

Programa de Apoyo al Aprendizaje Integral -ChCC

Versión: 6
Ministerio de Desarrollo Social y Familia
Subsecretaría de la Niñez
Año de inicio: 2016
Año de término: Permanente

1. ANTECEDENTES

Unidad responsable: Departamento Chile Crece Contigo

Nombre del encargado: Paulina Saldaño

Cargo: Profesional de Apoyo Chile Crece Contigo

Teléfono(s): 2 27637014

E-mail: psaldano@desarrollosocial.cl

Programas presupuestarios según Ley de Presupuestos:

Partida presupuestaria	Capítulo	Programa	Subtítulo	Ítem	Asignación
21	10	02	24	03	08
21	10	01	21		

Señale dentro de qué Política Ministerial se encuentra el programa descrito, y si este corresponde a algún compromiso contenido en el "Programa de Gobierno 2018-2022": En el programa de Gobierno 2018- 2022, señala el fortalecimiento del Subsistema Chile Crece Contigo, mejorando y potenciando los programas que existen para ayudar a que los NNA alcancen su pleno desarrollo.

En el Acuerdo Nacional por la Infancia se establece la "Protección universal: Promover el desarrollo integral de todos los niños, niñas y adolescentes, potenciando sus factores protectores"

¿El Programa descrito se vincula con un subsistema o conjunto articulado de programas de una determinada política pública?: Subsistema Chile Crece Contigo (CHCC)

Señale la Misión del Servicio o Institución Pública responsable del programa (acorde al Formulario A-1 Dirección de Presupuestos): El Subsistema de Protección Integral a la Infancia Chile Crece Contigo se incorpora a la Subsecretaría de la Niñez el año 2019 y las definiciones estratégicas institucionales están en proceso de revisión. No obstante, se considerará las definiciones de la misión del Ministerio de Desarrollo Social. Contribuir con el diseño y aplicación de políticas, planes, y programas, especialmente aquellas destinadas a erradicar la pobreza y brindar protección social a las personas o grupos vulnerables o en riesgo de caer en vulnerabilidad y sus familias, promoviendo la movilidad e integración social y la participación con igualdad de oportunidades en la vida nacional. Asimismo el ministerio vela por los derechos de los niños con el fin de promoverlos e igualmente proteger su desarrollo integral en conformidad con la Constitución Política de la República y las leyes.

Señale el/los objetivo/s estratégico/s de la institución responsable a los que se vincula el programa (acorde al Formulario A-1 Dirección de Presupuestos): Objetivo Estratégico 3. Promover el desarrollo integral de todos los niños, prevenir riesgos que los amenacen y proteger de manera integral sus derechos.

Identifique el marco normativo que regula al Programa, especificando Leyes, Decretos, Resoluciones, Bases, Convenios, detallando que contiene cada uno, su año de promulgación y cuáles son los aspectos regulados: La Ley N° 20.379, creó el Sistema Intersectorial de Protección Social, en adelante

también e indistintamente el "Sistema", es un modelo de gestión constituido por las acciones y prestaciones sociales ejecutadas y coordinadas por distintos organismos del Estado, destinadas a la población nacional más vulnerable socioeconómicamente y que requieran de una acción concertada de dichos organismos para acceder a mejores condiciones de vida. En el artículo 9° de la misma ley, creó el Subsistema de Protección Integral a la Infancia denominado "Chile Crece Contigo", en adelante también e indistintamente el "Subsistema".

A partir de lo anterior, el 23 de enero de 2018 entró en vigencia el Reglamento Decreto n14 de la ley 20.379

Reconocimiento de las familias como actor necesario y relevante para el logro del desarrollo integral de los niños/as. Como parte del artículo 4 del Reglamento -el cual se refiere a los beneficiarios de ChCC- se mencionan las familias de los niños/as beneficiarios de ChCC. Con ello se reconoce la relevancia de considerar a las familias como parte de la intervención con niños/as para su desarrollo integral.

2. DIAGNÓSTICO

Problema principal que el programa busca resolver: Niños(as) que se encuentran cursando primer nivel de transición en establecimientos públicos dedican un tiempo insuficiente al juego libre.

