



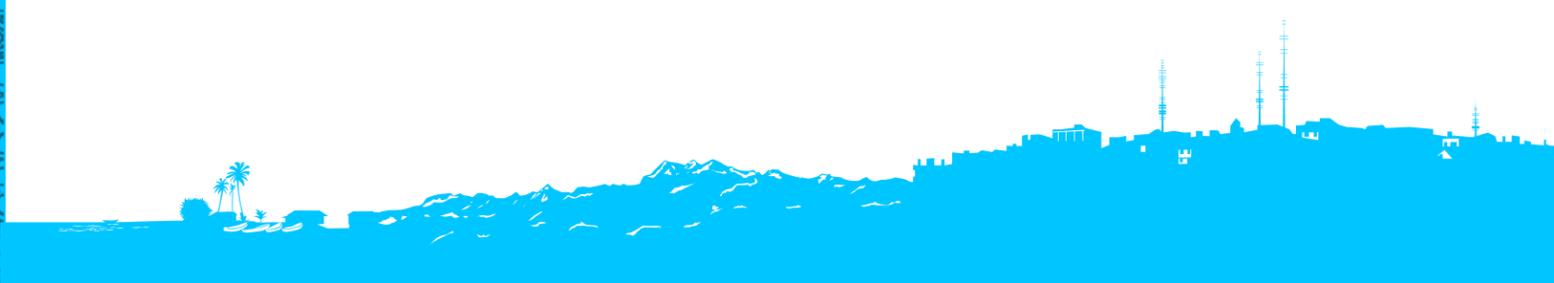
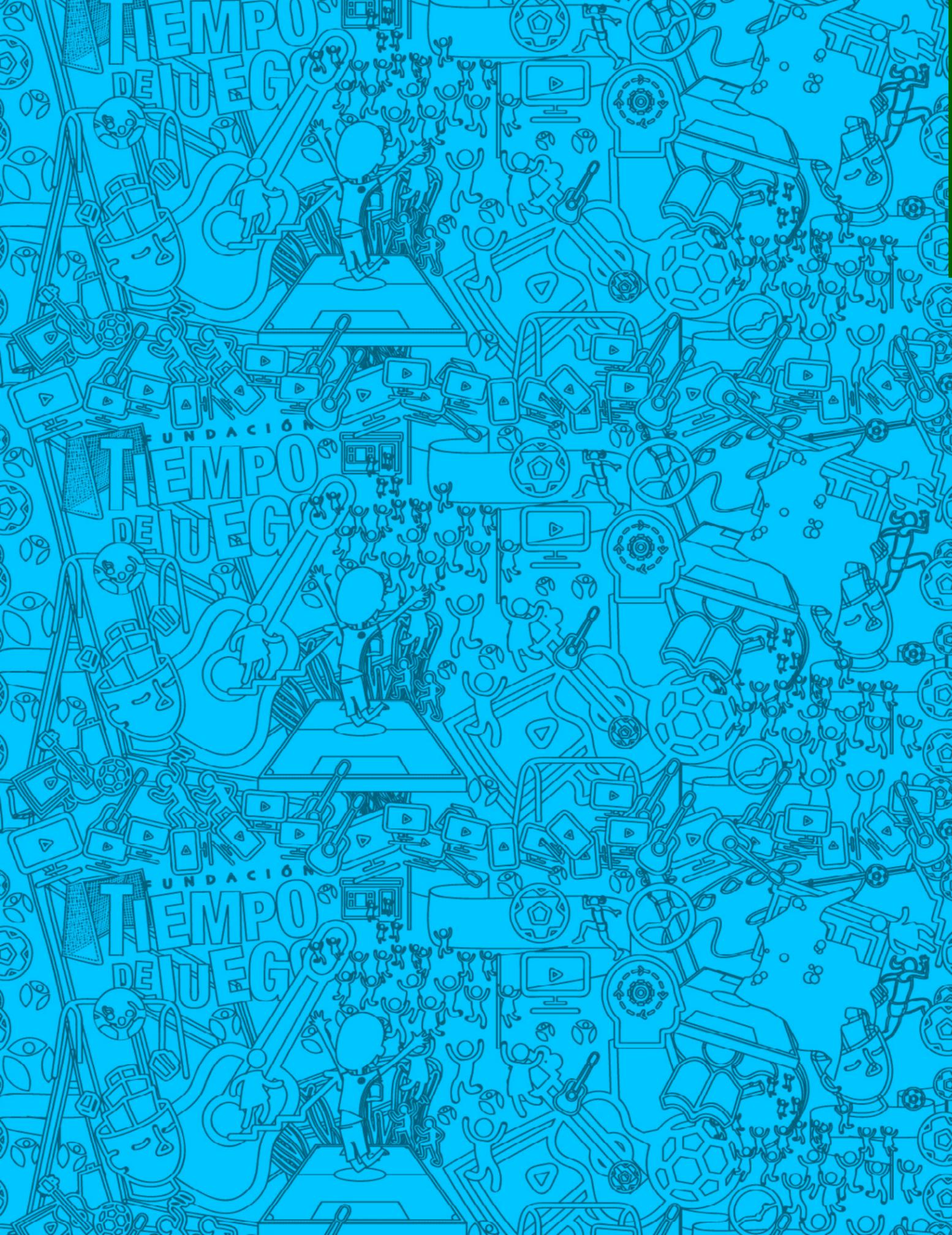
# INFORME DE GESTIÓN

# 20

# 21

# CONTENIDO

Misión y visión .....	<b>2</b>
Carta Director General .....	<b>5</b>
Así le apuntamos a la agenda de sostenibilidad .....	<b>6</b>
Cifras globales .....	<b>10</b>
Nuestra Operación .....	<b>18</b>
Nuevo enfoque de investigación .....	<b>22</b>
Nuestro equipo .....	<b>26</b>
Alianzas y gestión de recursos .....	<b>28</b>
Negocios sociales .....	<b>34</b>
Información Financiera .....	<b>36</b>





## MISIÓN

Utilizamos el juego como herramienta de **transformación comunitaria**, para promover capacidades de niños, niñas y jóvenes, inspirándolos a ser **agentes de cambio**.

In Tiempo de Juego, we use playful learning as a tool for **community transformation**, to promote skills in girls, boys, and young people, inspiring them to be **agents of change**.

## VISIÓN

Jugamos para **inspirar comunidades** a hacer sus sueños realidad.

We play to **inspire communities** to make their dreams come true.

## INSPIRACIÓN Y ENFOQUE DE TRABAJO

Hace 16 años Andrés Wiesner llegó a Cazucá buscando retratar la realidad de la pandilla Los Gatos. En su labor periodística conoció la realidad de miles de niños y niñas que, viviendo en medio de asentamientos informales y en condiciones de profunda vulnerabilidad, se enfrentaban a situaciones de riesgo asociadas al pandillismo, a la venta y consumo de drogas, o al embarazo en la adolescencia.

