



## EVALUACIÓN INTERNA

Proyecto “Fortalecimiento de las Casas Lúdicas como espacios de protección de la niñez y la adolescencia y de construcción de paz territorial”

Periodo de Implementación: febrero - noviembre 2018

Organización Internacional para las Migraciones

Programa de Reintegración y Prevención al Reclutamiento (RPR)



## EVALUACIÓN INTERNA

Proyecto “Fortalecimiento de las Casas Lúdicas como espacios de protección de la niñez y la adolescencia y de construcción de paz territorial”, implementado entre enero y noviembre del 2018.

FECHA DE COMPILCIÓN DE LA EVALUACIÓN: octubre-noviembre 2018

DOCUMENTO COMPILADO POR:

Gerencia de Monitoreo, Evaluación y Gestión del Conocimiento  
Especialista en Reportes y Evaluación  
OIM/COLOMBIA  
Carrera 14 No- 93 B – 46  
Bogotá, DC – Colombia  
Tel: 639 77 77

IMPLEMENTADA POR:

Ministerio de Relaciones Exteriores  
ORGANIZACIÓN INTERNACIONAL PARA LAS MIGRACIONES  
Programa de Reintegración y Prevención al Reclutamiento (RPR)  
P.O. Box 253200  
Bogotá, Colombia

***Foto de portada:** Casa Lúdica de Paraguachón, La Guajira*

***Créditos de las fotos:** Todas las fotos incluidas en este documento fueron tomadas por EMMA SADD, de la Gerencia de Monitoreo, Evaluación y Gestión del Conocimiento del Programa RPR.*

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>ACRÓNIMOS Y ABREVIACIONES .....</b>	<b>4</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
1.1 Contexto .....	5
1.2 Descripción del proyecto.....	5
<b>2. OBJETIVOS DE LA EVALUACIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>6</b>
3.1 Limitaciones de la evaluación.....	8
<b>4. RESUMEN DE LOS RESULTADOS DEL PROYECTO.....</b>	<b>9</b>
<b>5. HALLAZGOS Y LECCIONES APRENDIDAS .....</b>	<b>10</b>
5.1 Relevancia en relación con la prevención del reclutamiento, uso y utilización de NNA .....	10
5.2 Implementación del enfoque de género y de derechos humanos (de los migrantes) .....	23
<b>6. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>30</b>
6.1 En Relevancia.....	30
6.2 En enfoques Diferenciales .....	33
<b>7. CONCLUSIONES .....</b>	<b>34</b>
<b>8. ANEXOS.....</b>	<b>36</b>
8.1 Preguntas Orientadoras .....	36

## ACRÓNIMOS Y ABREVIACIONES

ARN	Agencia para la Reincorporación y Normalización
CAP	Creencias, Actitudes y Prácticas
CIPRUNA	Comisión Intersectorial para la Prevención del Reclutamiento, la Utilización y la Violencia Sexual contra Niños, Niñas y Adolescentes
GdC	Gobierno de Colombia
FARC	Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia
ICBF	Instituto Colombiano de Bienestar Familiar
MEGC	Gerencia de Monitoreo, Evaluación y Gestión del Conocimiento
NNA	Niños, Niñas y Adolescentes
NNAJ	Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes
OIM	Organización Internacional para las Migraciones
ONU	Organización de las Naciones Unidas
RPR	Programa de Reintegración y Prevención del Reclutamiento
SBV	San Bernardo de Viento
SENA	Servicio Nacional de Aprendizaje

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Contexto

La iniciativa de "Casas Lúdicas: Programa Integral Niños, Niñas y Adolescentes con Oportunidades" del Ministerio de Relaciones Exteriores respondió inicialmente a la Resolución 1612 (2005) del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas sobre niñez y conflicto armado, que busca crear entornos protectores que garanticen el desarrollo integral de Niños, Niñas y Adolescentes (NNA) entre los 6 y los 17 años de edad. Las Casas Lúdicas fueron concebidas como espacios para la organización de actividades extracurriculares educativas, deportivas, culturales y tecnológicas, con miras a contribuir a la prevención del reclutamiento por parte de grupos armados ilegales en municipios de alto riesgo de 17 departamentos.

La OIM, a través del programa RPR, ha apoyado esta iniciativa desde 2016, con la última parte del convenio siendo implementada entre febrero y noviembre de 2018 en 12 Casas Lúdicas. Con anterioridad, a lo largo de 2017, las Casas Lúdicas se fortalecieron a través de la promoción del liderazgo local entre los profesores e instructores responsables de la formación, así como de la protección de la infancia y la adolescencia, a través de actividades deportivas y culturales en sus propias comunidades. El resultado fue la generación de redes de protección que involucran padres, profesores y líderes comunitarios. Aproximadamente 130 Niños, Niñas y Adolescentes (NNS) se beneficiaron de estas actividades a través de las Casas Lúdicas.

## 1.2 Descripción del proyecto

Esta segunda fase, implementada en 2018, se basó en un enfoque diferencial territorial y de derechos para la construcción de la paz, que pretendía: 1) Promover y proteger los derechos de los NNA; 2) Capacitar a los líderes de la comunidad e involucrar a las familias, maestros y miembros de la comunidad en la creación de redes que protejan y apoyen el desarrollo personal y social de los NNA; y 3) Proporcionar formación en inglés para los jóvenes participantes.

Durante esta fase, el proyecto se implementó a través de estrategias como las Plataformas Juveniles como escenarios de incidencia (defensa o promoción) en la comunidad; la metodología de estabilización comunitaria de World Coach para la transformación social; nuevas tecnologías a través del programa "Technokids" de Creatvra: el Inglés como formación en idiomas; los componentes de pintura mural como herramientas educativas alternativas que promueven los valores, las habilidades, la comunicación; además de un enfoque de "Aprendizaje basado en proyectos" para la identificación de problemas, aspiraciones y necesidades.

# 2. OBJETIVOS DE LA EVALUACIÓN

Dado que esta fase del proyecto de las Casas Lúdicas continuó fortaleciendo el enfoque basado en derechos iniciado a lo largo de 2017, involucrando a los miembros de la comunidad en la protección de los jóvenes, esta evaluación fue diseñada para cumplir con los siguientes objetivos:

1. Evaluar el diseño e implementación del proyecto con relación a la relevancia para la prevención del reclutamiento, uso y utilización de NNA. Esto incluye un examen de tres áreas:
  - a) Participación de los segmentos poblacionales más vulnerables

- b) Expansión de los entornos protectores a la comunidad
  - c) Articulación interinstitucional y regional
2. Evaluar la implementación de los enfoques diferenciales de género y derechos humanos (migrantes).
  3. Identificar las lecciones aprendidas y hacer recomendaciones para el diseño técnico, así como la implementación de otras fases o proyectos futuros relacionados con la prevención del reclutamiento, uso y utilización de NNA.

### *Criteria*

Para medir los objetivos de la evaluación se establecieron los siguientes criterios:

#### Relevancia del proyecto con relación al contexto

1. Supuestos y resultados esperados del proyecto
2. Percepción del riesgo de reclutamiento, uso y utilización de NNAJ en la comunidad
3. Espacios y actividades específicas y grado de involucramiento de personas vulnerables, sus familias y comunidades
4. Grado de reconocimiento del proyecto por NNAJ participantes, sus familias y comunidades
5. Percepción de fortalecimiento de autoestima y capacidad de toma de decisiones de la población joven
6. Identificación y alineamiento con políticas públicas de prevención
7. Espacios y actividades de articulación y para compartir buenas prácticas con instituciones públicas a nivel local, regional y nacional

#### Enfoque diferencial de género

1. Identificación de riesgos diferenciales de reclutamiento, uso y utilización y la violencia sexual contra NNAJ según género
2. Respuesta diferenciada a los riesgos de reclutamiento, uso y utilización y la violencia sexual contra NNAJ según género
3. Percepción de cambio en las actitudes y prácticas relacionadas con el género y el reclutamiento, uso y utilización y la violencia sexual contra NNAJ

#### Enfoque de derechos humanos

1. Identificación de derechos humanos y brechas en su goce efectivo por NNAJ migrantes
2. Percepción de la capacidad de la Casa Lúdica para proteger los derechos humanos

## 3. METODOLOGÍA

La evaluación final del proyecto llevada a cabo por la Gerencia de Monitoreo, Evaluación y Gestión del Conocimiento (MEGC) del Programa RPR, a partir de octubre de 2018, se basa en una metodología cualitativa basada en múltiples fuentes de información. Durante el primer paso, la Especialista en Informes y Evaluación del MEGC diseñó la propuesta metodológica de la evaluación, identificando objetivos, las preguntas y subpreguntas orientadoras (ver Anexo); las fuentes de información y las herramientas (talleres

y grupos focales) a implementar, así como los productos y el uso que se le daría a los resultados de la evaluación. Este proceso se llevó a cabo en consulta con la Gerente del Área de Prevención de RPR y la monitora responsable del proyecto.

Se identificaron fuentes primarias y secundarias de información. En cuanto a fuentes primarias, se organizó un taller de evaluación en Bogotá con un representante de la OIM y los operadores de proyectos (Creatvra y World Coach), durante el cual se definieron los desafíos y las lecciones aprendidas en la formulación y ejecución del proyecto. Asimismo, se organizaron cinco grupos focales con jóvenes participantes en el proyecto, padres, personal de las Casas Lúdicas y socios (aliados o contrapartes) del proyecto (Cuadro 1) en dos Casas Lúdicas: San Bernardo del Viento - SBV (Córdoba) y Paraguachón (La Guajira). Los grupos focales abarcaron temas como las percepciones de riesgo y vulnerabilidad (cambiantes), la participación de la comunidad y la articulación institucional, la capacidad de las Casas Lúdicas para proteger los derechos de los jóvenes, así como las lecciones aprendidas y recomendaciones.



Grupo focal con personal y socios de la Casa Lúdica de San Bernardo del Viento, Córdoba

Las sesiones fueron grabadas (audio), transcritas, sistematizadas y analizadas de acuerdo con las preguntas orientadoras previamente definidas. Además, el trabajo de campo en las dos Casas Lúdicas de SBV y Paraguachón brindaron una oportunidad para que la Especialista en Evaluación comprendiera mejor el contexto para la implementación de este proyecto.

Las fuentes secundarias incluían informes mensuales del Ministerio de Relaciones Exteriores y el informe final del proyecto, que incluía el análisis de World Coach, Creatvra y la monitora del Programa RPR. El primero fue revisado para obtener información sobre los desafíos y soluciones encontrados durante la implementación en diferentes territorios; y, el segundo, para los resultados del proyecto, los desafíos y las lecciones aprendidas de la metodología de World Coach, el programa Technokids y la oferta de clases de inglés. Esta información fue seleccionada para complementar el material recolectado de fuentes primarias, así como para dar una visión más amplia del proyecto que se implementó en 12 Casas Lúdicas a lo largo y ancho del país.

Tabla 1. Taller y grupos focalizados organizados

Participante	Actividad	# de Participantes
OIM/Monitora del Proyecto (RPR) World Coach Creatvra	Taller	3
Personal de la Casas Lúdicas y socios institucionales, San Bernardo del Viento	Grupo Focal	5
Padres de familia, San Bernardo del Viento	Grupo Focal	6
Participantes, San Bernardo del Viento	Grupo Focal	6
Personal Casas Lúdicas, padres de familia, socios institucionales, Paraguachón	Grupo Focal	8
Participantes, Paraguachón	Grupo Focal	7

### 3.1 Limitaciones de la evaluación

En primer lugar, dado el tiempo y los recursos limitados que se disponían para llevar a cabo la evaluación interna, se tomó la decisión de seleccionar sólo dos de las doce Casas Lúdicas (que contaban con el apoyo del Programa RPR) como representativas de la experiencia en su conjunto. La selección de las Casas Lúdicas de SBV y Paraguachón no fue aleatoria, sino acordada por el equipo técnico del RPR y aprobada por el representante del Ministerio de Relaciones Exteriores. Fueron seleccionados estos municipios por la presencia histórica de los actores armados (SBV) y su proximidad a la frontera venezolana (Paraguachón); en la medida que podían ofrecer un acercamiento a la realidad migratoria, así como a la vulnerabilidad de los jóvenes frente a actores armados. Además, todos los componentes apoyados por el Programa RPR fueron implementados en SBV, siendo esta una locación ideal para realizar la evaluación.

