproximadamente. Cada familia construye su cometa siguiendo la guía. Los facilitadores apoyan la construcción en cada subgrupo asignado. (15 min) Cada familia personaliza su cometa con dibujos o símbolos que representen su identidad (5 min): Las familias muestran su cometa al grupo y pasan a la siguiente estación. (2 min) Los monitores realizan reflexiones y conclusiones finales. (psicosocial)
Facilitador	3 monitores de arte y 1 profesional psicosocial



Estacion 2: ¡Al son de lo que somos bailamos! (Bailes y canciones tradicionales)	
Objetivo	Revivir y transmitir el patrimonio cultural musical de la región, fortaleciendo la integración y la confianza entre los miembros de cada familia participante, a través del cuerpo, la música y el movimiento.
Desarrollo	<p>Los monitores introducen el baile o canción con una historia corta sobre su origen.</p> <ul style="list-style-type: none">• Los monitores dividen el grupo en 3 subgrupos de 11 familias aproximadamente.• Los monitores enseñan los 4 pasos básicos o el coro de una canción de manera divertida y progresiva. Aprendizaje (10 min)• Las familias practican bailando y cantando juntas. (10 min)• Se aplaude a todas las familias participantes y se elige a al subgrupo más animado.• Los monitores realizan reflexiones y conclusiones finales. (psicosocial)
Facilitador	3 monitores de danza y 1 profesional psicosocial

Estacion 3: ¿Como nos sentimos hoy? (Rompecabezas de las emociones)	
Objetivo	Fortalecer la identificación, expresión y comunicación de emociones a través del juego en familia.
Desarrollo	<p>Los monitores introducen el tema de que son las emociones y por qué es necesario reconocerlas y gestionirlas para el bienestar propio de nuestras familias.</p> <ul style="list-style-type: none">• Los monitores dividen el grupo en 3 subgrupos de 11 familias aproximadamente.• Las familias observan las piezas y nombran las emociones que reconocen en cada subgrupo. (4 min)• En equipo, padres e hijos arman el rompecabezas colaborativamente. (12 min)• Con el rompecabezas armado, el facilitador realiza una conversación guiada por medio de preguntas: '¿Cuándo te sientes así?', '¿Qué haces cuando estás triste?' (8 min)• Los monitores realizan reflexiones y conclusiones finales.• Actividad creativa (6 min): Cada familia dibuja en una tarjeta 'la emoción de hoy' y la cuelgan en el mural de emociones.• Los monitores realizan reflexiones y conclusiones finales.
Facilitador	3 profesionales psicosociales

Estacion 4: ¡A jugar como antes! (Juegos tradicionales)	
Objetivo	Desarrollar habilidades motrices y el trabajo en equipo a través de circuitos de obstáculos familiares, fomentando la resiliencia, la cooperación y la motivación de los miembros de la familia.

Desarrollo	<p>Los monitores explican el objetivo de la estación y el circuito que deberán realizar en familia y las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los monitores dividen el grupo en 3 subgrupos de 11 familias aproximadamente. • Se presentan los 4 juegos de la carrera: rayuela, embolsados, cuchara y pelota, y carrera con aro. • Cada equipo recorre las 4 mini-estaciones en secuencia. Se cronometra el tiempo. (18 min): • Se premia a todos los equipos con medallas de cartón o stickers y se celebra la participación. Premiación simbólica (6 min) • Los monitores realizan reflexiones y conclusiones finales. (psicosocial)
Facilitador	3 monitores deportivos y 1 profesional psicosocial

Estacion 5: Familia que juega en comunidad (Juegos tradicionales de mano)

Objetivo	Desarrollar habilidades motrices y el trabajo en equipo a través de circuitos de obstáculos familiares, fomentando la resiliencia, la cooperación y la motivación de los miembros de la familia.
Desarrollo	<p>Los monitores explican el objetivo de la estación y los juegos de mano que deberán realizar en familia y las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los monitores dividen el grupo en 3 subgrupos de 11 familias aproximadamente • Los monitores expertos demuestran cómo se usa cada juguete • Los padres deberán enseñar a sus hijos o ambos aprenden juntos del facilitador. Aprendizaje asistido (10 min) • Cada familia practica libremente, explorando los 3 juegos disponibles. Ronda de práctica (10 min). • Al final se lanzan retos familiares. ¿Quién hace girar el trompo más tiempo? o ¿Quién atrapa más veces el boliche? ¿Quién ensarta mas veces seguidas la coca?
Facilitador	3 monitores deportivos y 1 profesional psicosocial