Andrés decidió ir más allá de su trabajo periodístico; a partir del fútbol selló un compromiso social que hoy se traduce en el trabajo de la Fundación Tiempo de Juego, y que inició como un sueño en Cazucá - la tierra de nadie - como lo llamaban los medios de comunicación.

Durante los primeros años de trabajo, Andrés contó con el apoyo de amigos para dictar talleres, hacer refrigerios, y conseguir donaciones. No tardó mucho en encontrar líderes locales que compartían el sueño de transformar su barrio con el fútbol.

El juego que empezó con diez niños, rápidamente multiplicó el número de participantes. Los líderes locales se convirtieron en los principales responsables y custodios de las actividades deportivas para la comunidad, convirtiéndose en espacios seguros de encuentro, diversión y libertad. A los pocos años, las actividades empezaron a diversificarse en atletismo, baloncesto, danza, música, arte, e incluso periodismo. Estas disciplinas, todas ellas atravesadas por un espíritu de juego y diversión, se convirtieron en apenas una razón más para estimular el encuentro juvenil, y por esa vía -veríamos más adelante-, para impulsar el empoderamiento y liderazgo de los y las jóvenes de la comunidad.

Para el año 2017, Tiempo de Juego contaba con tres sedes regionales en Colombia, una oferta diversa de actividades lúdicas para niños, niñas y jóvenes, y una metodología pedagógica definida que aprovechaba el acto de jugar como el principal dispositivo para promover habilidades para la vida en, niños, niñas y jóvenes.

Hoy, en el 2022, Tiempo de Juego cumple 16 años y cuenta con tres sedes regionales, más de 5000 participantes y 100 empleados, y una apuesta que ha trascendido de las canchas a un enfoque para mejorar condiciones y generar acciones de cambio desde las mismas comunidades. Después de los momentos complejos que surgieron a raíz del COVID- 19, Tiempo de Juego pudo recuperarse en el 2021 llevando a cabo más de 34 proyectos con el apoyo de más de 50 aliados.



# Que se oigan sus voces



Las voces, los gritos y las arengas que inundaron las calles de Colombia en el 2021 son el clamor de los jóvenes que habitan los territorios donde Tiempo de Juego desarrolla su misión. Son, por lo tanto, un cuestionamiento de nuestro alcance, al tiempo que una validación de nuestros esfuerzos: lo que hacemos en Tiempo de Juego es tan insuficiente como necesario.

La rabia de más de 3 millones de jóvenes entre 18 y 28 años que en Colombia no tienen oportunidades de estudio ni de trabajo tiene la fuerza de un imperativo.

A lo largo de estos años hemos explorado las posibilidades del juego para movilizar nuevas oportunidades para niños, niñas y jóvenes. Y en 2021 - con un riguroso proceso de consulta interna- logramos constatar que el modelo de Tiempo de Juego es valorado por su capacidad para generar espacios comunitarios de juego que afianzan el sentido de pertenencia de los participantes, que generan esperanza frente a los futuros posibles y que desarrollan la autonomía de chicos y chicas para definir aquello que consideran valioso y encaminarse hacia allá. Pero también fue el 2021 el que afirmó a gritos que toda autonomía es ilusoria cuando la barriga está vacía y cuando las privaciones económicas imponen barreras insondables entre lo anhelado y lo posible.

Uniendo los puntos, nuestro reto está en que el juego trascienda y vaya más allá de las canchas y los auditorios para generar condiciones que habiliten oportunidades formativas y laborales para los participantes.

Esa ha sido la consigna de nuestras acciones desde el segundo semestre del 2021: encontrar alternativas para que los chicos que asisten a las actividades de tiempo libre en arte, deporte y tecnología, puedan insertarse en la economía de mercado y generar ingresos reales.

Ese propósito se concretó en acciones puntuales como el concurso de arte La Ventana de Soacha y los incentivos y espacios de formación para los jóvenes ganadores; como la consolidación del Cazucá Fútbol Club, masculino y femenino, y su debut en la liga de Bogotá; como la vinculación laboral de un grupo de jóvenes que participaron en las actividades de formación en sistemas; como la contratación de 120 jóvenes egresados del sistema de responsabilidad penal, entre otros.

Más allá de estos ejemplos, este propósito es un compromiso definitivo por escuchar la voz de los jóvenes y atender sus exigencias. Un compromiso porque nuestras plataformas, nuestra infraestructura y nuestro talento no solo sirvan para ofrecer actividades lúdicas que le provean a un grupo de chicos un espacio de pertenencia y una luz de esperanza, sino también para combatir las barreras arbitrarias que se anteponen entre los sueños y las posibilidades de miles de jóvenes en distintas regiones del país.

*Esteban Reyes*  
Esteban Reyes  
Director General



# Así le apuntamos a la agenda de sostenibilidad

En Tiempo de Juego entendemos que el cumplimiento de los ODS está íntimamente relacionado con nuestra misionalidad. La transformación comunitaria, la promoción de capacidades de niños, niñas y jóvenes; y el juego como inspirador para cumplir sueños y planes de vida.

Nuestra apuesta programática se conecta con 7 de los 17 ODS: No. 3. Salud y Bienestar; No. 4. Educación de calidad; No. 5 Igualdad de género; No. 8 Trabajo decente; No. 16 Paz, Justicia e Instituciones sólidas; No. 17 Alianzas para el logro de objetivos.



## Meta 3.5

- En las actividades de tiempo libre promovemos hábitos saludables para la prevención del consumo de sustancias psicoactivas (SPA) y la toma de decisiones ante situaciones de riesgo.

- Realizamos una investigación sobre la relación de los y las jóvenes con el consumo de SPA, entendiendo críticamente causas y alternativas de intervención.

## Meta 3.7

- Con la transversalización de un enfoque de género, realizamos acciones afirmativas para la promoción del acceso, la educación, y la integración de la salud sexual y reproductiva con niños y niñas adolescentes, jóvenes, docentes y familias.



## Meta 4.3

- Implementamos una ruta de formación de líderes que fomenta la generación de capacidades y la materialización de los proyectos de vida de jóvenes monitores y gestores.

## Meta 4.4

- A través de la Escuela de Formación de Líderes hemos diseñado y realizado cursos certificados, avalados por instituciones de educación superior.

- Con la estrategia de primer empleo de gestores comunitarios, hemos promovido la formación de competencias profesionales para el trabajo.

## Meta 4.5

- Promovemos el acceso libre a nuestra oferta formativa con el objetivo de eliminar las disparidades de género y exclusión en la educación. En nuestras actividades participa, en igualdad de condiciones, población negra, afrocolombiana, e indígena.

## Meta 4.7

- A través de la estrategia psicosocial, los participantes de la fundación promueven el aprendizaje de derechos, la igualdad, la cultura de paz y no violencia.