Como resultado de este proceso de selección no aleatoria, existe un sesgo de selección, por lo cual no todos los resultados de la evaluación pueden generalizarse para el proyecto en su conjunto. Asimismo, estas dos Casas Lúdicas fueron reconocidas por su nivel de organización y por su grado de éxito al desarrollar las actividades en comparación con otras a nivel nacional. Por consiguiente, los hallazgos presentados en esta evaluación exponen potencialmente un sesgo positivo; es decir, que evidencian una implementación más efectiva de la que se verificó en otras Casas Lúdicas. A pesar del uso de fuentes secundarias para abordar este tema, la evaluación puede no incluir circunstancias y desafíos específicos de las Casas Lúdicas con mayores desafíos organizacionales.

En segundo lugar, las Casas Lúdicas se ven afectadas por dinámicas regionales y locales heterogéneas con respecto al reclutamiento, uso y utilización de NNA, así como por factores de riesgo y vulnerabilidades en la comunidad en general. Cada Casa es gestionada en coordinación con las Alcaldías locales y dependen de su apoyo para la financiación y la contratación de personal. La implementación del apoyo brindado por el Programa RPR, así como los éxitos y desafíos de cada Casa Lúdica, por lo tanto, varían ampliamente en todo el país. Lo anterior significa que, necesariamente, no está representada toda la gama de experiencias en esta muestra reducida. En esta medida, fue importante el uso de la información secundaria de los informes técnicos mensuales presentados al Ministerio de Relaciones Exteriores, para ampliar la comprensión de estas dinámicas y la pertinencia de las recomendaciones para la mayor cantidad posible de Casas Lúdicas.

En tercer lugar, el tiempo limitado para la evaluación implicó que la Especialista del MEGC sólo pudiera realizar una visita (durante un día) a cada Casa Lúdica seleccionada, para tener una idea de cómo estaban



organizadas y quiénes eran sus protagonistas. Dada estas restricciones de tiempo, solo se pudo contar con información momentánea de sus actividades y participantes, así como el contexto en el que están operando.

Finalmente, los participantes de los grupos focales tampoco fueron seleccionados al azar, sino por las dos Coordinadoras de las Casas Lúdicas, lo que puede haber redundado en un sesgo adicional de selección. Por ejemplo, las Coordinadoras pudieron haber seleccionado a los jóvenes más activos, a los padres con percepciones más positivas o los que están más involucrados en las Casas Lúdicas. Por otro lado, se presentaron dificultades en la comunicación con la Coordinadora del Paraguachón, dadas las deficiencias en la señal de internet y de redes, para coordinar los grupos focales. Para realizar los grupos focales se tuvo que comunicar a través de un tercero, generando cierta confusión en la organización de la visita. Situación que terminó por convocar al personal de la Casa Lúdica, los socios institucionales y los padres a participar en el mismo grupo focal, en lugar de hacerlo en escenarios separados como se pretendía. La participación de los grupos en un mismo espacio podría haber afectado la medida en que los participantes se sintieron cómodos para expresar sus opiniones, en particular sus preocupaciones o insatisfacción, dadas las partes representadas.

#### 4. RESUMEN DE LOS RESULTADOS DEL PROYECTO

Durante el transcurso de este proyecto, 3.413 NNA participaron en actividades organizadas a través de las doce Casas Lúdicas a lo largo y ancho del país, en comparación de los 1.291 beneficiarios de la primera fase. Se llevó a cabo una fase de lectura de contexto para alinear las actividades con las preocupaciones locales, lo que condujo a la implementación exitosa de 12 eventos de socialización para compartir la metodología, la importancia de la participación y la apropiación comunitaria de las actividades con NNA, padres y funcionarios públicos. También se llevaron a cabo exitosamente 24 talleres sobre derechos, educación popular, principios de convivencia (pacífica), gestión de residuos y reciclaje. Por su parte, World Coach implementó 12 talleres de gestión y articulación interinstitucional, 12 seminarios de formación de defensores de derechos humanos, 12 seminarios de educación popular para la construcción de la paz y 12 seminarios sobre herramientas para la participación ciudadana, la democracia, los derechos y la convivencia pacífica.

Una de las actividades más exitosas implementadas por World Coach fue la promoción de la danza folklórica, para la recuperación de las identidades territoriales y fortaleció las destrezas y habilidades de los NNA, así como sus proyectos de vida, las relaciones con sus pares, familias y comunidades. En términos de enfoques diferenciales, hubo una mayor participación de las niñas (1.881 frente a 1.602 niños), así como una participación significativa de los afrocolombianos, las comunidades indígenas (gracias a las actividades móviles de las Casas Lúdicas organizadas por World Coach para sensibilizar a la comunidad en temas de Derechos Humanos y rutas de prevención, además de proveer una oportunidad para que las personas participantes pudieran compartir sus experiencias) y los migrantes en algunas zonas (38 en clases de inglés).

En esta fase se incluyó un nuevo componente tecnológico y se seleccionó a Creatvra como socio estratégico para su implementación a través del programa basado en proyectos Technokids, que también generó resultados positivos a través del trabajo con 587 personas, de las cuales 530 eran NNA y 57 eran tutores. Un total de 21 proyectos se completaron, que abarcaban temas como el medio ambiente, el arte, la música, las energías renovables y la robótica. Este programa despertó la curiosidad y creatividad de los NNA (particularmente de los adolescentes). Las autoevaluaciones realizadas con los participantes en estos

proyectos arrojaron puntuaciones superiores al 80% en todos los municipios, mientras que la puntuación media de los conocimientos adquiridos fue del 67%.

Las clases de inglés impartidas en las doce Casas Lúdicas también fueron recibidas positivamente por los participantes, reforzando sus estudios escolares y proyectos de vida, además de sensibilizar a la comunidad sobre la importancia del inglés para la educación superior, actividades como el turismo y los negocios internacionales. La meta de completar todo el libro se logró en municipios donde no se interrumpieron las clases y, la meta de alcanzar los 720 NNA, fue superada al participar 281 NNA adicionales, para un total de 1001 NNA beneficiados por este componente.

## 5. HALLAZGOS Y LECCIONES APRENDIDAS

### 5.1 Relevancia en relación con la prevención del reclutamiento, uso y utilización de NNA

A continuación, se presentan los hallazgos con respecto a la relevancia del proyecto para la prevención del reclutamiento, uso y utilización de NNA. En la sección 5.1.1, se evalúa el involucramiento de las personas más vulnerables (a través de una examinación de los supuestos adoptados por el proyecto y los riesgos identificados en o por la comunidad); la sección 5.1.2 aborda la participación de los miembros de la comunidad en las Casas Lúdicas; y en la sección 5.1.3, se examina la articulación interinstitucional y regional.

#### 5.1.1 *Involucramiento de las personas (segmentos de población) más vulnerables*

- 1) **El trabajo previo con Casas Lúdicas (desde 2016) y otros proyectos de prevención permitió generar capacidades y ajustar las actividades a las necesidades e intereses específicos de la comunidad.** La lectura de realidades/actualización realizado por World Coach antes de empezar esta segunda fase también contribuyó a mantener relevante el aporte del Programa RPR. El trabajo continuo con las Casas Lúdicas y la fase de socialización con World Coach ayudaron a construir alianzas con las autoridades locales, de manera que se alinearan las necesidades del proyecto con las agendas municipales y se obtuviera mayor apoyo. Por ejemplo, algunas madres de SBV habían participado anteriormente en un proyecto de 8 meses para la construcción de paz ("Transformadores de Paz"), y el personal de Paraguachón tenía experiencia trabajando con la Institución Educativa local antes de involucrarse con las Casas Lúdicas. De esta forma el proyecto aprovechó las capacidades comunitarias existentes, para mejorar su relevancia con relación a los intereses de la comunidad y fortalecer la supervisión por parte de ellos.
- 2) **La precepción de los riesgos de los jóvenes varía según el contexto local, pero comparten algunas características clave.**
  - a. **En SBV y en Paraguachón se percibe más un riesgo de uso y utilización de los jóvenes, que un riesgo de reclutamiento.** En SBV, ubicado en la costa caribeña y con un historial de violencia perpetrada por grupos armados y pandillas, las preocupaciones claves incluyen el uso para delitos menores, el tráfico de drogas, el consumo de alcohol y drogas, el embarazo en adolescentes y la violencia sexual. En Paraguachón, municipio cercano a la frontera venezolana en donde la comunidad asegura que no operan grupos armados significativos, los principales riesgos identificados para las personas jóvenes fueron el uso en el narcotráfico, el consumo de alcohol y

drogas, la violencia, la prostitución y el trabajo infantil. Los adolescentes son percibidos con un riesgo mayor y más difíciles de involucrar en las actividades de la Casa Lúdica que las personas más jóvenes (ver abajo).

- b. **La estigmatización de las regiones debido a la violencia y/o la migración puede afectar el sentido de pertenencia de los jóvenes respecto de sus comunidades.** Según la coordinadora de SBV, el municipio "estaba pasando por un desprestigio sobre todo por casos violentos... Nos tenían encasillados de ser caliente." En Paraguachón, una zona de vivienda social deteriorada cercana a la Casa Lúdica también es testigo de la falta de sentido de pertenencia y compromiso con la comunidad. En estos municipios se han reportado suicidios de jóvenes, que en cierta forma evidencia una falta de pertenencia y la necesidad de fortalecer las redes de apoyo de las personas jóvenes.
  - c. **Los riesgos percibidos por los participantes más jóvenes se centran en las "malas personas" que toman alcohol y consumen drogas.** También expresan sus temores de forma más abstracta, refiriéndose a "lo sobrenatural, el diablo, los secretos y los chismes", sugiriendo un sentido más profundo de inseguridad debido a factores fuera de su control. Así se plantea la necesidad de programas complementarios para trabajar con la comunidad en general, para involucrarla en la Casa Lúdica y expandir el ambiente protector más allá de sus instalaciones y actividades.
  - d. **Estas situaciones de riesgo son variables en el tiempo y requieren un conocimiento previo, un monitoreo constante y flexibilidad** para asegurar que los proyectos se adapten al contexto local y estén dirigidos a los más vulnerables. Implementar una fase de lectura de contexto antes de empezar con la implementación del proyecto fue una manera efectiva de actualizar y fortalecer el conocimiento de las Casas Lúdicas por parte de World Coach, que ha venido construyendo desde el 2016.
- 3) **Los supuestos del proyecto (el fortalecimiento de entornos protectores reduce la vulnerabilidad de NNA) son apropiados y el proyecto tuvo un resultado positivo en el comportamiento y el bienestar de las personas jóvenes.** Aunque los efectos específicos de este proyecto a corto plazo y como parte de un programa más amplio son difíciles de medir, hay amplia evidencia cualitativa que el proyecto de RPR contribuye a los cambios positivos evidenciados en la Casa Lúdica, en los siguientes aspectos:
- a. **Existe la sensación de que las Casas Lúdicas son un foco práctico y efectivo para acciones a favor del bienestar de la población joven, a pesar de algunos problemas evidenciados en su implementación.** Gracias a la intervención de World Coach y Creatvra a través de los componentes prácticos con contenidos y materiales adecuados, se generaron acciones concretas que fomentaron esta tendencia. Las clases de inglés básico también tuvieron una alta aceptación por los participantes y sus comunidades, a pesar de las dificultades de comunicación entre los profesores, el operador y la gerencia de RPR en Bogotá, lo cual impactó el seguimiento del proyecto.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Por temas de seguridad, el operador se negó a hacer el seguimiento *in situ* del proyecto, llevando a que la gerencia de RPR tuviera que asumir esta tarea. Como consecuencia, el seguimiento no se llevó a cabo con la regularidad deseada, de acuerdo a lo planteado originalmente. El seguimiento se realizó en gran parte a través de correo y teléfono y con visitas a campo limitadas.

- b. **El personal de la Casa Lúdica, así como las madres y padres de familia, ven un cambio positivo significativo en el comportamiento de las personas jóvenes bajo su cuidado.** Gracias al enfoque del proyecto en la formación educativa, combinando deportes, cultura, nuevas tecnologías y contenidos innovadores, así como al compromiso del personal de la Casa Lúdica, las personas jóvenes participantes no sólo tienen un lugar seguro y entretenido para pasar su tiempo libre, sino que también pueden encontrar apoyo y orientación para construir nuevas amistades y aprender nuevos valores.

“Mi niño era más ‘tremendo’ cuando estaba antes en la casa, ahora se preocupa más por sus estudios y eso es porque asiste acá y se mantiene más ocupado en lo que hace aquí... eso lo ha mantenido más calmado.” Madre de SBV.