Analice cómo ha evolucionado el problema o necesidad, identificando su variación desde que se inició la implementación del programa hasta la actualidad, presentando datos cuantitativos que permitan dimensionar esta evolución y la necesidad de un cambio de diseño. Asimismo, se debe caracterizar a la población afectada por el problema (población potencial), utilizando la fuente de información más actualizada e indicando si afecta de manera particular a algún grupo específico de la población (mujeres, pueblos indígenas, entre otros). Señale la fecha y fuente de información utilizada (Ej: CENSO, CASEN 2017, Registro Social de Hogares, etc.): La importancia del juego y la recreación en la vida de todo niño fue reconocida en la Convención sobre los Derechos del Niño de 1989, en cuyo artículo 31 se declara que "los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes". Por juego [libre] infantil se entiende todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; tiene lugar dondequiera y cuando quiera que se dé la oportunidad (Observación General N° 17,

Comité de los Derechos del Niño, 2013).

Las principales características del juego son la diversión, la incertidumbre, el desafío, la flexibilidad y la no productividad. El juego y la recreación son esenciales para la salud y el bienestar del niño y promueven el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la confianza en sí mismo y en la propia capacidad, así como la fuerza y las aptitudes físicas, sociales, cognitivas y emocionales (Observación General N° 17, Comité de los Derechos del Niño, 2013). El juego y la recreación contribuyen a todos los aspectos del aprendizaje; son una forma de participar en la vida cotidiana y tienen un valor intrínseco para los niños, por el disfrute y el placer que causan. Las investigaciones demuestran que el juego es también un elemento central del impulso espontáneo hacia el desarrollo y desempeña un papel importante en el desarrollo del cerebro, especialmente en la primera infancia (Observación General N° 17, Comité de los Derechos del Niño, 2013).

Los profundos cambios que están ocurriendo en el mundo están teniendo un efecto importante en las oportunidades de que disponen los niños para gozar de los derechos reconocidos en el artículo. Las consecuencias de ello, junto con la comercialización de las estructuras de juego, están modificando las formas en que los niños realizan sus actividades recreativas, culturales y artísticas. En el caso de numerosos niños de países tanto ricos como pobres, el trabajo infantil, las labores domésticas o las crecientes exigencias de la educación reducen el tiempo disponible para el disfrute de esos derechos (Observación General N° 17, Comité de los Derechos del Niño, 2013).

En el marco de la Evaluación de Programas Gubernamentales del año 2019, la Dirección de Presupuesto realizó un "Estudio Complementario para la Evaluación del Programa de Apoyo al Aprendizaje Integral de Chile Crece Contigo" (2019) en el que se señala que el 72% de las familias receptoras del RINJU declaró un aumento en el tiempo dedicado por el niño(a) al juego. El tiempo destinado al juego es relevante en el desarrollo infantil y la generación de conexiones cerebrales que posibilitan un desarrollo integral. Dada la evidencia internacional, jugar poco o nada genera en los niños y niñas una desventaja en su desarrollo, Banco Mundial (2006). También existe evidencia que en aquellos hogares donde los niños y niñas tienen menos instancias de juego libre, existen más probabilidades de que esos niños tengan problemas de salud mental (Whitebread, 2016).

Entre las condicionantes más relevantes del tiempo juego libre de niños(as) preescolares se encuentra la disponibilidad de un espacio y materiales de juego en el hogar y la valoración del juego libre por parte de los cuidadores de los niños(as). Los entornos en que los niños juegan y las posibilidades recreativas que se les ofrecen establecen las condiciones para la creatividad. Existe una diferencia al comparar a los niños según clasificación socioeconómica: mientras que en el tramo mayor al 60% el 16% no tiene un espacio para jugar, esto se incrementa al 26% en niños en el tramo menor al 60%. Según los resultados de la Encuesta de Párvulos, el año 2016 el 75% disponía de un espacio permanente para jugar. Esto se mantiene estable el año 2019 alcanzando el 76%. Un estudio realizado por el Banco Mundial en Chile el año 2013 observó que la variedad y la complejidad de los materiales de juego del niño/a, los libros y oportunidades de aprendizaje en la interacción con adultos en el hogar se encuentran disminuidas en los quintiles de menores ingresos, tanto en la subdimensión de libros (quintil 1: 1,4 vs quintil 5: 1,9) como la de materiales de aprendizaje (quintil 1: 5,0 vs quintil 5: 7,4) y actividades aprendizaje (quintil 1: 4,9 vs quintil 5: 5,9) y en el puntaje total (quintil 1: 3,8 vs quintil 5: 7,1). Esto es confirmado por la Encuesta Longitudinal de Primera Infancia (ELPI, 2012) en donde se observó que alrededor de un 50% de los niños(as) entre 4 y 7 años no cuentan con materiales suficientes para la promoción del desarrollo y aprendizaje en sus hogares. De acuerdo a Chau, L., (2020) el tiempo dedicado al juego libre por un preescolar debe ser de al menos 110 a 145 minutos por día.