## Meta 5.1

- Promovemos y mantenemos múltiples alianzas locales e internacionales para el desarrollo de proyectos en pro de la erradicación de la violencia de género.

- Generamos permanentemente espacios de reflexión y análisis sobre el enfoque de género dentro de las actividades de la fundación.

## Meta 5.3

- Realizamos acciones afirmativas para eliminar todas las formas de violencia contra todas las mujeres y las niñas: activismo digital, semana púrpura por la no violencia, acciones día de la niña...

## Meta 5.5

- A través de la formación en enfoque de género al equipo de trabajo y líderes, garantizamos la participación plena y efectiva de las mujeres, y la igualdad de oportunidades de liderazgo en los espacios de formación.

## Metas 5.6 y 5.6b

- Trabajamos mediante investigaciones y laboratorios de género con niños, niñas, adolescentes, familias y docentes de colegios para promover el acceso universal a la salud sexual y reproductiva y los derechos relacionados.



## Meta 8.3

- Generamos oportunidades de empleo en las comunidades en las que tenemos presencia e impacto. La fundación ha creado emprendimientos a partir de necesidades puntuales como alternativas laborales para personas de la comunidad.

## Meta 8.6

- Como estrategia de inclusión social generamos oportunidades formativas y económicas para jóvenes con poca o nula experiencia laboral.

## Meta 8.9

-A través del Hotel Escuela El Habitante (Magdalena) se promueve el turismo social y comunitario. Esta iniciativa es también una plataforma de emprendimientos locales.



### Meta 16.2

- Con nuestra estrategia psicosocial, la escuela de familias y las actividades de tiempo libre, generamos procesos de sensibilización y prevención para poner fin al maltrato, la explotación, la trata y todas las formas de violencia y tortura contra los niños. Realizamos responsablemente activación de rutas de atención y derivación en casos de vulneración de derechos.



### Metas 17.6 y 17.16

- Desarrollamos alianzas con organizaciones de cooperación internacional e implementamos proyectos de manera coordinada para el desarrollo global.

-Promovemos procesos de intercambio de conocimiento sur-sur y comunidades con distintas organizaciones de América Latina.

-Pertenece a redes de trabajo articulado con organizaciones internacionales en materia de deporte, tecnología e innovación social.



En 2021 participaron

**7181**

**niños, niñas, jóvenes y adultos**



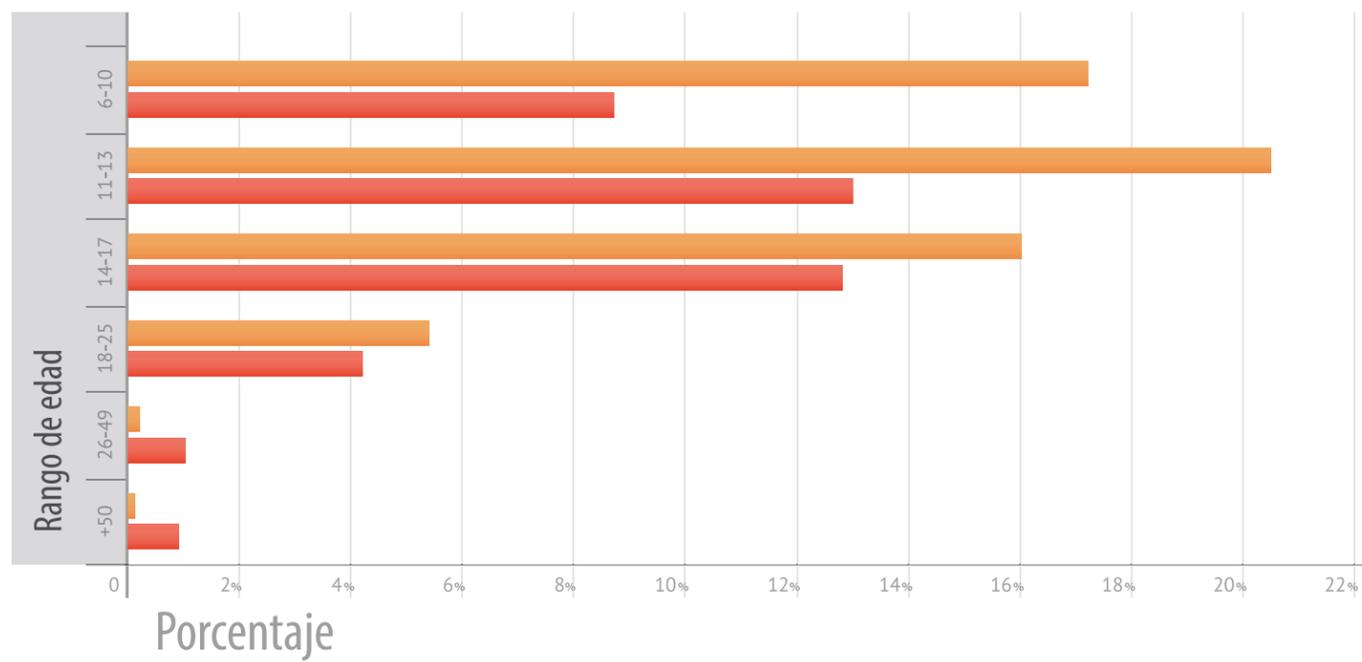
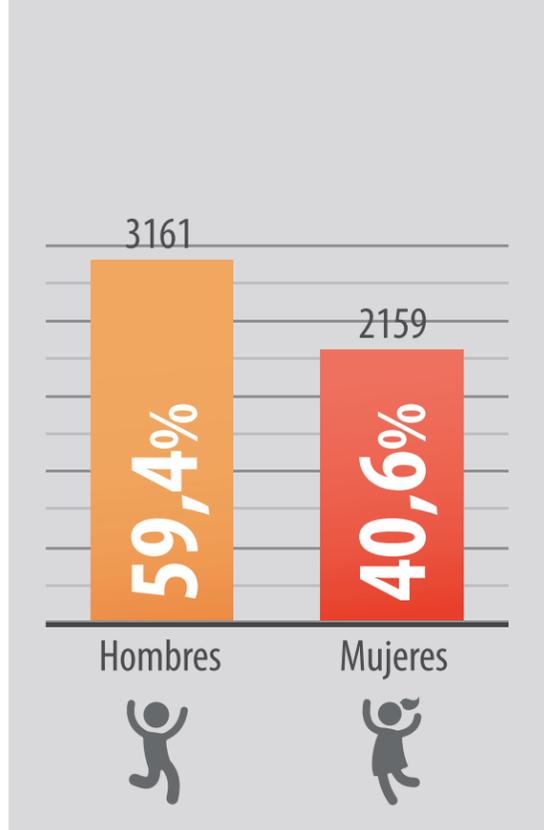
- Barranquilla  
(Atlántico)
- Bogotá D.C.
- Cali  
(Valle del Cauca).
- Carmen de Bolívar  
(Bolívar)
- Cartagena  
(Bolívar)
- Ciénaga  
(Magdalena)
- Cúcuta  
(Norte de Santander)
- Florencia  
(Caquetá)
- Madrid  
(Cundinamarca)
- Magangué  
(Bolívar)
- Medellín  
(Antioquia)
- Montería  
(Córdoba)
- Mosquera  
(Cundinamarca).
- Nobsa  
(Boyacá)
- Paz de Río  
(Boyacá)
- Pereira  
(Risaralda)
- Popayán  
(Cauca)
- Quibdó  
(Chocó)
- Santa Marta  
(Magdalena)
- Soacha  
(Cundinamarca)
- Timbiquí  
(Cauca).
- Tópaga  
(Boyacá)
- Turbaco  
(Bolívar)
- Úbala  
(Cundinamarca)
- Yopal  
(Casanare)
- Virtual:** Bolívar, Caldas, Cauca,  
Cesar, Huila, Quindío, Risaralda,  
Tolima.