“Ahora tienen en qué invertir su tiempo libre, ya no les queda mucho espacio para sentarse en el parque a hablar de la nueva droga que salió.” Profesora de Institución Educativa de Paraguachón.

- c. **Las personas jóvenes participantes reconocen que hay una diferencia en el comportamiento dentro y fuera de la Casa Lúdica.** Estas diferencias no sólo indican un mayor respeto y protección entre jóvenes de diferentes edades en la Casa Lúdica, sino también un ambiente en el que pueden comenzar a construir amistades, autoestima y sentido de pertenencia; elementos que van en coherencia con los objetivos del proyecto.

“Afuera hay muchos conflictos cuando están jugando fútbol. A veces el árbitro dice algo y se ponen mal los muchachos. Pelean las personas mayores y niños también... [en la Casa Lúdica] no peleamos, hemos aprendido a saber respetar. A saber compartir. A hacer amigos.” Participante joven de Paraguachón.

“Con el cierre que tuvimos con World Coach, en la actividad de Amigo Dulce, ver a los niños que se abrazaban, que el uno le daba un dulce al otro, fue estupendo.” Coordinadora SBV.

“Nunca han llegado quejándose que fulanita me maltrató. Es gracias al ambiente. Los profesores están muy pendientes, los niños se preocupan más por aprender.” Madre de SBV.

- 4) **Las convocatorias y la coordinación con las escuelas y alcaldías, así como el uso de los medios de comunicación social, ayudan a llegar a un amplio sector de la comunidad.** Todas las Casas Lúdicas también se apoyaron en el “voz a voz” para potenciar su alcance e interés dentro de la comunidad, con el disfrute de los niños y niñas motivándolos a asistir y recomendar la Casa Lúdica a sus amigos y hermanos. La Casa Lúdica de Paraguachón inicialmente dependía de que la asistencia fuera obligatoria, impuesta por la escuela local, pero el éxito del programa radicó en que los niños pronto comenzaron a llegar por su propia voluntad.

“Mi hija empieza a venir todos los días, y los días que no tiene clase ella a las 7 ya se quiere venir... Me gustaría que siga así porque va a estar más aquí y menos en la calle.” Madre de Paraguachón.

5) **Las Casas Lúdicas tienen un impacto positivo en muchos jóvenes, pero llegar a los miembros más vulnerables de la comunidad (particularmente los adolescentes, ver abajo) sigue siendo un desafío.** El personal de ambas Casas Lúdicas sugiere que es difícil llegar a las personas jóvenes que han sufrido algún tipo de abuso o que ya estaban involucrados en conductas de riesgo (incluyendo el consumo de alcohol y drogas y la participación en delitos menores), lo que evidencia la necesidad de un alcance y actividades específicas dirigidas a estas personas.

a. **El personal de las Casas Lúdicas puede proporcionar un apoyo eficaz a las personas vulnerables mientras se activan las rutas de atención estatales, pero a su vez, se podrían beneficiar con una mayor formación o con el apoyo de un psicólogo.** En SBV, los miembros del personal expresan su frustración al limitarse a activar las rutas de atención del Estado cuando se identifica a las personas vulnerables, un proceso que a menudo es lento e ineficaz.<sup>2</sup> Los padres, madres y otros adultos encargados del cuidado de los menores también pueden tener poca confianza en las respuestas del Estado y, por lo tanto, no persistir en la resolución del problema con ellas. Las intervenciones del personal de las Casas, aunque improvisadas y sin el apoyo necesario de un psicólogo, son a menudo más eficaces, sobre todo porque involucraban a los padres y madres en la protección del bienestar de sus hijos e hijas.

“No podemos intervenir más allá de sólo activar las rutas de atención y reportar a las autoridades competentes. Ellos reportan al Seguro Social, a Medicina Legal... pero no van a la familia. Tratamos de dialogar con los padres de familia, porque a veces no confían en las autoridades, y tenemos mayores resultados que únicamente reportar esos casos a una entidad competente.” Coordinadora de SBV.

b. **Las Casa Lúdicas operan bajo una política de puertas abiertas, pero siguen existiendo discriminación y exclusión.** La evidencia sugiere que los participantes de las Casas Lúdicas todavía albergan desconfianza hacia las personas desconocidas, y particularmente hacia aquellas que tienen una apariencia poco convencional (por ejemplo, cabello largo o tatuajes,) o un comportamiento potencialmente perturbador. Esta desconfianza tiende a crear una barrera entre “la gente buena” de la Casa Lúdica y la “gente mala” de afuera, llevando a que esas personas potencialmente vulnerables sean excluidas de sus juegos y actividades.

“A veces los jóvenes discriminan a una persona porque tiene tatuaje y su cabello largo... Llegó un chico a las 8 de la noche a verlos jugar y no lo dejaron entrar porque tenía tatuaje. No le pueden cerrar las puertas a nadie, la Casa Lúdica es para todos.” Madre de SBV.

---

<sup>2</sup> Es posible que esta situación se repita en todas las Casas Lúdicas, aunque de manera diferenciada según el territorio y sus funcionarios, dado que la misma política pública de protección y rutas de atención se aplican a nivel nacional.

- c. **La falta de capacitación o de recursos para abordar los problemas de comportamiento puede llevar a que se excluya a las personas más vulnerables.** Las Casas Lúdicas más exitosas a menudo operan al tope de su capacidad y carecen de recursos (materiales y humanos) para incluir a más participantes, particularmente a aquellos que pueden manifestar un comportamiento problemático. Las medidas disciplinarias se pueden tomar para disuadir el comportamiento problemático, como, por ejemplo, la suspensión de los "niños problema" de la Casa Lúdica, una práctica que puede proteger a la mayoría de los jóvenes participantes, pero que tiende a excluir a aquellos que pueden estar más necesitados de apoyo. Esto puede indicar una falta de apoyo psicosocial especializado para los niños, niñas y adolescentes que necesitan una atención y aliento constante. También hay un número limitado de miembros del personal contratados para cada Casa Lúdica, lo que significa que a menudo están sobrecargados (particularmente en las Casas Lúdicas exitosas), dificultando la supervisión del conjunto entero de actividades y para identificar problemas potenciales.

“Ellos hacen lo que les dé la gana. Estar en el vicio... A veces cuando quieren venir acá lo que hacen es incentivar a los niños de aquí a fumar y a tomar, no los dejan hacer los proyectos o los talleres que tenemos, empiezan a molestar por ahí.” Joven Participante de Paraguachón.

- d. **La participación de las personas jóvenes en las Casas Lúdicas se ve afectada por las condiciones del hogar.** Los niños provenientes de familias con recursos limitados, vivienda inadecuada o donde viven con un pariente enfermo, asisten a la Casa Lúdica con menos frecuencia, asimismo carecen de un espacio seguro y cómodo para trabajar y jugar en casa. Los participantes jóvenes en SBV también sugirieron que, si los niños no tienen comida en casa y no se les ofrece comida en la Casa Lúdica, es menos probable que asistan: “No pueden comer, no vienen porque no le dan un plato de sopa.”

Adicionalmente, aunque el organizar clases de inglés gratis mejora el acceso a este tipo de formación para familias de bajos recursos; la participación de NNA analfabetos en las clases de inglés se limita, porque el curso se basa en un libro que requiere la lectura para realizar los ejercicios escritos, indicando la necesidad de coordinar con el Ministerio de Educación adaptar estas herramientas para este tipo de población, además de pensar en formas alternativas de enseñar un idioma que no requieran que los estudiantes sepan leer y escribir.

- e. **Los NNA en zonas rurales o distantes pierden la programación completa de las Casas Lúdicas, pero con el desarrollo de actividades móviles les ayuda a involucrarlos.** Algunos jóvenes no pueden asistir regularmente a las Casas Lúdicas porque viven más lejos, tienen que asistir a la escuela durante el día, y/o sus padres no tienen el tiempo o el dinero para trasladarlos o pagar su transporte. El personal de SBV, con el apoyo de World Coach, ha abordado este tema viajando a estas áreas, involucrando tanto a poblaciones vulnerables para las cuales la distancia es una barrera para la participación, y ofreciendo a los asistentes regulares la oportunidad de compartir lo que han aprendido, fortaleciendo la confianza y el orgullo en torno a su comunidad. También da a los padres y madres la oportunidad de involucrarse en la organización de actividades con la Casa Lúdica, así como de acompañar y fortalecer los lazos con sus hijos. Sin embargo, la participación

de familias de bajos recursos o con compromisos de trabajo puede verse limitada por el costo y tiempo requeridos por estas actividades fuera de la Casa Lúdica.

“En las zonas rurales, cuando vamos con la Casa Lúdica, a las personas les gusta porque todo lo que han aprendido lo muestran... y a la gente de afuera le gusta. Casa Lúdica va a otras partes y tiene aceptación, y si pregunta a la gente qué es Casa Lúdica, la gente sabe qué responderle.” Madre de SBV.

6) **Más adolescentes están comenzando a asistir, pero tienden a percibir que las Casas Lúdicas están diseñadas para los niños y niñas más pequeños.**

a. **Los adolescentes están interesados en los deportes y la danza, pero los recursos y los espacios son limitados.**

La diversificación de los deportes disponibles ayuda a captar la atención de los adolescentes y a gestionar el espacio de manera más eficaz. Sin embargo, ambas Casas Lúdicas expresaron la necesidad de mejorar su infraestructura, personal y materiales, para que los NNA no pierdan interés esperando su turno o compartiendo recursos limitados. El personal de SBV indica que pequeños ajustes también mejorarían el uso de la infraestructura existente; mientras que el personal de Paraguachón indica que una mejor



Cancha deportiva en la Casa Lúdica de SBV, el cual recibe más de 150 jóvenes participantes de 6 a 17 años de edad

coordinación con otras instalaciones deportivas podría ayudar a ampliar y estabilizar la oferta. Esta consideración es relevante sobre todo para World Coach, quienes con su apoyo aportaron materiales de deporte, aunque se asume que el uso de estos materiales podría ser más beneficioso si las instalaciones también fueran adecuadas. Igualmente, las clases de inglés se vieron limitadas por la falta de disponibilidad de salones de clase en las Casas Lúdicas, además del mal estado o la carencia de mesas y sillas para todos los NNA que quisieran participar.

“Cuando la niña viene a recibir la clase de inglés, no hay mesas, son las niñas arrodilladitas en el piso. Me parece que no está bien adecuado el sitio, que no está en óptimas condiciones para recibir una clase, y más porque necesitan escribir.” Madre de SBV.

b. **Las actividades nocturnas para adolescentes proporcionan ocupación, especialmente cuando pueden estar en mayor riesgo, pero requieren mayor supervisión.** El personal, madres y padres de SBV indican que el fútbol y el voleibol nocturnos reducen el comportamiento riesgoso de los adolescentes, pero, como ilustra el caso de discriminación mencionado anteriormente, también se necesita más supervisión y orientación para asegurar que estas actividades sean inclusivas y

conducentes al cambio de comportamientos riesgosos. Hay una carencia particular respecto a la supervisión y seguridad para las actividades nocturnas, un enfoque que, de ser atendido, mejoraría la inclusión de los adultos jóvenes que pueden necesitar más apoyo.

“Se está dejando a los jóvenes venir en la noche, para que no cojan el vicio. Ahora se preocupan más por deportes, por actividades. El riesgo ha bajado más.” Madre de SBV.

c. **La programación innovadora diseñada a la medida ayuda a captar el interés de los adolescentes.**

Tanto World Coach como TechnoKids lograron mejorar la motivación de los adolescentes. Los primeros gracias al aporte de materiales de deporte y danzas, y los segundos al brindar la oportunidad de participar en actividades basadas en proyectos de tecnología (en mecánica), a través de las cuales las personas jóvenes aprendieron nuevas habilidades y exploraron nuevos intereses en su propio tiempo. Creatvra empleó su propio e innovador instrumento de autoevaluación, combinando la información en las listas de asistencia y un "Diario de Seguimiento" empleado con los 548 participantes de Technokids para evaluar continuamente sus conocimientos técnicos, valores y habilidades. En esto, los estudiantes revisaron su propio proceso de Aprendizaje Basado en Problemas, los valores promovidos, convirtiéndose así en agentes de su propio aprendizaje. Todos los participantes se dieron una puntuación de más del 84% en resolución de problemas, trabajo en equipo, participación, independencia, calidad del taller, motivación, análisis, tolerancia, estudio autónomo, comportamiento e interés. La puntuación media en términos de conocimiento técnico fue del 67%, lo que indica una base sólida para futuros proyectos sobre la que construir, aunque esto varíe según las Casas Lúdicas.