De acuerdo a la CASEN 2017, los niños(as) matriculados en primer nivel de transición en establecimientos municipales presentan una mayor prevalencia de pobreza. Mientras que el 18% se encuentra en situación de pobreza en establecimientos municipales, esto es de 10,6% en establecimientos particulares subvencionados y de un 1,9% en establecimientos particulares no subvencionados.

Según el estudio "Espacio de uso cotidiano de niños y niñas" (PUC, 2006) en lo que refiere al espacio que usan los niños/as al interior de las viviendas, no se han acondicionado lugares especialmente para los niños/as probablemente porque las viviendas son pequeñas, albergan a muchos moradores y acopian objetos. De aquí que circulan mayormente en espacios saturados, sin que sea evidente una preocupación por adecuarlos a juegos o actividades infantiles. De este modo, los espacios que los niños/as utilizan tienen dos características centrales, comunes a todos los casos observados: corresponden a lugares compartidos con otras personas y actividades, y al mismo tiempo saturado de objetos, con muy poco espacio libre para moverse. Los niños/as se desarrollan en los intersticios de las actividades de otros, en espacios marginales que tiene que despejar para poder utilizar. Producto de esto, en muchos casos no se notaba la presencia de niños/as en el interior de la vivienda, en especial cuando se trata de los más pequeños. Si bien en todos los casos se reconoció un lugar como "el espacio del niño", generalmente es compartido, lo que impone restricciones al niño/a en su capacidad de modificarlo o personalizarlo.

En cuanto a la valoración del juego, la Observación General 17 del Comité de los Derechos del Niño, señala que comúnmente los padres (las personas que cuidan niños(as) y los hacedores de política) consideran el juego como un "tiempo perdido", dedicado a actividades frívolas e improductivas que carecen de valor intrínseco y suelen otorgar mayor prioridad al estudio o al trabajo con valor económico que al juego. Las personas que cuidan a los niños pueden contribuir a crear entornos propicios al juego, pero el juego mismo es voluntario, obedece a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin. Además, los adultos carecen a menudo de la confianza, la habilidad o la comprensión necesarias para apoyar a los niños en sus juegos e interactuar con ellos en forma lúdica.

En sentido el estudio del Banco Mundial (2013), mostró que la percepción de auto-eficacia o competencia en la tarea parental, están fuertemente correlacionadas tanto con las prácticas de estimulación cognitiva y socio-emocional, así como con las estrategias de disciplina. A su vez la promoción de interacciones positivas entre cuidadores e hijos/as estimulan el desarrollo integral ya que generan ambiente de desarrollo propicio y sensible para el niño/a.

A partir del problema o necesidad identificado, detalle la/s causa/s que generan dicha situación negativa, considerando aquellas causas que se relacionan al ámbito de acción de la institución responsable del programa y de la/s que el programa se hará cargo de resolver a través de los componentes de su estrategia de intervención. Señale la fecha y fuente de información utilizada: Causa 1, escaso acceso a espacios, materiales e implementos destinados al juego en los hogares.

El juego constituye una de las formas más importantes en la que los/as niños/a pequeños/ass obtienen conocimientos y competencias esenciales, sin embargo el escaso acceso de niños y niñas a implementos de promoción del juego y a espacios que posibiliten la exploración en el hogar, dificultan el desarrollo de estas habilidades, aspecto que al ser analizado por diferencia en tramo socioeconómico dan cuenta de una mayor afectación para tramos de quintiles con menores ingresos. Esto se explica porque los espacios de uso público y de habitabilidad para las familias no incorporan necesariamente las necesidades de juego de niños y niñas y el resultado son espacios aptos para adultos no para niños.

Respecto a los materiales para el juego existe una diferencia significativa en la disponibilidad de libros entre hogares cuyos niños(as) están matriculados en establecimiento municipales y particulares pagados. En este último la disponibilidad de 10 o más libros es de 71,4% mientras que en municipales, es de 25,7% (ELPI 2017).