# 5320

## participantes directos

niños, niñas, adolescentes y jóvenes (59,4% hombres - 40,6% mujeres) participaron activamente en la variada oferta deportiva, artística y tecnológica que Tiempo de Juego brindó en 2021. La diversidad de actividades se ofertó en múltiples territorios de Colombia, integrando la formación en habilidades para la vida y enfoque de género.



# 1861

personas fueron inspiradas en 2021 a través de su participación en proyectos y actividades que tuvieron un objetivo de sensibilización y difusión de estrategias lúdicas. En estos proyectos los niños, niñas, jóvenes y adultos, encuentran inspiración para desarrollar procesos de más largo aliento, promoviendo la transformación en sus propias comunidades.

## GRANDES HITOS:

“Cualificamos el sistema de seguimiento a participantes de Tiempo de Juego: BUDA”.

“Diseñamos la metodología de Investigación Acción Lúdica”.

“Movilizamos más de 350 millones de pesos en el evento anual de recaudo”

# TESTIMONIOS QUE NOS INSPIRAN:

Sede Regional Soacha

## Una historia de integración

"NACÍ EN CARACAS, VIVO HACE 4 AÑOS EN COLOMBIA. ANTES DE VIVIR AQUÍ (SOACHA), VIVÍ EN BARRANQUILLA, ALLÍ SENTÍ MUCHO BULLYING POR SER VENEZOLANA. AL MUDARME, CONOCÍ LAS ACTIVIDADES DE TIEMPO DE JUEGO, ME GUSTÓ MUCHO EL ARTE Y LA LITERATURA, EMPECÉ A VENIR TODOS LOS DÍAS. DISFRUTO LAS ACTIVIDADES PORQUE ME SIENTO LIBRE DE EXPRESARME Y CADA VEZ MÁS SEGURA DE MIS TALENTOS. INCLUSO ME VA MEJOR AHORA EN EL COLEGIO, CREO QUE TODOS LOS NIÑOS DEL MUNDO DEBEMOS SER LIBRES SIN IMPORTAR EN DONDE NACIMOS O NUESTRO COLOR DE PIEL Y SOÑAR, YO POR EJEMPLO QUIERO SER ESCRITORA Y PANADERA, Y SEGUIR TODOS LOS DÍAS EN TIEMPO DE JUEGO"

Camila Ávila García  
10 años

Sede Regional Magdalena

## ¡sí se puede!

"QUISIERA QUE TODOS LOS JÓVENES LOGREN CONFIAR EN SUS TALENTOS Y SUEÑOS DE VIDA. TIEMPO DE JUEGO A MI ME HA DADO CONFIANZA; Y ME HA PERMITIDO APRENDER DE FÚTBOL Y DE HABILIDADES PARA MI VIDA. CADA QUE ENTRA A LA CANCHA SIENTO MUCHA EMOCIÓN DE VER NUEVOS NIÑOS Y JÓVENES, Y AHORA, COMO MONITORA, PODER ENSEÑARLES, ACONSEJARLOS Y ACOMPAÑARLOS PARA QUE SEAN LOS MEJORES DENTRO Y FUERA DE LA CANCHA"

Daniela Danezca Pertuz  
Monitora de Fútbol  
18 años

## ¡Sueños de vida para ser mejores personas!

"YO ESTOY EN TIEMPO DE JUEGO DESDE HACE AÑOS. ME LLAMABA LA ATENCIÓN EL BALONCESTO PERO ESO ME FUE GENERANDO MUCHOS APRENDIZAJES. POR EJEMPLO, ME VOLVÍ MUCHO MÁS RESPONSABLE Y APLICADA EN EL COLEGIO, Y ENTENDÍ QUE ES IMPORTANTE TENER UNA MEJOR RELACIÓN CON MI FAMILIA Y AMIGOS. PUEDO DECIRLE A LOS JÓVENES QUE EN TIEMPO DE JUEGO UNO ENCUENTRA ESCUCHA, CONSEJOS Y ORIENTACIÓN PARA SER MEJOR PERSONA Y CUMPLIR SUEÑOS. GRACIAS A TODO LO QUE HE APRENDIDO, QUISIERA SER UNA GRAN EMPRESARIA QUE GENERE EMPLEO".

Daniela Saa Martinez  
Monitora de baloncesto  
15 años

Sede Regional Timbiquí

# Nuestra Operación



El año 2021 fue la oportunidad de reencontrarnos en las canchas y los salones, de retomar, progresivamente, las dinámicas que desde años anteriores se venían fortaleciendo en nuestras 3 sedes regionales y otros territorios a los que llegábamos con nuestra oferta programática. Gradualmente, abrimos los espacios de formación presencial para líderes, y ellos y ellas a su vez, reactivaron su quehacer con más ganas que nunca, aplicando sus conocimientos en terreno.

En total implementamos **34 proyectos**, con los que logramos vincular de manera regular a **5320 niños, niñas y jóvenes**, además de inspirar a cerca de **1800** a través de acciones específicas de corto tiempo tipo festivales y ejercicios de investigación acción lúdica.

Adicionalmente avanzamos en el desarrollo de BUDA 2.0 (Base unificada de datos), una plataforma en línea para la gestión de la información en Tiempo de Juego, con la cual esperamos cualificar los procesos de inscripción, sistematización de asistencias y generación de reportes cuantitativos.

Por suerte nos quedaron muchas herramientas y metodologías que nacieron en lo más crítico de la cuarentena. Canales virtuales hacen más eficientes encuentros de planeación y seguimiento, las estrategias radiales siguen su curso y se han adherido al día a día y, sobre todo, se evidenció que la adaptabilidad de nuestro equipo y nuestra metodología garantiza que podemos continuar cumpliendo nuestra misión en medio de diversas adversidades.