“El trabajo con adolescentes es bastante complicado, pero me impactó que ellos estaban motivados [con TechnoKids]. Les gustó tanto que no teníamos que estar detrás de ellos ni para la asistencia, nos dejó con la boca abierta... Quieren que continúe.” Tutor de SBV.

Las actividades de TechnoKids mostraron al personal de las Casas Lúdicas que es posible trabajar con adolescentes, en proyectos prácticos relacionados con su vida diaria. Los tutores también disfrutaron de la experiencia, ya que aprendieron que la tecnología no requiere necesariamente conocimientos especializados.

“Definitivamente se puede trabajar con adolescentes. La programación nuestra es esa. La mecánica puede ser usadas en temas cotidianos, de construcciones de proyectos. La importancia de conocer la energía en esta zona.” Tutor de SBV

d. **Los adolescentes responden bien a las responsabilidades que se les asignan y esto puede mejorar las relaciones entre jóvenes de diferentes edades.** Con relación a la autoestima y al sentido de pertenencia se identifican carencias en ambos lugares; tratar a los adultos jóvenes como parte de la solución e involucrarlos en el cuidado de los niños y niñas más pequeños ayuda a mejorar las relaciones entre las personas de todas las edades, y les permite sentirse valorados e involucrados en la Casa Lúdica.



“Ahora forman equipos y comparten con los más pequeños, estamos dándoles a atender que hay que proteger a los más pequeños y ha funcionado porque ellos se sienten importantes, sienten que son partícipes de algo.” Tutor de SBV

- e. **Abrir espacios para compartir experiencias con grupos de jóvenes ayuda a atraer su atención y adaptar las actividades a sus preocupaciones e intereses.** Con el apoyo de World Coach, la Casa Lúdica de SBV ha colaborado con representantes de la juventud, y fue a partir de este proceso que surgió el tema de la inclusión de las personas LGBTQI. La Casa Lúdica tiene la intención de trabajar con la persona a la que recientemente se le ha asignado un puesto en la Alcaldía para supervisar estos asuntos. Las personas jóvenes participantes también sienten que se tienen en cuenta sus opiniones. Vínculos con plataformas y oficinas de juventud también se fortalecieron en las Casas Lúdicas de Cubará y Vista Hermosa.

#### 5.1.2 *Ampliación del entorno protector hacia la comunidad*

### 7) **Las familias y las comunidades pueden ser fuentes de riesgo para los jóvenes, por lo que su participación activa en las Casas Lúdicas puede fortalecer los entornos de protección.**

- a. **En comunidades donde hay pocas oportunidades económicas y servicios de cuidado infantil, los padres y madres pueden no tener tiempo para sus hijos,** privándolos en cierta forma de demostraciones de afecto, además de exponerlos a riesgos al dejarlos jugar solos en la calle. Las personas jóvenes que carecen de afecto en el hogar pueden mostrar un comportamiento problemático y/o buscar afecto en otro lugar. Esta situación las expone a la presión de grupo y/o a la manipulación por grupos delincuenciales.

“Son fáciles de manipular porque buscan la parte afectiva. Un niño cuando lo rechazan se vuelve agresivo, le falta algo. Las relaciones familiares son muy importantes y a veces a uno se le olvida la comunicación. Y los niños cuando hay ese alejamiento con la familia, ellos viven apartados. Se necesita de un espacio donde comparte con sus papás y que sepan qué piensa su hijo, cómo puede ayudarlo.” Coordinadora de SBV

- b. **Los padres, madres y miembros de la comunidad pueden ser una fuente de riesgo para los NNA, promoviendo activamente comportamientos que los hacen más vulnerables al daño.** No solo la vulnerabilidad de las personas jóvenes se puede incrementar al privarles el afecto; también las personas cuidadoras pueden normalizar o involucrar a las personas jóvenes en comportamientos dañinos como el consumo de alcohol y drogas, la criminalidad o la violencia general y/o sexual.

“Aquí un adolescente a los 14 años ya es un adolescente que va a discoteca y vive la vida de un adulto, consume licor... Incluso los mismos padres de familia son los culpables porque enseñan a los adolescentes a tomar licor.” Tutor de SBV.

- c. **En contextos donde hay una falta de cuidado y se normaliza el comportamiento de riesgo, las Casas Lúdicas proporcionan un lugar seguro para que las personas jóvenes reciban algo del afecto y la orientación que anhelan, y un espacio para que jueguen, aprendan y construyan su**

**autoestima.** Sin embargo, dado que muchos de los riesgos son culturales, es importante incluir tanto a la familia como a los miembros de la comunidad en la tarea de proteger a los jóvenes y fomentar el cambio cultural en la comunidad en general.

“Anteriormente no había un sitio donde los niños tuvieran una guía, donde tuvieran una persona que los escuchara. Aquí vienen niños con muchos problemas diferentes y nosotros nos apersonamos de eso.” Coordinadora de SBV.

- d. **El proceso para involucrar a los padres y madres en el cuidado de sus hijos es delicado y debe ser considerado en la contratación y capacitación del personal de las Casas Lúdicas.** Es complicado para el personal de cada Casa Lúdica entrar a hablar con padres y madres que a veces se resisten a la intervención por parte de personas de afuera y/o se niegan a asumir la responsabilidad por el cuidado de sus hijos e hijas. Este proceso necesita de sensibilidad de parte del personal para poder construir los lazos y la confianza necesaria, además del apoyo por parte del Estado en actividades complementarias (con el ICBF, por ejemplo) y en otorgar a la Casa Lúdica el reconocimiento oficial que le permita intervenir en casos específicos. Ofrecer talleres de comunicación afectiva o de derechos humanos a los padres y madres de familia también podría ayudar en la construcción de lazos y confianza entre el personal de la Casa Lúdica y los familiares de los participantes, lo cual facilitaría la expansión del entorno protector hacia la comunidad.

“Nos hemos dado a la tarea de que compartimos esos problemas con los padres de familia, aunque a ellos no les guste que uno entre a su hogar. Pero muy educadamente hablamos con ellos, nos colocamos de acuerdo y hablamos su idioma. Porque es difícil cuando uno quiere inculcar en los niños una buena relación y en el hogar no se da, lo que hace es confundirlos. Coordinadora de SBV.

“Viene el padre de familia, no a preguntar qué pasa sino a reclamar, incluso hasta amenazar. Entonces en esa parte es fundamental que nos brinden apoyo por parte del Estado. Que nos den la oportunidad de darles un taller a los padres de familia para trabajar con ellos el tema de los valores.” Coordinadora de Paraguachón.

- 8) **El reconocimiento comunitario de las Casas Lúdicas depende de su pleno funcionamiento, así como en la participación comunitaria en las actividades y la supervisión de los espacios.** En SBV los miembros de la comunidad han sido animados a participar en la Casa Lúdica mediante actividades nocturnas como aeróbicos, en reuniones y viajes, y están al tanto de los procedimientos para presentar quejas. Los padres y madres también han donado recursos para comprar materiales, demostrando su confianza y compromiso con la Casa Lúdica. La coordinadora es clave en este proceso, al generar confianza en cada uno de los padres y madres de familia y de los miembros de la comunidad, así como del tiempo y el dinero disponibles para ellos (acompañar a sus hijos en los viajes tiene un costo).

“Este es uno de los lugares hasta el momento más visitados ¿Quién no conoce la Casa Lúdica? Todo el mundo, es un punto referente.” Coordinadora de SBV.

“Cuando hay preocupaciones, nos acercamos a la coordinadora y ella toma cartas en el asunto. Toma acciones y habla con el Alcalde y me invita. Ella es la que nos informa lo que pasa, de las reuniones, que hay un curso nuevo.” Madre de SBV.

En contraste, la Casa Lúdica de Paraguachón no era considerada positivamente en la comunidad, dado que no era completamente funcional pues no tenía una buena selección de actividades supervisadas y no convocaba a la comunidad para participar.

“Ellos [la comunidad] no veían el funcionamiento que la Casa Lúdica debía tener, entonces decían que no funcionaba y estaba cerrada. Pero era porque no se le daba el uso adecuado; había personal, pero no cumplía su objetivo. Y en la comunidad se regó el mito que no funcionaba, que no servía.” Coordinadora de Paraguachón.

World Coach implementó actividades de acercamiento con miembros de la comunidad, creando espacios para escuchar sus preocupaciones, reconociendo sus aportes y compartiendo información con Cancillería. Tanto World Coach y Creatvra, como los padres evaluaron la participación de la comunidad en las Casas Lúdicas como 7/8 sobre 10; siendo las madres sin empleo formal las más activas. Aunque el resultado es positivo, se sigue evidenciando la necesidad de que las actividades se dirijan a la comunidad en general, incluidos los padres y los cuidadores varones. También se podría trabajar más para identificar a los líderes comunitarios y fortalecer sus procesos organizativos, a fin de empoderarlos en sus labores como complemento a las realizadas en las Casas Lúdicas.

- 9) **World Coach ha contribuido a un cambio positivo en el contenido de las actividades, pero algunos tutores muestran una falta de empoderamiento.** Las actividades deportivas incluyen ahora un enfoque que va más allá de la recreación para abordar los valores y la autoestima, pero este cambio también ha generado cierta confusión entre los tutores en cuanto a su papel en la preparación de las actividades y el apoyo ofrecido por World Coach. Esto indica la necesidad de definir de manera más clara las funciones para el personal de las Casas Lúdicas; así como garantizar que los tutores estén capacitados para llevar a cabo sus funciones, contando con el apoyo adecuado de la OIM y sus operadores.

“En sí el programa conmigo no se ha sentido y me ha dicho profe, en lo deportivo uno hace esto.” Entrenador de Fútbol de Paraguachón.

- 10) **El trabajo realizado con World Coach y Creatvra es valorado, pero se beneficiaría más al tener una implementación más sostenida en el tiempo.** La implementación de iniciativas a corto plazo (cuatro meses) ha tenido efectos positivos, pero la falta de una planificación continua para un apoyo sostenido y evolutivo significa que no se aprovechan plenamente el tiempo y las inversiones, además existe la sensación de que el trabajo queda inconcluso. Igualmente, se necesita tiempo para que los jóvenes se sientan cómodos y se comprometan con un curso, por lo que hacerlos más largos sería beneficioso para ellos. En el proyecto Technokids, por ejemplo, el promedio general de la nota final de los NNA reportado por Creatvra fue de 6.7 sobre 10, reflejando una comprensión básica adquirida pero la necesidad de seguir trabajando para ampliar sus conocimientos. Las notas más bajas se reportaron en Chaparral, Istmina, Providencia, San Andrés y SBV, indicando una necesidad de fortalecer la supervisión y seguimiento, así como la formación de personal en proyectos de tecnología en estas Casas Lúdicas.

“Si ellos trabajaran con nosotros un año, sería maravilloso. Se llega lejos... A mí me gustó mucho porque hacen una inversión equitativa de lo que verdad se necesita, dan cosas que necesitamos. Aquí con el tema de educación, es muy pertinente, vestuario de danzas, insumos, papelería.” Coordinadora de SBV.

“La idea es que vengan y sea más intenso, que los programas que se inicien sean de todo el año, que no queden a medias, que sean programas completos. El que lo reciba lo reciba completo.” Madre de SBV.

### 5.1.3. *Articulación interinstitucional y regional*

#### 11) **La eficacia de las Casas Lúdicas depende en gran medida del perfil de sus coordinadores y del apoyo de las autoridades locales, que a su vez depende del grado de organización de ambas partes.**

- a. **Las limitaciones y retrasos en la contratación de tutores y demás personal de las Casas Lúdicas afectan la motivación e interrumpen las actividades de las Casas Lúdicas.** Debido a esto, las actividades a menudo no comienzan en enero, sino hasta cuatro meses después, lo que lleva a sentimientos negativos e incertidumbre en la comunidad. La moral del personal también se ve afectada, ya que se les exige que trabajen sin contratos ni incentivos, y sienten que su contribución no se valora.

“Finalizando el año cierran Casa Lúdica y para empezar el otro año se demoran mucho tiempo ¿y en ese tiempo los niños qué hacen? Cuando se hizo este año, empezaron en abril porque no había recursos.” Madre de SBV.