En relación a la proporción de niños(as) que no tiene un lugar donde hacer sus tareas y actividades se duplica en aquellos matriculados en establecimientos municipales en relación a particulares pagados (8,6% vs 15,4%, ELPI 2017)

Causa 2, escaso conocimiento de los cuidadores sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil. Es la época habitualmente conocida como

"período preescolar". Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad. (UNICEF, 2018). En tanto, el entorno familiar y la comunidad son los lugares donde los niños pequeños pasan una gran parte de su tiempo, por no decir la mayor parte, durante sus primeros años de vida, interactuando con sus padres, sus hermanos, los miembros de su familia extensa y sus vecinos. Estas interacciones y relaciones ejercen una influencia significativa en el modo en que los niños entienden y experimentan el mundo que les rodea. De hecho, los entornos familiares y la comunidad

proporcionan excelentes oportunidades para favorecer el aprendizaje a través del juego desde los primeros años de vida hasta los períodos preescolar (UNICEF, 2018)

En consecuencia, resulta esencial apoyar a los cuidadores y empoderarlos para que puedan desempeñar un papel activo en la configuración del aprendizaje y el desarrollo de los niños, así como para facilitar el aprendizaje lúdico a los niños que están a su cargo en las experiencias cotidianas tanto en el hogar como en la comunidad.

Según la ELPI 2017, los cuidadores principales cuyos hijos se encuentran matriculados en establecimientos municipales, juegan significativamente menos con sus hijos. La proporción de cuidadores que nunca juega con sus hijos (en los últimos 7 días) es 5 veces mayor en aquellos matriculados en establecimientos públicos que en establecimientos particulares pagados.

Según el problema o necesidad identificada, señale los efectos y/o consecuencias negativas que se espera evitar producto de la implementación del programa, tanto en el corto como en el largo plazo. Justifique su respuesta usando datos y evidencia empírica nacional o internacional: Efecto 1.

Aumento de sobre peso u obesidad, escasos mecanismos de aprendizaje que incorporen el juego como un aspectos clave del desarrollo y poco espacios de interacción centrado en el juego entre niños/as y sus cuidadores. Al respecto, el Banco Mundial (2013) observó que la variedad y la complejidad de los materiales de juego del niño/a, los libros y oportunidades de aprendizaje en la interacción con adultos en el hogar se encuentran disminuidas en los quintiles de menores ingresos, tanto en la subdimensión de libros (quintil 1: 1,4% vs quintil 5: 1,9%) como la de materiales de aprendizaje (quintil 1: 5,0% vs quintil 5: 7,4%) y actividades aprendizaje (quintil 1: 4,9% vs quintil 5: 5,9%) y en el puntaje total (quintil 1: 3,8% vs quintil 5: 7,1%). Esto es confirmado por la Encuesta Longitudinal de Primera Infancia (ELPI, 2012) en donde se observó que alrededor de un 50% de los niños(as) entre 4 y 7 años no cuentan con materiales suficientes para la promoción del desarrollo y aprendizaje en sus hogares. El Diagnóstico de Vulnerabilidad en Preescolares (JUNAEB, 2019) da cuenta de un total de 24% de niños de 4 y 5 años que no realizan actividades de estimulación o juego con otros niños o adultos.

Efecto 2.

Aumento de la exposición de los niños a las pantallas (televisión, celular, etc). La evidencia señala que los niveles de aprendizaje y desarrollo de un niño(a) se ven fuertemente impactados por las condiciones del entorno en que el niño o niña se desenvuelve (Shonkoff, 2006; Barth, 2012). De acuerdo a Ginsburg, K. (2014) los cuidadores tienden por una parte a utilizar el escaso tiempo en actividades ligadas al ámbito académico en detrimento del juego con los niños. Por otra lado la menor disponibilidad de tiempo de los adultos, lleva a una mayor exposición de los niños a pantallas (televisión, celular, etc) en detrimento del juego en los niños(as) Ginsburg, K. (2014)