## Destacamos los principales logros en nuestras 3 sedes regionales:



### Soacha:

- Ampliamos nuestra oferta de actividades regulares en las comunas 4 y 6 e incursionamos en la comuna 2 de Soacha (barrio Danubio).
- Implementamos en Labzuca las Master Class, espacio orientado a cualificar las capacidades técnicas de nuestros más talentosos participantes de música y producción musical, logramos desarrollar 9 sesiones y proyectamos el catálogo de artistas locales para 2022, incluyendo la agrupación musical de Tiempo de Juego.



### Timbiquí:

- Llegamos a los corregimientos de San José, Santa María y San Bernardo con actividades deportivas a través de nuevos líderes comunitarios.
- Nuestra lancha “La Soñadora” recibió el aval del Puerto de Capitanía y con él, la posibilidad de ofertar el servicio de transporte local como táctica para generar ingresos a la regional.



### Magdalena:

- Montamos un estudio musical en nuestra sede El Habitante / Ciénaga con el que se formalizó la actividad de tiempo libre “Producción Radial”.
- La Casa Cultural y Hostal El Habitante dio apertura oficial al servicio de alojamiento con la expedición del Certificado por parte del Registro Nacional de Turismo.

# PROYECTOS DESTACADOS

## CONEXIÓN FUTURO



**Aliado:** British Council

**Participantes:** 120 jóvenes egresados del Sistema de Responsabilidad Penal Adolescente (SRPA)

**Tiempo de ejecución:** 2021 - 2022

**Objetivo:** impactar de manera directa a 120 jóvenes egresados del Sistema en tres ciudades de Colombia: Medellín, Cúcuta y Cartagena, apoyándolos(as) en su proceso de inclusión social.

### Resultados esperados:

Disminución de la reincidencia entre los beneficiarios, y generación de ingresos en un marco de legalidad. Desde el arranque operativo del proyecto, en el mes de septiembre de 2021, hemos logramos cumplir la meta total de vinculación de los/as jóvenes y sostener la participación del 98% de los beneficiarios/as al cierre del año.

**120** jóvenes egresados del SRPA

## JUGADA MAESTRA 2.0



**Aliado:** Bolsa mercantil

**Participantes:** regional Soacha - 680 niños, niñas y jóvenes - 50 jóvenes - 67% mujeres

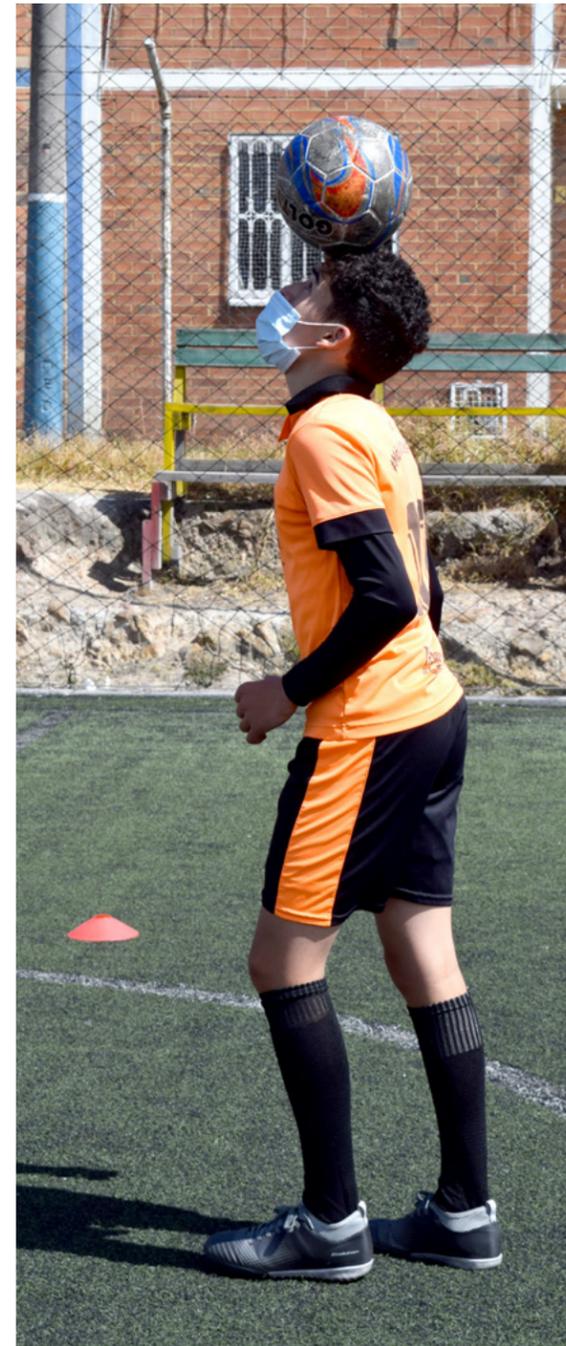
### Descripción:

Resalta de esta alianza que nos permitió producir "EL PODER DEL JUEGO" un recurso didáctico tipo juego de mesa que facilita, de manera divertida, conocer a Tiempo de Juego, su historia y el modelo de Empoderamiento Lúdico Comunitario, nuestra actual teoría de cambio.

**680** niños, niñas y jóvenes

**50** jóvenes con perfil de liderazgo | **67%** mujeres

## CAZUCÁ FÚTBOL CLUB



**Aliados:** Entain Foundation y Futbol Pazifico

El Cazucá F.C nació para ser grande, nuestro equipo competitivo se ha venido consolidando como la plataforma para impulsar las capacidades futbolísticas de nuestros jugadores así como sus habilidades psicosociales, eso hace la diferencia, y gracias a este proceso integral el 2021 nos dejó grandes triunfos cosechados:

- Ingreso a la liga de Fútbol de Bogotá División C, terminamos en primer lugar en fase de grupos
- Apertura del grupo "cantera" para generar y afianzar procesos desde temprana edad.
- Ascenso a la división A para el 2022

Y eso no es todo, cerramos el año con una excelente noticia: el sueño de tener el **Cazucá Fútbol Club femenino** se hizo realidad, gracias a la alianza que se estableció con Entain Foundation y se proyectó para todo el 2022, lo que nos permite seguir ampliando las oportunidades para la niñas y jóvenes en nuestra organización.

**27** jugadores  
liga masculino

**19** jugadores  
cantera masculino

**24** jugadoras  
liga femenino

**10** jugadoras  
cantera femenino

# Nuevo enfoque de investigación

En el año 2021 decidimos construir una propuesta metodológica de investigación a partir de las experiencias y saberes acumulados en estos años de implementación de proyectos.

Este proceso dio como resultado la *Investigación Acción Lúdica* (IAL), propuesta que toma elementos de la *Investigación Acción Participativa* (desarrollada por el sociólogo Orlando Fals Borda), e integra de manera innovadora elementos artísticos, lúdicos y deportivos para fortalecer los procesos de indagación, comunicación de la información y empoderamiento para la transformación de la realidad social.