World Coach no es responsable de estos procesos, pero jugó un papel importante en el mantenimiento de la motivación entre el personal, así como en la promoción de la articulación institucional, gracias a sus aportes en materiales e insumos y su mediación con la Alcaldía. Además, gracias a estos esfuerzos, en la comunidad se generó la percepción que algo se hacía para que la contratación avanzara. Al lograr ofrecer talleres adicionales para el personal de la Casa Lúdica durante estos tiempos de receso, el efecto sería mayor, aportando tanto a la motivación como a las capacidades del personal.

“Vino World Coach con materiales, con insumos, nos motivaron más para seguir trabajando, no nos solucionaron lo de la contratación, pero sí ayudaron porque tuvimos reuniones con diferentes actores, para que solucionaran ese problema, porque ellos saben que es importante.” Coordinadora de SBV.

- b. **Las Casas Lúdicas (y este proyecto) encajan dentro de las políticas públicas a nivel nacional, pero las elecciones y el período de ajuste de la nueva administración causaron incertidumbre.** La participación de las Casas Lúdicas en el proceso de toma de decisiones se realiza a nivel municipal, pero depende del contexto local y del nivel de colaboración entre los programas y políticas de las entidades del nivel local y nacional.

“El trabajo social del municipio se hace a través de la Casa Lúdica. Por eso somos un pilar muy fuerte para el municipio. Estamos incluidos en el Concejo de Política

Social donde se toman todas las decisiones que tienen que ver socialmente en el municipio.” Coordinadora de SBV.

A pesar de ello, y de que representantes de la Cancillería han visitado las Casas Lúdicas, el personal de la SBV expresa un sentimiento de hermetismo con respecto del gobierno nacional, que a su juicio toma decisiones sin consultar a las regiones. Esta falta de estabilidad política, además de los retrasos en la contratación mencionados anteriormente, han afectado negativamente la motivación de los miembros del personal, que consideran que el trabajo (a menudo voluntario) que realizan no se tiene en cuenta cuando se toman decisiones importantes.

“Nosotros estamos inquietos por el tema de Cancillería, de si hay continuidad. Cómo está la cosa porque siento como un hermetismo y siento que no es justo. Hay cosas que son delicadas, pero nosotros desde nuestros territorios hemos contribuido mucho.” Coordinadora de SBV.

- c. **El establecimiento de relaciones con entidades gubernamentales y de la sociedad civil puede ampliar el alcance de las actividades que se ofrecen en las Casas Lúdicas.** Las alianzas en SBV y Paraguachón han incluido hospitales locales, el SENA, el ICBF, la policía, Instituciones Educativas, bibliotecas locales y centros culturales. El éxito de estas colaboraciones toma tiempo y depende tanto de la organización e intereses de estas entidades externas como del trabajo activo de los coordinadores de las Casas Lúdicas, que a menudo van de puerta en puerta para conseguir apoyo. Las Casas Lúdicas que no cuentan con este personal motivado (y entrenado) pueden perder valiosas contribuciones (gratuitas), incluso si son promovidas por entidades como World Coach. Además, las contribuciones a la atención de la salud, por ejemplo, suelen priorizar a los niños que se encuentren afiliados a un plan determinado, lo que significa que los que son potencialmente más vulnerables (sin acceso a la seguridad social) corren el riesgo de quedar excluidos.
- d. **La capacitación a nivel nacional es organizada una vez al año por la Cancillería en Bogotá. Esta podría complementarse con capacitaciones a nivel local.** Las reuniones anuales proporcionan una oportunidad para que los coordinadores de las Casas Lúdicas compartan experiencias y adquieran nuevas habilidades, que luego puedan ser replicadas en sus municipios. Sin embargo, a los tutores no se les da esta oportunidad, y se les proporciona poco apoyo técnico, lo que significa que su capacidad para adaptar sus técnicas depende del compromiso de sus coordinadores. Proveer este apoyo extra a los tutores no sólo mejoraría sus capacidades sino también su motivación, incentivando la continuidad del trabajo y la mejora de las Casas Lúdicas.

“Eso ha sido buenísimo porque todos los años se trabaja temáticas específicas y nos dan herramientas. Nos enseñan cómo gestionar, qué hacer sin dejar de lado el tema legal. Y el intercambio de conocimientos es importante. Nos gustaría que tengan a consideración la capacitación de los tutores, o de pronto ese intercambio entre tutores, que los escuchen, que los demás coordinadores sepan qué hacen ellos y cómo han funcionado.” Coordinadora de SBV.

A pesar de las limitaciones en el apoyo técnico para tutores, existe un sentimiento de orgullo y pertenencia entre el personal de las Casas Lúdicas, que es contratado localmente y quienes tienen

un buen conocimiento de sus comunidades. Por lo tanto, la formación permanente debería reconocer y reforzar sus capacidades, haciéndolos partícipes en la búsqueda de nuevas técnicas e instrumentos.

“Hemos trabajado y somos paraguachoneros, cada uno tiene su capacidad, esto es de nosotros. No vamos a llamar a uno de afuera a enseñar, nosotros podemos. Todos somos de acá del pueblo.” Tutor de Paraguachón.

- e. La ventaja de contratar personal de la comunidad se evidenció sobre todo en el componente de inglés, en la contratación de profesores de la misma comunidad, quienes tuvieron una mejor relación con la Casa Lúdica. Sin embargo, durante el proceso de contratación se presentaron dificultades para contratar personal capacitado que viviera o se desplazara al territorio sin viáticos y por honorarios muy bajos, especialmente en zonas rurales. Esta dificultad generó que al inicio del convenio no se lograra cubrir la totalidad de las Casas Lúdicas.
- f. **La presencia de empresas privadas en la región, puede ser una fuente de recursos para las Casas Lúdicas.** Los recursos del Estado al ser limitados para las Casas Lúdicas generaron que en ocasiones el personal (y sobre todo los coordinadores) fueran de “puerta a puerta” a buscar patrocinadores en la comunidad y en el sector privado a nivel local y departamental. Por tanto, si la presencia de empresas privadas en el municipio es limitada, en general estas Casas Lúdicas tendrán menos oportunidad de recibir fondos que aquellas en áreas urbanas con presencia de empresas con el interés y la capacidad de aportar. Cada Casa Lúdica dispone de instalaciones diferentes, lo que afecta a la diversidad, la calidad y la programación de las actividades realizadas. Esto puede indicar que se requiere encontrar diferentes fuentes de apoyo financiero y material.

“Si hubiera empresa privada, tendríamos una Casa Lúdica mucho más exitosa de la que tenemos. Y creo que hemos hecho un buen trabajo en gestión en conjunto con los tutores a pesar de eso, porque hemos tratado de buscar articulaciones incluso departamentales.” Coordinadora de SBV.

- g. **Compartir historias de éxito en la prensa local contribuye a la sostenibilidad de la iniciativa de las Casas Lúdicas.** Construir relaciones con la prensa local no sólo ayuda a dar a conocer nuevas actividades, sino también a elevar el perfil de la Casa Lúdica al interior de la comunidad y también por fuera de esta. Contar con esta evidencia de impactos positivos en la comunidad puede servir como impulso para negociar un mayor apoyo y continuidad, así como para acrecentar la moral del personal y de los estudiantes.

#### *5.1.4 Lecciones aprendidas en relación a la relevancia*

- 1) El conocimiento previo del contexto comunitario y territorial, así como su monitoreo constante, ayuda a ajustar los proyectos a sus capacidades, intereses y necesidades.
- 2) El trabajo sostenido en la Casa lúdica ayuda a construir relaciones dentro y fuera de esta, mejorando las posibilidades de participación comunitaria y el apoyo público.

- 4)** Las actividades de las Casas para fortalecer la cohesión comunitaria ayudan a que los jóvenes tengan sentido de pertenencia y de redes de apoyo sólidas.
- 5)** Involucrar a los padres, madres y adultos que cuidan de sus hijos es esencial; sin embargo, se requiere apoyar al personal de las Casas Lúdicas para lograr esta participación.
- 6)** Organizar actividades fuera de la Casa Lúdica ayuda a involucrar a los que viven más lejos, además da a los participantes la oportunidad de compartir lo que han aprendido y construir su autoestima, asimismo permite a los padres acompañar y fortalecer los lazos con sus hijos.
- 7)** Abrir las Casas Lúdicas en las tardes y en las noches mejora la participación de los adolescentes y adultos.
- 8)** Las actividades basadas en proyectos específicamente diseñadas para adolescentes son eficaces para captar su interés y animarlos a tomar iniciativa. Un enfoque en el contenido práctico, conectado con la vida diaria de los adolescentes fue apreciado y es replicable.
- 9)** Dar a los adolescentes responsabilidades dentro de las Casas Lúdicas puede mejorar su propio sentido de pertenencia y el valor que se otorgan a sí mismos; además de mejorar las relaciones entre los asistentes de diferentes edades.
- 10)** Colaborar con grupos y representantes de jóvenes ayuda a ajustar las actividades a sus intereses y preocupaciones, así como en reconstruir su autoestima.
- 11)** Trabajar con las familias y las comunidades en temas como la comunicación y el respeto puede ayudar a construir lazos afectivos que fortalezcan la resiliencia de las personas jóvenes.
- 12)** Es necesario extender las actividades a la comunidad, haciéndola participe en la protección de las personas jóvenes y para fomentar un cambio cultural más amplio.
- 13)** El uso de la prensa local para dar a conocer historias de éxito aumenta el perfil de las Casas Lúdicas y, por lo tanto, las oportunidades para negociar más recursos y apoyo.
- 14)** Los coordinadores son clave para el pleno y exitoso funcionamiento de las Casas Lúdicas, y requieren apoyo para expandir su alcance y su influencia.

## 5.2 Implementación del enfoque de género y del enfoque de derechos humanos (de los migrantes)

En esta sección se presentan las conclusiones y lecciones aprendidas con respecto a los enfoques diferenciales de género y derechos humanos (migrantes) del proyecto, incluido un análisis del uso y la transferencia de las directrices de la OIM, así como el conocimiento del contexto territorial de cada Casa Lúdica.

### 5.2.1 Enfoque de Género

- 1) Tanto los niños como las niñas son percibidos como grupo poblacional igualmente en riesgo, pero con fenómenos diferentes, lo que indica la necesidad de un enfoque diferencial que aborde estos matices. Las niñas son más vulnerables en términos de explotación y abuso sexual, y los niños en la participación en grupos delictivos y en el tráfico y consumo de drogas. Esto también tiene un aspecto generacional, ya que los niños mayores corren un riesgo mayor. Asimismo, puede depender de la condición migratoria de los jóvenes, ya que las niñas venezolanas son más vulnerables a la trata de personas y a la participación en el comercio sexual, y tienen menos acceso al apoyo debido a un estilo de vida transitorio (véase la sección 4.2.2).

“En cuanto a la prostitución, de cada 10 niñas venezolanas que vienen, 8 se prostituyen, pero la mayoría no se queda acá, van y vienen.” Profesora de Institución Educativa, Paraguachón.

“Las chicas tienen más miedos que los chicos. A mí me da miedo los hombres que pasan por las calles borrachos. Hay un hombre que un día estaba borracho y estaba en pantaloncillos en la calle. A mí me da miedo todo eso, por eso mi mamá no me deja salir a la calle.” Participante joven (mujer), Paraguachón.

- 2) **Más niñas que niños asisten regularmente a las Casas Lúdicas**, pero más niños participan en las actividades de Technokids. En Paraguachón esto se atribuye al hecho de que se requiere que más niños contribuyan a los ingresos de sus familias, y son más propensos a buscar un estatus ganando su propio dinero. Esto indica la necesidad de abordar los símbolos de estatus de género, abriendo oportunidades para que los niños y hombres jóvenes construyan su autoestima y sean reconocidos a través de la educación, el arte, la cultura y los deportes.

“Hay mucho niño que trabaja. Otra barrera es cuando le cogen el amor a la plata, adiós estudio, adiós lo que sea. Cuando empiezan a trabajar es muy difícil, esa es una de las barreras, que muchos trabajan, venir aquí lo ven es como una pérdida de tiempo, pérdida de plata.” Miembro del Staff, Paraguachón.

Sin embargo, de las 548 personas que participaron en las actividades de Technokids, sólo 207 eran niñas o mujeres jóvenes, lo que indica un sesgo continuo hacia los niños en las actividades basadas en la ciencia. Sin embargo, el conocimiento adquirido a través de la evaluación de Creatvra el proyecto no encontró una diferencia significativa en el desempeño entre niñas, niños y participantes LGBTQI. El hecho de que más de la mitad de los tutores de los talleres fueran mujeres (22 de 41) también alentó a más niñas a comprometerse y a empezar a cuestionar el dominio de los niños en el campo de la ciencia y la tecnología.