De acuerdo con los efectos y/o consecuencias identificadas en la pregunta anterior, señale cuál es el costo fiscal que éstas generan, tanto en el corto como en el largo plazo. En caso de no contar con la valorización del costo fiscal, a modo de aproximación, especifique el detalle de los gastos asociados: En el año 2017 se estima que un 2,4% del gasto total en salud se destina al tratamiento de salud de la obesidad y sus consecuencias, entre las que se encuentran enfermedades crónicas como la hipertensión y la diabetes, las que se están presentando incluso desde la infancia. (Cuadrado, C., 2018) Se estima además la pérdida de 1,7 años de expectativa de vida potencial en un horizonte de 50 años, producto de la obesidad y se proyecta en 14.780 muertes anuales como consecuencia del sobrepeso y la obesidad en Chile en el período 2010-2030. (Cuadrado et al. 2018. Resultados en publicación. FONIS SA14ID0176)

El tiempo de pantalla se relaciona con una menor conectividad cerebral en regiones relacionadas con el lenguaje y el control cognitivo. (Horowitz-Kraus, T., et. al., 2018). El tiempo de pantalla diario de los niños puede afectar su comportamiento a largo plazo. Un estudio sugiere que es probable que los niños que pasan más de dos horas en pantallas digitales desarrollen un trastorno por déficit de atención con hiperactividad (Tamana, S. K., et. al., 2019), lo cual tiene costos asociados a la atención de salud en para tratamiento farmacológico y psicológico de la enfermedad.

Justifique la solicitud de reformulación del programa, detallando los resultados positivos y negativos que ha logrado el programa con su intervención, para lo cual debe considerar la presentación de resultados de indicadores de desempeño y/o de evaluaciones realizadas anteriormente. Mencione las fuentes de información y fecha de los datos entregados: En relación a resultado positivos del programa se destaca que según los indicadores de desempeño del Programa el 80,6% de las familias receptoras del Rincón de Juegos mejora la disponibilidad de espacios destinados al juego en su hogar, el 72% de las familias receptoras del RINJU declaró un aumento en el tiempo dedicado por el niño(a) al juego. El programa durante los cuatros años de ejecución ha logrado una ejecución presupuestaria sobre un 95%, así mismo ha logrado distribuir a los establecimientos educacionales la totalidad de los RINJUs adquiridos en cada año. El año 2018 se distribuyeron 64.560, el 2019 72.000 y el año 2020 se distribuirán 92.000 unidades.

De acuerdo a la la Evaluación de Programas Gubernamentales DIPRES 2019 realizadas sobre el RINJU, se observó que un 18,3% de familias reportan no haber recibido orientación de parte del establecimiento educacional (Jardín o escuela) para el uso óptimo del RINJU. Esto dificulta el cumplimiento del propósito del programa por lo cual motiva la creación del segundo componente, con el fin de incorporar sesiones educativas para los/as cuidadoras/es, que permita fortalecer las estrategias de información y orientación para el uso óptimo de los materiales y para el fomento del juego libre en el hogar.

Detalle los cambios y mejoras que se implementarán en el programa reformulado en comparación con el diseño anterior, es decir, mencione aquellos elementos del programa que serán modificados a partir de este nuevo diseño (Ej.: población potencial, componentes, estrategia de intervención, indicadores, etc.): El programa hasta el año 2020, sólo incorporaba 1 componente "entrega del set de materiales", no obstante, en el marco de la Evaluación de Programas Gubernamentales del año 2019, el panel de expertos recomienda la creación de un segundo componente. Por tanto el actual diseño considera, el primer componente, pero cambia de nombre a Rincón de Juegos RINJU, también se modifica

la carpa a una carpa pop up, con ello se facilita en armado de RINJU, por otro lado se agrega un segundo componente "Educación para el fomento del juego libre en el hogar" que se orienta a promover el uso de los materiales incluidos en el Rincón de Juegos. mediante sesiones educativas en el año durante las reuniones de apoderados con el objeto que los cuidadores conozcan la utilidad que se le da al Rincón de Juegos al interior de los hogares y con ello pueda permitir mejorar aspectos relacionados con el espacio para el juego, valoración del juego, la mejora en la interacción entre niños/as y adulto y el aumento en el tiempo de juego al interior del hogar.

Lo anterior, implica generar un convenio de colaboración con la Subsecretaría de Educación Parvularia, a objeto que las educadoras de párvulo incorporen las sesiones educativas en las reuniones de apoderados. Por tanto, se desarrollará una encuesta dirigida a los cuidadores, que se aplicará posterior a la entrega de RINJU, con el objetivo de medir y obtener resultados de los indicadores de propósito del programa.