La IAL busca conocer y reflexionar sobre los saberes y experiencias de las personas con las cuales se investiga, potenciando su rol como sujetos activos en la construcción participativa de conocimientos. Esto se da a través de una propuesta cíclica que implica:

- **entender** el ser y el contexto de los sujetos con los cuales se investiga;
- **escuchar** sus voces, dándole primacía al diálogo y a las opiniones, vivencias, sentires y saberes surgidos durante este intercambio;
- **parchar**, aprovechando los espacios existentes de la vida comunitaria y que estos sirvan de dispositivo para la interacción y el compartir lúdico; y
- **proponer**, llevando todas las conquistas del proceso de la IAL al plano de la incidencia, la acción y la transformación social.

¡PÍNTELA!

¿ME COPIA?

¡PILLÉMONOS!

¿CÓMO FUE?  
¿CÓMO SERÍA?

## En 2021, involucramos la Investigación Acción Lúdica en 3 proyectos:

### ARMANDO EL PARCHE



Proyecto en el marco del programa Jóvenes Resilientes implementado por USAID y ACIDI/VOCA en Colombia.

#### **Objetivo:**

visibilizar las experiencias, sentimientos, y procesos organizativos de las juventudes del municipio de Soacha.

#### **Principales logros:**

construcción participativa de una imagen general de los procesos de resiliencia de las juventudes soachunas a través de sus prácticas organizadas de participación como respuesta a retos y adversidades que representa vivir en el municipio en términos de acceso a la educación, al trabajo y al bienestar económico.

### MICROPILOTO DE JÓVENES RESILIENTES



Continuación de Armando el Parche. Los hallazgos de este se tomaron como insumos para transitar a un ejercicio propositivo en el marco de la manifestación social de 2021.

#### **Objetivo:**

formular rutas de acción concretas para la resiliencia social de las juventudes soachunas e instituciones gubernamentales.

#### **Principales logros:**

construcción de una serie de demandas y propuestas por parte de los jóvenes acerca de distintas dimensiones de la vida pública (educación, trabajo, salud, participación, medio ambiente, cultura, entre otras) y la posibilidad de comunicarle de manera crítica estas propuestas a las instituciones gubernamentales en espacios lúdicos de diálogo e intercambio.

### DIAGNÓSTICO RÁPIDO DE DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL



Proyecto Global de Educación Integral en Sexualidad Fuera de la Escuela, promovido por el Fondo de Población de las Naciones Unidas y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar.

#### **Objetivo:**

identificar los conocimientos, actitudes y prácticas de niños, niñas, adolescentes y jóvenes con discapacidad intelectual acerca de sus derechos sexuales y reproductivos, en los municipios de Montería (Córdoba) y Magangué (Bolívar).

#### **Principales logros:**

construir espacios seguros mediados por la lúdica para hablar del cuerpo, de los procesos biológicos y de la sexualidad, permitiendo indagar de manera sensible y propositiva acerca de temas asociados al género, la identidad, la orientación sexual, los roles de género y la expresión de la sexualidad y de los derechos reproductivos; al igual que sobre los espacios familiares, institucionales, religiosos y culturales que enmarcan la percepción de los niños niñas y jóvenes participantes.

# Nuestro equipo



**218** personas trabajan en  
Tiempo de Juego

**83** mujeres **135** hombres

**161** son jóvenes

**170** son pertenecientes a  
las comunidades donde  
trabajamos

**110** son egresados del Sistema  
de Responsabilidad Penal  
Adolescente



# Alianzas y gestión de recursos

Ser parte del sector de organizaciones de sociedad civil conlleva la labor crítica de gestionar alianzas, recursos y apoyos de forma continua. Esta característica intrínseca al sector marca una notable diferencia con las empresas privadas, pues en ellas existe una clara alineación entre su objeto principal y la generación de recursos: los productos y servicios que diseñan y ofrecen tienen la finalidad esencial de atraer el ingreso. En cambio, las organizaciones sin ánimo de lucro disocian entre su objeto principal, cuyo fin es generar impacto social, y su necesidad sustancial de atraer recursos para sostener su operación. Se trata de labores, por lo general, distanciadas la una de la otra.

Con el paso de los años, la Fundación Tiempo de Juego ha comprendido y evidenciado los enormes desafíos detrás de la financiación de su operación. Se han explorado múltiples fuentes de financiación y apoyo, y se han desarrollado equipos y sistemas para la cons-

tante búsqueda y diversificación. Todo esto, al respaldo y como garantía de la operación principal orientada a la creación de valor social.

Hoy en la fundación percibimos recursos de fundaciones y ONG internacionales, gobiernos y agencias de cooperación, empresas privadas, y donantes individuales, entre otros. Exploramos nuevos esquemas de financiación y apoyo, a través de mecanismos como la creación de negocios propios con núcleo social, la organización de eventos de recaudo con impacto, el desarrollo de consultorías e investigaciones en el sector, o el diseño de servicios sociales que satisfagan necesidades del mercado. Todos ellos, en procura de acortar la distancia entre nuestro objeto de impacto social y la urgente necesidad de gestión de recursos.

A continuación algunos hitos del año en lo relativo a las alianzas y gestión de recursos.

## 30

### Convocatorias Ganadas

## Nuevos Aliados



# EVENTO DE RECAUDO: La Ventana de Soacha

El 2021 fue un año de reencuentro. Regresamos a las canchas, los parques y los salones de música, danza y arte en las 3 sedes regionales de la Fundación. La oportunidad para el reencuentro también se extendió a nuestros amigos, aliados y patrocinadores, que han apoyado la misión de Tiempo de Juego participando de sus actividades, realizando donaciones periódicas, o sumándose a los eventos anuales de recaudo.

Buscando propiciar el reencuentro, diseñamos algo nuevo y diferente: **La Ventana de Soacha**, una subasta de arte que fortaleció el trabajo pedagógico en artes de la Fundación, movilizó el talento local de Soacha, y generó ingresos libres para la Fundación.

**La Ventana de Soacha** nació de la intención de emplear el arte como un lenguaje para acercar dos mundos aparentemente distantes. Por un lado, una comunidad de artistas de gran renombre en Colombia que contribuyen continuamente al legado artístico del país y la región. Por otra, las comunidades que cotidianamente participan en las actividades de Tiempo de Juego en Soacha, especialmente los niños, niñas y jóvenes que se han acercado al arte como proyecto de vida, recurso de sanación, o como medio esencial de expresión en un territorio que frecuentemente se olvida de escuchar sus voces. En el medio contactamos con el circuito extendido de las artes, conformado por talleres y galerías de arte, interesados, aficionados, así como coleccionistas veteranos y emergentes.