Estacion 6: Cuéntame un cuento (Teatro de cuentos, mitos y leyendas)

Objetivo	Estimular la creatividad, la expresión verbal y corporal a través de la dramatización de cuentos, leyendas o mitos locales, promoviendo la comunicación y la confianza entre los miembros de la familia.
Desarrollo	Los monitores explican el objetivo de la estación



	<ul style="list-style-type: none">• Los monitores dividen el grupo en 3 subgrupos de 11 familias aproximadamente.• Las familias eligen entre 3 opciones de cuentos o leyendas de la región.• Los monitores leen el cuento en voz alta y en cada subgrupo eligen los personajes.• Las familias practican brevemente su dramatización con apoyo del monitor asignado.• Cada subgrupo presenta su obra frente a los demás subgrupos. Representación (10 min)• Los monitores realizan reflexiones y conclusiones finales. (psicosocial)
Facilitador	3 monitores artísticos y 1 profesional psicosocial

Estacion 7: ¡Sabores de mi tierra! – Receta saludable con alimentos regionales

Objetivo	Promover hábitos saludables mediante la preparación de recetas sencillas utilizando frutas u otros ingredientes nutritivos, fomentando la cohesión familiar y el juego en familia.
Desarrollo	<p>Los monitores explican el objetivo de la estación</p> <ul style="list-style-type: none">• Los monitores dividen el grupo en 3 subgrupos de 11 familias aproximadamente.• Los monitores muestran los ingredientes y la receta propuesta. Presentación de ingredientes y receta (4 min)• Cada subgrupo prepara la receta. Preparación en familia (15 min):• De manera paralela los niños más pequeños los niños más pequeños juegan con alimentos de juguete mientras escuchan sobre los alimentos.• Las familias prueban lo que prepararon y comparten sobre su experiencia. Degustación y conversación (6 min)• Los monitores realizan reflexiones y conclusiones finales. (psicosocial)
Facilitador	3 monitores de cocina y un profesional psicosocial

Estacion 8: Manos a la tierra– Esculturas con arcilla

Objetivo	Fortalecer los vínculos familiares y las tradiciones culturales a través del juego creativo con arcilla, permitiendo que niños y sus familias compartan experiencias de creación manual inspiradas en las formas de juego de generaciones anteriores.
Desarrollo	<p>Los monitores explican el objetivo de la estación</p> <ul style="list-style-type: none">• Los monitores dividen el grupo en 3 subgrupos de 11 familias aproximadamente.• Los monitores entregan los materiales a cada familia• Se les invita a aplastar, hacer rollitos y formar bolitas• Se invita a crear objetos sencillos de la vida cotidiana o del campo, por ejemplo: animalitos (vaca, caballo, gallina) frutas, vasijitas etc.• El monitor invita a los niños a mostrar su creación. Frases posibles:

	<p>“¿Qué hiciste?”, “¿Cómo se llama tu animal?”, “¿Qué historia tiene?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los monitores realizan reflexiones y conclusiones finales. (psicosocial)
Facilitador	3 monitores artísticos y 1 profesional psicosocial

Estacion 9: Pequeños inventores	
Objetivo	Fomentar la integración familiar y el desarrollo del pensamiento creativo a través de una experiencia de robótica donde niños y adultos exploren juntos la tecnología, fortaleciendo el aprendizaje, la curiosidad y la conexión entre la tradición, el juego y el futuro
Desarrollo	<p>Los monitores explican el objetivo de la estación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los monitores dividen el grupo en 3 subgrupos de 11 familias aproximadamente. • Los monitores en cada subgrupo, orientan a armar y programar un robot utilizando piezas y comandos físicos, sin necesidad de computadoras o pantallas. Además de lo anterior, guiaran la interacción con robots ya construidos y programados, que se moverán en tapetes de competencia de robótica, conocerán o robots utilizados en la vida diaria, facilitando que los niños conecten la tecnología con situaciones reales y podrán participar en dinámicas guiadas que fomentan la curiosidad, la exploración y el aprendizaje STEM desde edades tempranas. • Los monitores realizan reflexiones y conclusiones finales. (psicosocial)
Facilitador	3 monitores en robótica y 1 profesional psicosocial

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES Y PRODUCTOS A ENTREGAR

Componente	Actividad	Entregable
Componente 1: Participación de Niñas, Niños y Adolescentes	Estrategia de participación de niños, niñas y adolescentes	Informe técnico y financiero sobre el desarrollo de las actividades y juegos diseñados para la celebración.