- 3) **Más madres (y abuelas) están involucradas en la Casa Lúdica que sus contrapartes masculinas.** La Casa Lúdica es a veces visto como un "negocio de mujeres", y como tal no ha cambiado las actitudes hacia los roles tradicionales de género dentro de la familia y la comunidad: se espera que las mujeres todavía cumplan con los roles de cuidado, los cuales están subvalorados. Para abordar este problema sería necesario incitar a los hombres (trabajadores) a participar en el cuidado de sus hijos, flexibilizando el acceso a la Casa Lúdica fuera del horario laboral, e invitar a los padres a participar en actividades



técnicas y de sensibilización específicamente diseñadas para ellos. Estas actividades podrían abordar la formación profesional (neutral desde el punto de vista del género), los derechos humanos, las nuevas masculinidades, los derechos sexuales y reproductivos y la comunicación efectiva con hombres y mujeres.

“Siempre participan más las mamás. Yo creo que los papás ven esto y dicen eso está para las mujeres... También es la figura autoritaria y más que todo se ve reflejada en los papás. Pero no le echo la culpa a los hombres, porque las principales machistas somos las mujeres porque somos las que les damos cabida a eso, como una relevancia al hombre del hogar.” Coordinadora, SBV.

- 4) Un sexismo más amplio que devalúa a las mujeres, su trabajo y sus cosas se expresa en el lenguaje y las actitudes cotidianas de los jóvenes.** Gracias a una política de promoción del respeto y la igualdad en la Casa Lúdica, se ha avanzado en el fomento de que niños y niñas compartan y se ayuden mutuamente, enfrenten el estigma y los prejuicios, y valoren las contribuciones de los demás sin distinción de género. Sin embargo, la referencia a la madre de alguien se sigue considerando un insulto, y un cambio más profundo requiere la participación activa de las familias y de la comunidad en general en la valoración de la condición de la mujer en el hogar, la comunidad y el lugar de trabajo. Esto podría promoverse a través de la Casa Lúdica, con actividades diseñadas específicamente para que los miembros de la comunidad aborden las cuestiones de los derechos humanos, las nuevas masculinidades y la salud sexual y reproductiva, por ejemplo.

“[Después de una actividad de danza] Los niños no recogían una falda de una niña, no, la dejaban en el piso, se desviaban, no la querían tocar. Y eso es algo que viene desde la casa, déjale eso a tu hermana, tu eres un hombre. Y con esa pequeña expresión, hace que ellos se burlaban de las niñas, y eso es un problema, eso es un machismo. Son secuelas que van quedando. Son inocentes, pero ellos las van recogiendo.” Tutor de baile, SBV

Las niñas también son más vulnerables a los chismes y a los juicios por su comportamiento, mientras que el comportamiento arriesgado de los niños (particularmente al unirse a una pandilla, tener un arma, una "mujer" o consumir drogas) genera cierto respeto entre sus compañeros.

“Incluso hay niños que le hablan a uno de drogas. Y la pasión ahora mismo son armas. Además, hablan de mujeres, de sexo.” Profesora de Institución Educativa, Paraguachón.

- 5) Las Casas Lúdicas no implementan actividades con un enfoque diferencial de género, sino que promueven la igualdad y el respeto de manera neutral en cuanto al género.** Aunque esto ha producido efectos positivos, los riesgos a los que se enfrentan los jóvenes son diferentes según su género, lo que indica la necesidad de actividades específicas para abordar estas diferencias y fomentar un cambio cultural más profundo dentro y fuera de la Casa Lúdica.

“A todos se les habla del tema de la igualdad. Pero estrategias como tal, no. Solo es la implementación del respeto, de igualdad, de derechos.” Coordinadora, Paraguachón.

- 6) **World Coach proporcionó materiales neutrales de género y apoyó talleres adicionales organizados con la policía y el ICBF, pero no incluyó enfoques diferenciales de género en su propio contenido.** Es necesario seguir trabajando para crear estrategias y materiales especializados que aborden conceptos como las nuevas masculinidades, la salud sexual y reproductiva y el consumo de alcohol, a fin de fomentar una mayor comprensión y transformación cultural para reducir los riesgos a los que están expuestos los jóvenes dentro y fuera de la Casa Lúdica.

“En las ocasiones que nos daban, me llamaba la atención que los juguetes que trajeron no tenían distinción para niños ni para niñas. Igual en los materiales no había esa diferencia ¿Sabes qué noto? Que cuando jugamos con colores, los niños eran con colores específicos, ahora ya colorean con rosado, ya no hay burlas, para ellos el rosado es un color normal, para las niñas el azul es un color lindo. Ya no hay esa diferencia de los colores.” Miembro del Staff, SBV

- 7) **Desagregar los datos por edad, género, etnia y condición de migrante puede ayudar a medir el impacto de las actividades del proyecto y a ajustarlas y dirigir las hacia los más vulnerables.** En este caso, las menores tasas de participación de los varones indican una necesidad general de dirigir la divulgación y las actividades hacia ellos para captar sus intereses, sin alimentar los estereotipos de género. Las niñas también necesitan que se les aliente a participar en nuevas tecnologías y actividades deportivas.

### 5.2.2 *Enfoque de Derechos Humanos*

- 1) **Existe una discriminación generalizada contra los venezolanos en Colombia, pero esto no es explícito dentro de las Casas Lúdicas.** Esto se debe en gran medida a, y depende de, la sensibilidad del personal de la Casa Lúdica y su política de puertas abiertas, que ayudan a reducir la discriminación y a asegurar que los niños venezolanos sean bienvenidos. También hay una conciencia general de lo que los migrantes han experimentado al abandonar su propio país con muy poco. Las familias migrantes a menudo aprovechan al máximo estos espacios porque carecen de otras redes de apoyo.

“Cuando la gente habla de los venezolanos, está hablando de todos los venezolanos; que se están viniendo para acá a Colombia a robar, a prostituirse... Pero no todos somos así.” Madre venezolana, SBV

“Hay niños que de pronto tenían en Venezuela condiciones de vida muy altas y acá tienen muy bajas... Pero han sabido aprovechar estos espacios, se han vinculado muy bien, han tenido mucha aceptación.” Coordinadora, SBV

- 2) **Las condiciones más allá de la Casa Lúdica afectan la participación de los niños y niñas migrantes, incluyendo su estatus legal y su acceso a los servicios y al empleo.**

- a. **Si los niños migrantes no tienen un estatus migratorio regular, su asistencia a la Casa Lúdica puede ser limitada porque no pueden inscribirse o porque sus familias temen repercusiones legales.** Si bien la Casa Lúdica no se encarga de preparar los documentos legales, puede sensibilizar a las autoridades competentes para que su situación se establezca lo más rápidamente posible. El personal también podría asegurar a las familias migrantes que no se emprenderá ninguna acción legal si su hijo asiste a la Casa Lúdica.



La Casa Lúdica de Paraguachón está ubicada cerca de la frontera con Venezuela y recibe una proporción más alta de personas jóvenes de familias migrantes que enfrentan riesgos diferenciados

“Sabemos que son niños que de pronto no tienen una identidad, con problemas para ingresar a la salud, para la vivienda, para ropa, comida, bastantes problemas.”

Coordinadora, SBV

- b. **El hecho de tener un estatus migratorio irregular, o de ser recién llegados, puede afectar el acceso de los niños y niñas migrantes a los servicios, incluyendo acceso a la educación, la atención de la salud y la vivienda.** los migrantes regulares (Fortul, Cartagena Cubará, San Bernardo, Paragauachón, San José y Tolúviejo), 227 (el 46%) que participan en una Casa Lúdica no asisten a una institución educativa, de estos, 35 son menores trabajadores.

Además, si los niños no tienen seguro médico, el personal de la Casa Lúdica puede excluirlos de las actividades deportivas por temor a ser considerados responsables en caso de lesión. Esto causa estrés adicional para el personal de la Casa Lúdica y potencialmente excluye a los niños más vulnerables (aquellos que carecen del apoyo adecuado del Estado).

“Primero que todo, me cuido por un accidente... [los niños venezolanos] no tienen seguro, no tienen IPS. Si un niño se le parte un brazo, un pie, llega la policía, usted es el técnico, usted tiene que responder. Entonces yo a los niños venezolanos los he rechazado en lo deportivo.” Coordinadora, Paraguachón.

- c. **Las familias migrantes que no son (todavía) residentes permanentes de una comunidad tienen menos posibilidades de asistir a una Casa Lúdica de manera regular.** Esto se aplica tanto a los niños como a la participación de sus padres. Aquellos que no participan regularmente encuentran más difícil construir un sentido de pertenencia y estabilidad, y se pierden las actividades prácticas y el desarrollo de capacidades organizado por el Casa Lúdica.
- d. **Las familias migrantes (en particular las que se encuentran en situación irregular) pueden tener más dificultades para acceder al empleo y, por lo tanto, disponer de recursos más**

**limitados para mantener a sus hijos.** También es posible que necesiten trabajar más horas o de forma más irregular, por lo que tienen menos tiempo para pasar con sus hijos. Los niños de familias migrantes también pueden estar bajo más presión para empezar a trabajar y contribuir a los ingresos de su familia, limitando su participación en la Casa Lúdica. Sin embargo, como se mencionó anteriormente, en algunos casos esta inseguridad económica ha favorecido la participación de los niños migrantes en el Casa Lúdica, ya que los padres lo ven como un espacio seguro para dejar a sus hijos mientras van a trabajar.

“A raíz de ser de frontera Paraguachón se ha visto más perjudicado... El tema de la explotación laboral infantil, por la misma situación, la gente se ha visto en la obligación, en la necesidad, no sé, de que los niños vendan.” Coordinadora, Paraguachón.

- e. **Los niños y niñas con estatus migratorio irregular también experimentan exclusión en la escuela, lo que indica la necesidad de coordinación y apoyo adicional a través de las Casas Lúdicas.** Dado que las familias migrantes son a menudo las que se encuentran en las condiciones más precarias (económicas y legales), estos niños son también los más vulnerables en términos de seguridad alimentaria, exclusión y estigmatización. La Casa Lúdica no es responsable de la alimentación escolar, pero podría considerar cómo compensar esta exclusión, asegurando que se proporcionen refrigerios y que los niños venezolanos no sean señalados, excluidos o intimidados por sus compañeros de clase, y dando seguimiento a los casos con las entidades estatales responsables.

“En la escuela [los migrantes] se aceptan, pero no se les puede dar comida porque no están en la plataforma del Estado, no existen para el Estado. Es complicado porque son muy vulnerables a todo. Son excluidos, ‘no puedes jugar porque eres venezolano’, porque no tienen documentos.” Profesora de Institución Educativa, Paraguachón.

### **3) Las diferencias culturales también son responsables de los problemas de comportamiento de los niños venezolanos, que requieren trabajo con sus padres y apoyo psicosocial diferencial.**

- a. **Involucrar a los padres en la adaptación de sus hijos a las nuevas condiciones y normas implica trabajo adicional y sensibilidad por parte del personal de la Casa Lúdica.** También puede ser necesario un mayor apoyo de entidades estatales y programas de ONG que trabajan con jóvenes y/o migrantes (como el ICBF o el programa de Fortalecimiento de la Gobernabilidad de la Migración de la OIM) para asegurar que la inseguridad en el proceso migratorio no afecte el comportamiento de los niños y para fomentar la confianza con los padres, cuyas experiencias con las instituciones colombianas a través de la migración pueden no ser del todo positivas.

“Por ser de otro país, tienen otras leyes, otras costumbres, ha sido difícil que los niños se adapten a las normas de lugares como este... Inicialmente es trabajar con los padres para que se moldeen a la nueva cultura.” Miembro del Staff, Paraguachón.

- b. **El comportamiento problemático entre los niños y niñas migrantes puede traducirse en que sean seleccionados o excluidos con mayor frecuencia a diferencia de los otros niños y niñas colombianas, lo que indica una necesidad de apoyo psicosocial que tenga en cuenta su condición y experiencia como migrantes.** La sensibilización sobre la experiencia de los migrantes y la promoción del intercambio de información entre los jóvenes participantes y el personal de la Casa Lúdica contribuirían a reducir el riesgo de discriminación y también a fomentar la comprensión entre los jóvenes migrantes y los colombianos. La participación de entidades estatales y programas de ONG responsables de proteger los derechos de los jóvenes y/o de los migrantes puede ayudar a organizar actividades complementarias dentro de la Casa Lúdica, incluida la prestación de apoyo psicosocial especializado.