El acercamiento se dio en distintos niveles:

• ¡Celebramos la **primera subasta de arte** de la Fundación Tiempo de Juego en la Galería La Cometa de Bogotá! - 16 de septiembre del 2021

Nos aliamos con más de **sesenta artistas nacionales** representantes de expresiones artísticas y técnicas, que cedieron parte de su obra para ser subastada en beneficio de la Fundación. El cierre de la subasta —que contó con Santiago Rivas y Marcela Mar como anfitriones y martillos—, tuvo la participación física de más de 60 personas, y al menos 50 más en la plataforma virtual diseñada para el evento. Al finalizar la jornada se consiguió vender más del setenta por ciento de las obras ofrecidas. Adicionalmente, la subasta logró apalancar el apoyo de más de diez empresas patrocinadoras. Con todo, el proyecto generó un ingreso de más de 350 millones de pesos.

• ¡Lanzamos el **primer concurso de arte** para artistas emergentes del sur de la capital y Soacha, con el apoyo de la Cámara de Comercio de Bogotá!

Una acción orientada a promover el trabajo de jóvenes que han escogido las artes como proyecto de vida. Recibimos cerca de **cuarenta** participantes en el concurso y premiamos a los tres mejores, producto de la decisión objetiva de un jurado conformado por Clemencia Echeverri, Ana María Llorente y María Paz Gaviria. Los tres ganadores, junto con los artistas de la subasta, tuvieron la oportunidad de exhibir y vender sus obras en La Ventana de Soacha.



La Ventana de Soacha se diseñó como un proyecto integral para potenciar y fortalecer los procesos de formación artística que adelanta la Fundación en Altos de Cazucá. En particular, promovimos un significativo intercambio entre los artistas renombrados de la subasta y los niños y niñas que participan de la formación artística en Tiempo de Juego. El ejercicio consistió en invitar a los participantes a recrear algunas de las obras cedidas a la subasta con la mentoría y acompañamiento de sus mismos creadores, lo que se convirtió en un profundo proceso de inspiración mutua.

También, celebramos la alianza entre Tiempo de Juego y el espacio-taller Cuadrilla, en virtud de la cual concedimos becas a jóvenes de Altos de Cazucá para desarrollar un proceso de formación especializada en artes y oficios. Producto de este proceso de formación, los participantes desarrollaron piezas artísticas en madera que fueron exhibidas en la Galería La Cometa y vendidas a algunos de los asistentes.

# LISTA DE ALIADOS

PROYECTOS	SERVICIOS	CON EL APOYO DE	EN ALIANZA CON	
Empower CHILDREN CHANGE COLOMBIA Fundación Bancolombia UEFA FOUNDATION OPEN SOCIETY FOUNDATIONS BOLSA MERCANTIL DE COLOMBIA FIFA Foundation adidas Fundación Bolívar Davivienda FIA laureus SPORT FOR GOOD Zntain USAID ACDI VOCA	CONSTRUCTORA BOLÍVAR LADRILLERA Santafé BRITISH COUNCIL manosvisibles ASCUN cabify BAVARIA UNFPA	El deporte es de todos Mindeporte giz CREDICORP capital Brigard Urrutia DLA PIPER MARTINEZ BELTRAN Cámara de Comercio de Bogotá Holland & Knight COLPATRIA PROCALCULO Virgin mobile WILLIAM GRANT & SONS	BNP PARIBAS CARDIF TAKAMI RCN RADIO Julius Bär A&A multiprime McKinsey & Company Citi Foundation citi FUNDACIÓN ProBono McCANN COLOMBIA	FUNDACIÓN SELECCIÓN COLOMBIA INCARCERATION NATIONS NETWORK BIENESTAR FAMILIAR Cuadrilla la cometa Football Learning Global KICKFAIR FAMILIA ENTORNO INDIVIDUO FUNDACIÓN SEMILLAS DE AMOR Terciarios Capuchinos qualia Football Without Borders ARTOLUTION Inmensa Mente Women Win

# REDES INTERNACIONALES



## Common Goal

Como miembros de la red internacional Common Goal, antes denominada streetfootballworld, durante 2021 participamos en espacios de intercambio de conocimientos entre las organizaciones que la conforman. La transición hacia Common Goal derivó en la necesidad de actualizar la estrategia de impacto social de la red. Por ello, fuimos convocados a participar en espacios colectivos de creación y reflexión sobre cómo la red Common Goal, junto con sus organizaciones parte, contribuyen a la agenda de los ODS 2030. Específicamente participamos en los grupos de trabajo de empleabilidad (ODS 8) y cambio climático (ODS 13).



## Football Learning Global

Football Learning Global es una red que convoca a organizaciones en el mundo que promueven el uso del fútbol para el desarrollo social. La conforman organizaciones de Alemania, Pakistán, Brasil, Chile, Paraguay y Colombia, entre otros países. En distintos años hemos participado en acciones colectivas promovidas por la red, entre encuentros y talleres. En diciembre de 2021 participamos y contribuimos a la organización del simposio híbrido de Fútbol-Aprendizaje-Global, en el que se reunieron voces de todo el mundo en torno al deporte y la educación como medios para incorporar a jóvenes en situación de marginalidad. En este evento participaron virtualmente Harold Monroy y Erika Martínez, jóvenes líderes de Tiempo de Juego en Altos de Cazucá, quienes compartieron sus experiencias de liderazgo en el deporte.

# Negocios sociales

Durante los últimos años, en Tiempo de Juego hemos diseñado y promovido el nacimiento de distintas iniciativas emprendimiento dentro las comunidades donde tenemos presencia. En el marco de nuestra actividad meritoria, los negocios sociales de la fundación se han creado con el propósito de generar nuevas oportunidades productivas para los jóvenes participantes, sus familias y las comunidades, así como para atraer nuevas fuentes de ingreso a la organización. A continuación ofrecemos un balance de las iniciativas más destacadas.

## EL HABITANTE

La Casa Cultural & Hostal El Habitante es un negocio social que ofrece un espacio de intercambio cultural, formación y turismo en el municipio de Ciénaga, Magdalena, que conecta a las comunidades locales y a los participantes de la fundación con turistas y voluntarios que visitan la región Caribe de Colombia. El Habitante se sustenta en un modelo de turismo responsable en el que se genera utilidades que se reinvierten plenamente en los programas sociales de la fundación. Algunos logros:

- Tras los cierres ocasionados por la pandemia, en 2021 El Habitante reabrió sus puertas y retomó actividades de voluntariado y hospedaje, gracias a la reciente expedición del Registro Nacional de Turismo. Así, reactivamos el modelo de “volunturismo” como apuesta para acercar a visitantes y turistas al trabajo comunitario de Tiempo de Juego en el Magdalena, y así mismo contribuir a la sostenibilidad financiera de la organización.
- Así mismo, desde mayo de 2021, El Habitante rehabilitó espacios de formación para que niños, niñas y jóvenes participaran en actividades de danza, música y radio. En paralelo, la casa se convirtió en el epicentro de eventos que reunieron a la comunidad cienaguera como el Festival de Arte Urbano, el trabajo de muralismo con Artolucción y la feria de emprendimiento.