Otro cambio significativo del programa se basa en la focalización de la población potencial y objetivo del programa, por tanto recibirán el set de implementos niños/as que se encuentren matriculados en el primer nivel de transición en establecimientos de educación pública. Esto implica una disminución de un 30% respecto de años anteriores, toda vez que la población potencial también incluía a niños y niñas matriculados en jardines infantiles JUNJI e Integra.

Lo anterior, se fundamenta en el reajuste presupuestario con el comunicado de presupuesto base cero para el año 2021

Proporcione evidencia de experiencias nacionales y/o internacionales (proyectos, programas, intervenciones, estudios, etc. y sus resultados) que permitan justificar este nuevo diseño (reformulación) y avalar la pertinencia de este tipo de intervención en la solución del problema identificado. Mencione las fuentes de información y fecha de los datos entregados: De acuerdo al estudio nacional 'Habitabilidad de niños y niñas: espacios de uso cotidiano' (PUC, 2006), que los niños(as) posean un espacio específico y pertinente a sus necesidades de exploración, aprendizaje y juego en el hogar, no sólo contribuye a mejorar su calidad de vida y nivel de desarrollo, sino que a la vez, hace a los niños y niñas visibles para los demás miembros de la familia, posibilitando en mayor medida la generación de espacios de interacción y participación en la vida familiar, favorables al desarrollo y bienestar del niño(a).

Lo anterior implica la necesidad de promover estrategias específicas para la generación y uso de dichos espacios en la cotidianidad de niños y niñas, particularmente en grupos vulnerables y en un periodo evolutivo en que el desarrollo cerebral se encuentra altamente permeable a las influencias del entorno (Nelson, 2000), lo cual es también consistente con las evidencias que demuestran mejores tasas de retorno de la inversión, en las intervenciones realizadas en los primeros años de la vida (Carneiro & Heckman, 2003).

No se encuentra evidencia de evaluación de programas similares. En su defecto se destaca una evaluación realizada en 127.347 hogares de 28 países de alto, mediano y bajo índice de desarrollo humano en donde se midió el ambiente del hogar donde una de las dimensiones fueron los recursos para el aprendizaje, esto es libros para niños(as) y diversos tipos de juguetes. Se observa una relación directa entre educación de la madre, los ingresos monetarios del hogar y la disponibilidad de estos recursos para el aprendizaje (Bradley et al., 2001). La investigación realizada en sociedades tecnológicamente avanzadas muestra que los niños que tienen acceso a materiales de aprendizaje estimulantes en el hogar y experiencias enriquecedoras en el hogar y en otros lugares muestran mayores niveles de competencia y funcionamiento adaptativo desde la infancia tardía hasta la adolescencia, aunque eso varía un poco según el país. (Bradley y Corwyn, 2005). De este modo, en concordancia a esta evidencia, el programa busca proveer un conjunto de libros y materiales de juego para promover el desarrollo infantil.

Bradley, R. H., & Putnick, D. L. (2012). Housing quality and access to material and learning resources within the home environment in developing countries. *Child development*, 83(1), 76-91.

En relación al segundo componente, el taller Nadie es Perfecto del Subsistema Chile Crece Contigo implementa una sesión dirigida a promover en los cuidadores la importancia del juego infantil para el desarrollo de sus hijos(as). Da ideas prácticas de cómo usar los insumos ya existentes en el hogar para hacer juegos divertidos, cómo promover distintos tipos de juegos (juegos activos, juegos tranquilos, juegos para experimentar, juegos para simular o imitar, juegos para recordar y planificar), da recomendaciones de juegos que se pueden desarrollar en dinámicas cotidianas tales como bañarse, comer u ordenar, en síntesis de cómo entablar relaciones lúdicas con los niños(as) como medio para su aprendizaje y exploración de sus capacidades. El programa utilizará los materiales (cuadernillos) y la metodología (participativa y rescatando la experiencia de los cuidadores) de esta sesión para replicarla en el contexto del Programa.

Nadie es Perfecto, mediante una evaluación de impacto realizada el 2017, mostró un efecto positivo en el desarrollo del lenguaje receptivo y en el índice de calidad del ambiente hogareño (que incluye aspectos relacionados a la disponibilidad de materiales de juego y prácticas de estimulación). Se observa también un aumento el índice de estimulación cognitiva y en reducción de estrategias de disciplina negativa, así como un incremento en prácticas de interacción afectiva entre los niños y sus cuidadores.