“Necesitamos apoyo psicosocial por parte del Estado. Porque ni Bienestar Familiar se interesa, hemos pedido apoyo de ellos y que no.” Coordinadora, Paraguachón.

- 4) **Las Casas Lúdicas pueden contribuir a fortalecer una amplia gama de derechos.** Siendo un ambiente protector donde las actividades promueven la inclusión y el respeto, las Casas Lúdicas fortalecen la mayoría de los derechos identificados por los participantes (vida, identidad, salud, recreación, familia y protección/no violencia). World Coach implementó talleres sobre derechos humanos, pero el personal indicó la necesidad de una mayor aclaración en cuanto a los derechos a los que tienen derecho los participantes, las familias y los miembros de la comunidad. La coordinación con las entidades del Estado y las ONG que se ocupan de los derechos humanos (y en particular de los derechos de los migrantes) también podría mejorar la información sobre cómo acceder a estos derechos más allá de la Casa Lúdica.

“Esto es un espacio protector donde tratamos de quitar al niño esos pensamientos negativos vinculándolo acá en la parte de aptitudes como el arte, la danza, la música, eso ayuda al niño a salir de ese laberinto que puede traer malestar y encontrar vida. Porque esto aquí tiene un trasfondo de derecho, un instructor de danza no da una clase por enseñar a bailar, sino que se da a los niños herramientas para que cuiden sus cuerpos, que cuiden a los demás...” Miembro del Staff, SBV

- 5) **El personal de la Casa Lúdica es consciente de los grupos vulnerables, pero puede reproducir estereotipos comunes o discriminación sin quererlo.** Por ejemplo, referirse a alguien por su raza se normaliza en las conversaciones cotidianas, y hay una comprensión limitada de cómo esto puede ser percibido por o afectar a los grupos raciales/étnicos minoritarios. Un mayor apoyo en el reconocimiento de las desigualdades estructurales y la discriminación puede ayudar al personal de la Casa Lúdica a cuestionar sus propias actitudes, así como a promover activamente la igualdad y la no discriminación en sus actividades.

“Al negro no le da más rabia que le digan negro, pero entre los mismos negros se llaman negro...” Miembro del Staff, Paraguachón.

### 5.2.3 *Lecciones aprendidas en Enfoques diferenciales*

- 1) Se necesita un enfoque diferencial transversal que aborde las experiencias específicas de género, raza/etnia, edad y migrantes para asegurar que se reduzcan las vulnerabilidades para todos.

- 2) Involucrar a más parientes masculinos y miembros de la comunidad en la Casa Lúdica puede ayudar a abordar los roles tradicionales de género que devalúan el trabajo de cuidado de las mujeres.
- 3) Si se eliminan las barreras (acceso a servicios sociales, empleo, vivienda, educación, etc.), las familias migrantes y sus hijos pueden beneficiarse más de las Casas Lúdicas porque carecen de otras redes de apoyo.
- 4) La coordinación con otras entidades (estatales) puede ayudar a compensar las zonas en las que los niños migrantes están en desventaja, por ejemplo, en los programas de alimentación escolar y de atención de la salud.

## 6. RECOMENDACIONES

De acuerdo con los hallazgos y aprendizajes, se presenta a continuación las recomendaciones específicas y generales para la posible implementación de una nueva fase de este proyecto y para el buen diseño e implementación de futuros proyectos de entornos protectores. Las recomendaciones se presentan por área de evaluación (relevancia y enfoques diferenciales).

### 6.1 En Relevancia

- 1) **Asegurar que los proyectos futuros se basen en el conocimiento comunitario y territorial establecido con World Coach desde 2016.** Si se van a contratar nuevos operadores, esta información debe ser compartida antes de definir su enfoque, materiales y horarios. También debe haber un seguimiento continuo de estos contextos, y la ejecución de los proyectos debe ser flexible para responder a los cambios y a la nueva información, así como para dirigir las actividades a los más vulnerables y evitar interrupciones.
- 2) **Planificar una presencia y formación a más largo plazo para construir relaciones entre las Casas Lúdicas y el gobierno local.** Los proyectos deberían continuar fortaleciendo al personal de la Casa Lúdica, empoderándolos en su trabajo, y estableciendo relaciones directas con el gobierno local para asegurar que tengan acceso y puedan negociar más apoyo sin la intervención de la OIM. El apoyo también debe cubrir el período de fin de año, cuando el personal de la Casa Lúdica y los horarios de apertura a menudo se ven retrasados en los procesos de contratación con el gobierno local, lo que afecta tanto a la moral como a las actividades implementadas. Este podría ser un momento ideal para organizar intercambios regionales y formación con tutores y coordinadores, de modo que puedan entrar en el nuevo año sintiéndose valorados y empoderados. Esta formación debería complementar la de los coordinadores una vez al año a nivel nacional. Aunque las condiciones contractuales inciertas podrían dificultar la participación en este tipo de eventos para algunos, las garantías de continuidad pueden obtenerse por adelantado del Ministerio de Relaciones Exteriores o de la Alcaldía.
- 3) **Asegurar que las invitaciones para participar sean abiertas y coordinadas, utilizando los medios sociales y la prensa local para anunciar nuevos cursos e historias de éxito.** La divulgación también debe estar específicamente diseñada para involucrar los intereses de los adolescentes y los niños para asegurar la asistencia regular, así como la participación de los hombres en el cuidado de sus hijos, teniendo cuidado de no perpetuar los estereotipos (de género).

- 4) **Llevar a cabo actividades específicas de acercamiento e iniciativas dirigidas a los más vulnerables para concientizarlos sobre los beneficios de las Casas Lúdicas y de esta forma asegurar que su asistencia se haga de forma voluntaria y regular.**
- 5) **Considerar la posibilidad de apoyar el acceso de las Casas Lúdicas a los servicios y al personal del Estado para proporcionar apoyo psicosocial especializado a los jóvenes que presentan dificultades de comportamiento.** También debería ofrecerse apoyo para la activación y supervisión de las vías de atención del Estado para los jóvenes vulnerables, así como orientación para que los padres participen en la protección de sus hijos.
- 6) **Asegurar que las actividades sean gratuitas, y que se proporcionen materiales y refrigerios a los jóvenes participantes y sus familias para reducir las barreras financieras a la participación.** Esto se aplica a las actividades organizadas dentro y fuera de la Casa Lúdica, y debe considerar los costos de transporte para los niños que viven más lejos de las Casa Lúdicas, y para las actividades más allá de la comunidad inmediata en las que los miembros de la familia pueden ser invitados a participar.
- 7) **Considerar la posibilidad de contribuir o ayudar a las Casas Lúdicas en la promoción de pequeñas obras de infraestructura para ampliar y mejorar las instalaciones actuales.** Esto podría implicar el trabajo con el gobierno local, el sector privado y otros programas de ONG que se ocupan de la protección de los jóvenes.
- 8) **Continuar buscando actividades innovadoras basadas en proyectos para adolescentes, aprovechando su vida diaria para enseñar nuevas habilidades y valores.** Estas actividades deben ser implementadas durante un período de tiempo más largo (que los cuatro meses contemplados en este proyecto) o como parte de una serie de proyectos que mantienen a los adolescentes ocupados durante todo el año. Una opción podría ser la rotación de los proyectos en torno a las 12 Casas Lúdicas, de forma que cada uno de ellos disfrute de las mismas oportunidades durante el periodo de un año. El personal de la Casa Lúdica también debe recibir capacitación previa en los proyectos para que puedan replicarlos con las generaciones futuras después del cierre del programa. Las actividades también deben reforzarse entre sí, fortaleciendo los valores, los derechos y el (auto)respeto, y también basándose en el conocimiento y la comprensión prácticos para asegurar que los jóvenes sientan que están progresando. El establecimiento de rangos de edad para tales actividades ayuda a asegurar que se adapten a grupos específicos, pero también debe fomentarse la colaboración entre grupos.
- 9) **Considerar la posibilidad de ofrecer salarios más altos y/o gastos de viaje para los profesores de inglés, a fin de asegurar que se contrate personal capacitado y se completen sus contratos en todas las Casas Lúdicas (urbanas y rurales).** Además, considerar la posibilidad de utilizar materiales que no requieran que los participantes lean o escriban, para que los más desfavorecidos no queden excluidos de las actividades. También se recomienda la coordinación con el Ministerio de Educación para combatir el analfabetismo entre los jóvenes.
- 10) **Promover horarios extendidos para las Casas Lúdicas, asegurando que los adolescentes y adultos puedan participar en los horarios que les convengan (por ejemplo, por la noche o los fines de semana).** Esto puede requerir personal adicional para asegurar una supervisión adecuada, un tema que debe ser presentado al Ministerio de Relaciones Exteriores y a las Alcaldías locales, así como a las empresas privadas interesadas en contribuir a estas Casas Lúdicas.

- 11) **Promover que los adolescentes asuman responsabilidades en la Casa Lúdica, incluyendo el cuidado de los participantes más jóvenes.** Esto podría coordinarse, por ejemplo, con la formación continua en educación, deportes, administración o finanzas con el SENA, de modo que puedan adquirir experiencia práctica y construir su autoestima y posición dentro de la Casa Lúdica y de la comunidad en general. Esto también puede ser una solución parcial a las necesidades de personal de la Casa Lúdica mencionadas anteriormente, ya que los jóvenes adultos que buscan experiencia podrían ayudar a supervisar las actividades nocturnas, por ejemplo.
- 11) **Buscar nuevos contactos con grupos juveniles locales y regionales para asegurar que las actividades se orienten hacia sus intereses y preocupaciones.** Los eventos para compartir experiencias a través de las regiones también podrían ayudar a construir el sentido de autoestima de los jóvenes y su capacidad de acción dentro de la comunidad.
- 12) **Involucrar más a las familias y a los miembros de la comunidad en la protección de los jóvenes a través de actividades diseñadas específicamente para los adultos.** Esto podría incluir capacitación técnica y talleres sobre comunicación, derechos humanos, nuevas masculinidades y salud sexual y reproductiva tanto para hombres como para mujeres, para ayudar a las comunidades a construir vínculos afectivos con sus hijos y promover un cambio cultural más amplio. La divulgación debería considerar cómo atraer la atención de esta población, así como un horario adecuado para el cuidado de los niños (que podría proporcionarse en la Casa Lúdica o de forma rotativa) y el empleo (fuera de las horas de trabajo o de la semana laboral). Estas actividades podrían llevarse a cabo en coordinación con entidades como el SENA o con la empresa privada. Involucrar a la familia y a los miembros de la comunidad en la supervisión de las actividades también puede ayudar a resolver la escasez de personal.
- 13) **Seguir promoviendo la participación del personal de la Casa Lúdica (en particular los coordinadores) en los procesos a nivel departamental y nacional, creando más espacios para que compartan experiencias e influyan en los procesos de toma de decisiones.** Esto ayudará a desarrollar las habilidades, la confianza y la motivación de los miembros del personal, así como a mejorar el reconocimiento de la Casa Lúdica dentro y fuera de la comunidad. La participación de la prensa local y departamental y de los medios de comunicación social también ayudarán al personal a compartir historias de éxito y a mejorar su perfil y sus oportunidades para negociar nuevos recursos y apoyo. Involucrar al personal de la Casa Lúdica en la creación de políticas y estrategias locales mejoraría la relevancia de estas respuestas, y también fortalecería su agencia y el perfil de Casas Lúdicas dentro de la comunidad. Estas colaboraciones podrían contribuir a la co-creación de una guía conceptual para la construcción de entornos protectores, basada en el trabajo colectivo y territorial. Operadores como World Coach, que tienen una amplia experiencia interregional, pueden ser clave para coordinar la compilación de dicha guía.
- 14) **Coordinar con programas (gubernamentales, de ONG y de cooperación internacional) que trabajen para fortalecer la sociedad civil local o la empresa privada con el fin de mejorar la participación de la comunidad y las oportunidades de financiamiento para las Casas Lúdicas.** En el caso de las regiones con poca empresa privada, también se debería proporcionar o buscar financiación adicional de los gobiernos locales. Un proceso de "hermanamiento" de Casas Lúdicas con empresas privadas o escuelas fuera de la región podría ser también una opción para intercambiar experiencias, construir la paz y mejorar las oportunidades en algunas de las regiones más vulnerables del país.