## LABZUCA

LABZUCA es el colectivo de comunicaciones de la Fundación Tiempo de Juego que opera como productora audiovisual y editorial, especializada en temas sociales, deportivos y culturales. Desde 2014, en LABZUCA trabajamos con participantes de la fundación, quienes reciben capacitación en temas audiovisuales y editoriales por parte de reconocidos periodistas y colectivos especializados en el medio. Así mismo, ofrecemos a los jóvenes participantes la posibilidad de trabajar y generar ingresos en un área que ellos han seleccionado como su proyecto de vida. Algunos logros:

- Consolidamos la estrategia de venta de talleres formativos en comunicación y podcast, como medio para fomentar reflexiones y transformar narrativas, convirtiéndose en una de las principales fuentes de ingreso de la productora.
- El podcast producido por Labzuca: *Aguante la Paz Podcast* logró una alianza con El Espectador y ha pasado a ser el segundo podcast más escuchado de dicho medio.
- Labzuca se posicionó como una productora audiovisual capaz de desarrollar documentales de largo aliento de la mejor calidad. El equipo participó en la serie de la Selección Colombia de Amazon. El documental *Los Gatos* comenzó su ruta de festivales internacionales. Se lanzó el documental *Primer Campeón* sobre los 80 años de historia del Independiente Santa Fé y se lanzó el primer capítulo de la serie de ficción documental *Adicto a ti*, que busca plasmar los resultados de un ejercicio de investigación sobre la relación de los jóvenes con el consumo de sustancias psicoactivas.
- Labzuca volvió a ser seleccionado por Señal Colombia en el mercado de coproducción para producir el documental *Tiempo de Juego, la película*.

# Información

# Financiera

## LEGALES

### **Situación Jurídica**

La Fundación Tiempo de Juego cumple a cabalidad con las normas que la regulan, rigiéndose por la ley colombiana. No tiene procesos a favor ni en contra, y no existen situaciones que evidencien que los tendrá.

### **Operaciones celebradas con los miembros fundadores o administradores**

Ninguno de los miembros fundadores o administradores de Fundación Tiempo de Juego ha recibido directa o indirectamente beneficios de la Fundación, las relaciones de la Fundación Tiempo de Juego con sus administradores se desarrollan en el marco normal propio de las relaciones entre el máximo órgano de dirección y la administración acorde a los estatutos de la organización.

### **Libre circulación de facturas**

En cumplimiento de lo establecido en el artículo 87 de la ley 1676 del 20 de agosto de 2013, dejamos constancia que la Fundación Tiempo de Juego no entorpeció la libre circulación de las facturas emitidas por los vendedores o proveedores.

### **Acontecimientos ocurridos después del cierre del ejercicio**

No han acaecido hechos que puedan afectar el desarrollo normal de la Fundación Tiempo de Juego desde el primero de enero de 2021 hasta la fecha del presente informe. Propiedad intelectual y derechos de autor. La Fundación Tiempo de Juego cumple con las normas sobre derechos de propiedad industrial o intelectual o de autor.

# ESTADOS DE SITUACIÓN FINANCIERA

(En pesos colombianos)

	Nota	Al 31 de diciembre de	
		2021	2020
<b>Activos</b>			
<b>Activos corrientes</b>			
Efectivo y equivalentes de efectivo	1	\$ 225.217.847	\$ 319.377.910
Activos financieros	2	501.616.468	894.958.247
Deudores comerciales y otras cuentas por cobrar	3	870.750.372	91.078.407
Activos por impuestos corrientes	4	44.103.721	15.631.533
Inventarios		0	270
<b>Total activos corrientes</b>		<b>\$ 1.641.688.408</b>	<b>\$ 1.321.046.367</b>
Propiedad, planta y equipo	5	\$ 2.734.636.501	\$ 59.536.626
<b>Total activos no corrientes</b>		<b>\$ 2.734.636.501</b>	<b>\$ 59.536.626</b>
<b>Total activos</b>		<b>\$ 4.376.324.909</b>	<b>\$ 1.380.582.993</b>
<b>Pasivos</b>			
<b>Pasivos corrientes</b>			
Obligaciones financieras	6	\$ 151.625.915	\$ 0
Acreedores comerciales y otras cuentas por pagar	7	213.879.472	47.856.034
Pasivos por impuestos corrientes	8	15.222.000	14.146.660
Beneficios a empleados por pagar	9	167.355.480	130.528.896
Otros pasivos no financieros	10	16.226.046	74.336.636
<b>Total pasivos corrientes</b>		<b>\$ 564.308.913</b>	<b>\$ 266.868.226</b>
<b>Total pasivos</b>		<b>\$ 564.308.913</b>	<b>\$ 266.868.226</b>
<b>PATRIMONIO</b>			
Capital emitido	11	\$ 2.000.000	\$ 2.000.000
Superávit de capital		31.161.482	31.161.482
Resultado del ejercicio		3.307.075.044	308.773.807
Resultados acumulados		471.779.470	771.779.478
<b>Total patrimonio</b>		<b>\$ 3.812.015.996</b>	<b>\$ 1.113.714.767</b>
<b>Total pasivos y patrimonio</b>		<b>\$ 4.376.324.909</b>	<b>\$ 1.380.582.993</b>

La notas son parte integral de los estados financieros separados

# ESTADOS DE RESULTADOS INTEGRAL

(En pesos colombianos)

	Nota	Por los doce meses terminados el 31 de diciembre de	
		2021	2020
<b>Operaciones continuas</b>			
Ingresos	12	\$ 6.946.713.839	\$ 3.531.382.726
Costo de ventas	13	1.583.865.909	0
<b>Utilidad bruta</b>		<b>\$ 5.362.847.930</b>	<b>\$ 3.531.382.726</b>
Otros ingresos	14	\$ 609.275.904	\$ 68.308.127
Gastos de administración	15	3.039.709.260	3.263.784.116
Otros gastos	16	131.799.981	105.819.392
Reinversión de excedentes		( 608.773.815)	0
<b>Resultados de actividades de la operación</b>		<b>\$ 3.409.388.408</b>	<b>\$ 230.087.345</b>
Ingresos financieros	17	\$ 25.879.616	\$ 119.812.997
Costos financieros	18	109.550.640	29.823.874
<b>Costo financiero neto</b>		<b>\$ (83.671.024)</b>	<b>\$ 89.989.123</b>
<b>Resultado antes de impuestos</b>		<b>\$ 3.325.717.384</b>	<b>\$ 320.076.468</b>
Gastos por impuesto a las ganancias	19	\$ 18.642.340	\$ 11.302.660
<b>Resultado integral</b>		<b>\$ 3.307.075.044</b>	<b>\$ 308.773.808</b>

La notas son parte integral de los estados financieros separados





[www.tiempodejuego.org](http://www.tiempodejuego.org)