Componente 2: Movilización Social	Estrategia de comunicación y movilización social a nivel departamental y municipal	Informe técnico y financiero sobre el desarrollo de la estrategia de comunicación y movilización social a nivel departamental y municipal.
Componente 3: Formación a Familias y Actores Sociales	Formación a 25 enlaces municipales de infancia o quien haga sus veces.	Informe técnico y financiero sobre el proceso formación a 25 enlaces municipales de infancia.
Componente 4: Gestión del Conocimiento	Documentación de buenas prácticas y gestión del conocimiento en el territorio Postulación al concurso de Gobernantes Comprometidos con la Niñez (gobernaciones y alcaldías).	<ul style="list-style-type: none">- Documento de sistematización de buenas prácticas y gestión del conocimiento en el territorio- Evidencia de la postulación al concurso de gobernantes comprometidos con la niñez.

MATRIZ DE RIESGOS

01 - Análisis de riesgo

	Tipo de riesgo	Descripción del riesgo	Probabilidad e impacto	Efectos	Medidas de mitigación
1-Propósito (Objetivo general)	Operacionales	Baja concertación con entidades territoriales para el desarrollo de espacios que requieran la presencia de autoridades o gobernantes.	Probabilidad: 3. Moderado Impacto: 3. Moderado	Baja incidencia en los espacios de participación	Planear de manera conjunta un plan de trabajo que posibilite la presencia de los mandatorios en cada espacio a fortalecer
2-Componente (Productos)	Operacionales	Descuerdo de las juventudes frente al desarrollo de las actividades	Probabilidad: 4. Probable Impacto: 4. Mayor	Retraso en la implementación de las acciones	Plan de concertación y reuniones de seguimientos
3-Actividad y/o Entregable	Sanitarios	Actividad/Entregable: Jornada para el desarrollo de competencias de habilidades para la vida Riesgo: Accidentes que se puedan provocar por la actividad física	Probabilidad: 3. Moderado Impacto: 3. Moderado	Lesiones por el desarrollo de la actividad física	Plan de emergencia

ESTIMACIÓN DE INGRESOS Y GASTOS

Los ingresos y beneficios se estimaron teniendo en cuenta los participantes involucrados la celebración del día de la niñez y la recreación descritos en el presente proyecto.

Tipo: Beneficios

Medido a través de: Número

Bien producido: Otros

Razón Precio Cuenta (RPC): 0.80

Descripción Cantidad: La cantidad corresponde al número de personas que se beneficiarán con la implementación de la celebración del día de la niñez y la recreación descritos en el presente proyecto.

Descripción Valor Unitario: El valor unitario corresponde al dinero ahorrado por persona en un costo promedio asociados a actividades de recreación para hacer parte de las estrategias de juego en el marco de la celebración del día de la niñez y la recreación.

Tipo población	Número de beneficiarios
Niños, niñas y sus familias	600
Total	600 beneficiarios

Periodo	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Valor Beneficio
1	600	\$250.000,00	\$150.000.000,00	\$250.000,00

FUENTES DE FINANCIACION

FUENTE DE FINANCIACION						
PROYECTO	ETAPA	FUENTES DEL RECURSO				VALOR TOTAL
		(S.G.P)	OTRAS FUENTES	SGR	RECURSOS PROPIOS	
Apoyo logístico para la celebración del día de la niñez y la recreación en el departamento del cesar	Inversión				\$ 108.008.285,00	\$ 108.008.285,00
TOTAL PROYECTO						\$ 108.008.285,00



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Programa/Etapa		Actividad	Total	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	
Ejecución financiera		Alistamiento						
		Ejecución física						
		Etapa precontractual						
		Legalización y firma de las actas de inicio de los contratos						
		Día de la niñez y la recreación	Ejecutar montaje y equipamiento del evento	\$ 12,623,000.00				
			Gestionar y coordinar talento humano	\$ 13,303,000.00				
			Suministrar insumos y materiales para el desarrollo del evento	\$ 82,082,285.00				
	Cierre	Liquidación del contrato						

PLAZO DE EJECUCIÓN

El plazo de ejecución es de 1 mes contado a partir del perfeccionamiento del contrato.

Presentado por,



JUAN CARLOS MINDIOLA GARCIA
Jefe Oficina Asesora de Política Social

Proyectó: Laura Escallón Arcia – Profesional Universitario Grado 01
Oficina Asesora Política Social