- 15) **Buscar la participación del Estado en el seguimiento de las actividades de la Casa Lúdica y diseñar un sistema de monitoreo que sea a la vez innovador y divertido.** La metodología de autoevaluación de Creatvra, por ejemplo, ayudó no sólo a obtener información sobre las habilidades adquiridas durante el curso, sino también a involucrar a los jóvenes participantes como agentes en su propio aprendizaje. Se debe fomentar el uso de estos instrumentos y proporcionar la capacitación pertinente para que los agentes del Estado (en la Alcaldía responsable de la Casa Lúdica, por ejemplo) se involucren en el seguimiento de las actividades de la Casa Lúdica. La aplicación estatal de tales instrumentos también conduciría a una mayor transparencia en la ejecución de los proyectos.

## 6.2 En enfoques Diferenciales

- 1) **Incluir un enfoque diferencial transversal que aborde las experiencias específicas de género, raza/etnia, edad y migrantes a través de contenidos y materiales diseñados específicamente.** Esto debería complementar y ampliar el actual enfoque de género neutro de las Casas Lúdicas para profundizar la transformación cultural y crear conciencia sobre las desigualdades estructurales y la discriminación. También se debe ofrecer formación en este contenido al personal de las Casa Lúdica, para que puedan abordar sus propias actitudes y tener plena confianza en su aplicación plena y efectiva.
- 2) **Considerar la posibilidad de adaptar el alcance a los niños y hombres jóvenes, ya que es menos probable que asistan regularmente a las Casas Lúdicas.** Esto implica desafiar los roles tradicionales de género y los símbolos de estatus que valoran la asunción de riesgos por parte de los hombres jóvenes, a la vez que devalúan la participación en actividades educativas como un pasatiempo "femenino". Al tratar de atraer a más niños y hombres jóvenes, también se debe tener cuidado de no reproducir los estereotipos de género.
- 3) **Alentar a las niñas y las jóvenes a participar más en las actividades de ciencia y tecnología.** Una vez más, se trata de abordar los estereotipos de género que orientan a las niñas hacia actividades basadas en habilidades "blandas". Seguir contratando y capacitando a las mujeres para que trabajen como talleristas ayudaría a involucrar más a las niñas y permitiría desafiar los estereotipos de género.
- 4) **Se debe incentivar a los hombres y a los miembros de la comunidad a participar y contribuir al cuidado de sus hijos.** Esto abordaría los roles y actitudes de género tradicionales y contradictorios que devalúan a las mujeres, su trabajo y sus cosas en la comunidad en general, expandiendo los ambientes de protección más allá de la Casa Lúdica y abriendo oportunidades para que las niñas, los niños, las mujeres y los hombres participen en pasatiempos y profesiones no tradicionales. Como se mencionó anteriormente, su interés podría ser atraído por la capacitación técnica o los talleres.
- 5) **Apoyar a las Casas Lúdicas en la reducción de las barreras a la participación de los niños y niñas migrantes, promoviendo y dando seguimiento a la regularización de su estatus migratorio y el acceso a los servicios sociales.** Este apoyo podría incluir la coordinación con entidades estatales y programas de ONG (por ejemplo, el programa de Fortalecimiento de la Gobernanza de la Migración de la OIM) responsables de sensibilizar a la población migrante y de crear actividades de divulgación que aseguren a los migrantes que su participación no tendrá repercusiones legales, así como de informarles sobre sus derechos y las vías para regularizar su condición de migrantes y acceder a los servicios sociales, incluidos la atención de salud, la educación y la vivienda. Las respuestas también podrían incluir el

apoyo a los migrantes para que lleguen a su destino final, de modo que puedan acceder a los servicios lo antes posible cuando lleguen.

- 6) **Las Casas Lúdicas deben coordinarse con otras entidades para compensar las áreas donde los NNA migrantes están en desventaja.** Esto podría incluir materiales adicionales (y/o universales) y alimentos para los niños migrantes que asisten a las Casas Lúdicas, así como clases de recuperación para los que no asisten a la escuela.
- 7) **Buscar la colaboración con las entidades del Estado que atienden a los jóvenes, entre ellas el ICBF, para que los niños y niñas migrantes tengan acceso a un apoyo psicosocial diferencial que tenga en cuenta su experiencia migratoria.** También se debe apoyar la participación de los padres migrantes en este proceso, para que puedan acompañar mejor a sus hijos en la adaptación a las nuevas condiciones dentro y fuera de la Casa Lúdica.
- 8) **Proporcionar capacitación en derechos humanos al personal de la Casa Lúdica, padres, madres y miembros de la comunidad para ampliar el impacto de las transformaciones culturales en el hogar y la comunidad.**
- 9) **Flexibilizar los horarios de apertura de las Casas Lúdicas para que las personas adultas (sobre todo las que trabajan) puedan participar en sus actividades y/o acompañar a sus hijos e hijas.**

## 7. CONCLUSIONES

En general, el enfoque territorial diferencial y basado en los derechos para la construcción de la paz promovido por este proyecto ha sido en gran medida pertinente y eficaz, pero requiere un mayor apoyo y coordinación para garantizar que los grupos de CH&A más vulnerables puedan beneficiarse plenamente de las actividades organizadas a través de las Casas Lúdicas.

Todos los participantes identificaron sus Casas Lúdicas como lugares capaces de promover y proteger los derechos de CH&A, elogiaron a World Coach y Creatvra por su apoyo innovador y oportuno y agradecieron la oportunidad de participar en las clases de inglés, resaltando la falta de esta oferta (a un costo accesible) en sus comunidades. Aunque no se pueda mostrar una diferencia medible entre las Casas Lúdicas que desarrollaron los tres componentes y las que solo implementaron dos, la carencia general de actividades y materiales en las Casas Lúdicas indica que al disponer de más actividades, la posibilidad de mantener el interés y asistencia de las personas jóvenes es mayor. A pesar de estos efectos positivos, las deficiencias también fueron evidentes en varias áreas: participación restringida de los más vulnerables debido a recursos limitados, condiciones familiares turbulentas o estatus migratorio incierto; personal insuficiente para proporcionar supervisión adecuada en todo momento; dificultades para involucrar a los adolescentes (y en particular a los hombres jóvenes) y a los miembros de la familia (en particular a los hombres); y una falta de apoyo psicosocial especializado para los jóvenes vulnerables.

Algunos de estos temas han comenzado a ser abordados a través de una mayor colaboración con los miembros de la comunidad y las familias para extender las redes de apoyo más allá de las Casas Lúdicas, pero se requieren esfuerzos más concertados. El desarrollo de enfoques diferenciales en todas las actividades y la oferta de formación continua (en comunicación afectiva, derechos humanos y perspectivas de género, por ejemplo) adaptada a los adultos ayudaría a profundizar la transformación cultural de la comunidad en favor de la seguridad de los jóvenes. Esto requiere una mayor colaboración con las entidades

del Estado para garantizar que el personal y los participantes de la Casa Lúdica cuenten con el apoyo que necesitan, incluso durante el período de fin de año de la contratación.

Una recomendación clave es que el apoyo futuro incluya intervenciones a más largo plazo o secuenciales, planificadas con antelación para ayudar a crear estabilidad y confianza con el personal de la Casa Lúdica y el gobierno local, y asegurar que los participantes y sus familias no sientan que los programas están incompletos.

## 8. ANEXOS

### 8.1 Preguntas Orientadoras

#### **1. Evaluar la relevancia del diseño e implementación del proyecto para la prevención del reclutamiento, uso y utilización y de la violencia sexual contra NNA&J.**

1.1. ¿El proyecto involucró a las personas que están más en riesgo del reclutamiento, uso y utilización y de la violencia sexual?

1.1.1. ¿Cuáles son los supuestos a partir de los cuales se diseñó el proyecto?

1.1.2. ¿Resultan los supuestos del proyecto adecuados y realistas para su contexto?

1.1.3. ¿Cómo se seleccionaron las poblaciones y regiones focalizadas por el proyecto?

1.1.4. ¿Se tomaron en cuenta a las poblaciones beneficiarias y partes interesadas para el diseño e implementación del proyecto, particularmente las personas más vulnerables (NNA&J, migrantes y sus familias y comunidades)?

1.1.5. ¿Cómo se involucró a las poblaciones vulnerables focalizadas en el proyecto? ¿Cómo se mantuvo ese involucramiento a lo largo de la implementación?

1.1.6. ¿Cuáles fueron los espacios que permitieron la participación de las poblaciones beneficiarias y sus familias y comunidades en el proceso de monitoreo, retroalimentación y ajuste del proyecto a lo largo de la implementación?

1.2. ¿El entorno protector se extendió hacia la comunidad?

1.2.1. ¿Fue tomada en cuenta la participación de las comunidades y familiares de participantes en las actividades de prevención desarrolladas por el proyecto?

1.2.2. ¿Es el proyecto reconocido por las personas beneficiarias y sus familias y comunidades como fuente de contribuciones a cambios culturales en la comunidad?

1.2.3. ¿Se dejó una capacidad instalada en la comunidad (líderes comunitarios, docentes, padres y madres de familia) para la toma de decisiones, la réplica y la sostenibilidad del proyecto y sus efectos?

1.2.4. ¿Se fortaleció la capacidad organizativa y de toma de decisiones de la población joven?

1.2.5. ¿Cuáles son los espacios de participación para jóvenes en la comunidad?

1.3. ¿Hubo articulación interinstitucional y regional en la implementación del proyecto?

1.3.1. ¿El proyecto se inserta adecuadamente y aporta a las políticas y estrategias públicas del país?

1.3.2. ¿Cuáles fueron los espacios desarrollados para compartir las experiencias y buenas prácticas en prevención entre autoridades locales de cada región y con entidades a nivel nacional?

1.3.3. ¿Se logró una articulación interinstitucional efectiva para la toma de decisiones a nivel nacional y regional?

1.3.4. ¿El proyecto buscó activamente establecer sinergias con otros proyectos o programas?

## **2. Evaluar la implementación del enfoque de género y de Derechos Humanos con NNA&J y migrantes**

2.1. ¿Atiende el proyecto los lineamientos de OIM sobre el enfoque de género?

2.1.1. ¿El proyecto identifica las brechas prácticas y estratégicas de género presentes en el contexto y relacionadas con el reclutamiento, uso y utilización y la violencia sexual contra NNA&J?

2.1.2. ¿El proyecto obtuvo resultados verificables en la reducción de las brechas prácticas y estratégicas de género presentes en el contexto y relacionadas con reclutamiento, uso y utilización y la violencia sexual contra NNA&J?

2.1.3. ¿La información sobre poblaciones del proyecto está consistentemente desagregada por género o sexo?

2.1.4. ¿El proyecto implementó acciones para identificar y reducir los potenciales impactos negativos del proyecto, especialmente en equidad de género?

2.2. ¿Atiende el proyecto los lineamientos de OIM sobre el enfoque de Derechos Humanos y población migrante?

2.2.1. ¿El diseño e implementación del proyecto identifica y responde a las brechas en goce efectivo de derechos de la población migrante, particularmente NNA&J?

2.2.2. ¿El diseño e implementación del proyecto identifica y responde a las brechas en las capacidades del estado para respetar y proteger tales derechos?

2.2.3. ¿Los riesgos de violaciones a los principios de Derechos Humanos fueron adecuadamente gestionados durante el diseño e implementación del proyecto?

2.2.4. ¿El proyecto implementó acciones para identificar y reducir los potenciales impactos negativos del proyecto, especialmente en derechos de los migrantes y gobernabilidad migratoria?

## **3. Identificar las lecciones aprendidas y hacer recomendaciones sobre el diseño técnico e implementación del proyecto.**

3.1. ¿Cuáles son las lecciones aprendidas del proyecto?

3.1.1. ¿Cuáles son las lecciones aprendidas en cuanto a la relevancia del proyecto?"

3.1.2. ¿Cuáles son las lecciones aprendidas en cuanto a la implementación de enfoques diferenciales de Derechos Humanos (con poblaciones migrantes) y de género?

3.2. ¿Cuáles son las recomendaciones para el futuro?

3.2.1. ¿Cuáles son las recomendaciones en cuanto a la relevancia del proyecto?

3.2.2. ¿Cuáles son las recomendaciones en cuanto a la implementación de enfoques diferenciales de Derechos Humanos (con poblaciones migrantes) y de género?