El programa tiene una duración de 4 meses aproximadamente para lo cual no se encuentra evidencia de programas similares. Esto debido a la modalidad de producción del programa el cual requiere el transcurso de al menos dos (y un máximo de meses) desde la entrega hasta la realización de la segunda y última sesión.

3. OBJETIVO Y FOCALIZACIÓN

3.1) Objetivo

Fin del programa: Contribuir a que los niños y niñas alcancen su máximo potencial de desarrollo biopsicosocial.

Propósito del programa: Aumentar el tiempo dedicado al juego libre de niños(as) matriculados en primer nivel de transición en establecimientos públicos de educación.

3.2) Población potencial

Descripción: Niños y niñas matriculados en primer nivel de transición en establecimientos públicos de educación.

La estimación de la población potencial se realiza cada año en base a la matrícula de niños/as en el primer nivel de transición (Pre kinder), de acuerdo a la base de datos entregada por MINEDUC.

De acuerdo a lo anterior la proyección para los próximos años, se calcula en base al crecimiento observado en años anteriores. La variación es de un 3,1%, debido a que la población potencial va aumentando anualmente, considerando que se suman matrículas de niños y niñas provenientes de JUNJI e INTEGRA, toda vez que estas instituciones están cerrando los niveles de transición y otro factor es el aumento de matrícula en general en el primer nivel de transición.

La reducción de la población potencial, se debe al reajuste presupuestario con el comunicado de presupuesto base cero para el año 2021, donde el

año 2020 92.000 niños/as matriculados en primer nivel de transición en establecimientos públicos, jardines JUNJI e Integra, y escuelas particulares subvencionadas con más del 90% del IVE al año 2021 62.000 niños/as matriculados en primer nivel de transición en establecimientos públicos.

Unidad de medida: Personas

Cuantifique la población potencial para el año 2021, en base a la unidad de medida señalada anteriormente: 62000

Fuente de información utilizada para cuantificar la población dada: Bases de datos de matrículas, Ministerio de Educación

3.3) Población objetivo

Descripción: El programa es universal por lo tanto la población potencial es igual a la población objetivo.

¿Se utiliza el Registro Social de Hogares (RSH) para seleccionar a los beneficiarios?: No

	2020	2021	2022	2023
Población objetivo	92.000	62.000	64.500	66.500

4.1) Estrategia

El programa presenta 2 componentes.

Nombre	Descripción
<p>Rincón de Juegos RINJU Bienes (Bienes de Consumo)</p>	<p>El Rincón de Juegos ha sido diseñado con el objetivo de: de promover la actividad del juego libre en los/as niños/as. Éste se compone de tres partes principales: (1) una estructura blanca de cartón, personalizable, que puede ser organizador de juegos y libros, teatro de títeres o tiendita;(2) una carpa de tela que sirve de guarida de juegos para el(a) niño(a) y (3) una pizarra reversible, que en una de sus caras es pizarra de tiza y en la otra cuenta con una superficie para que el niño(a) pueda dibujar encima de su reflejo, además incluye: Kit Minihuerto , un Set de 3 cuentos, 4 láminas de stickers, un set de 3 máscaras, un ludocaderno, un set de lápices de cera, un set de tizas, tabla de equilibrio y una manta de picnic.</p> <p>Cada implemento del Rincón de Juegos se encuentra sustentado con evidencia mediante las que permita apoyar la etapa del desarrollo en la que se encuentran niños y niñas. La entrega de RINJU se realiza a todos los niños/as que se encuentran matriculados en el primer nivel de transición de establecimientos educacionales públicos, para ello, y dada la extensión temporal del proceso de diseño, confección del prototipo y compra en mercados extranjeros, el programa funciona realizando la licitación pública y compra el año anterior y distribuyendo el material a la población objetivo el presente año. La entrega se realiza de forma directa a cada establecimiento educacional de educación pública. Una vez que se recepcionada la totalidad de unidades de RINJU por parte del establecimiento educacional, éste es entregado a su vez a las familias. La entrega tiene como medio de verificación un acta que es firmada por el adulto que recibe el set. Esta acta registra tanto la identidad del adulto como del niño(a) y es en este documento en donde se realizan preguntas acerca de las rutinas de juego de los niños(as), que servirá de línea de base para el programa. Esta información es registrada posteriormente en el Sistema informático Registro Derivación y Monitoreo de Chile Crece Contigo.</p> <p>Meta de producción año 2021: 62.000 Niños(as) que reciben el RINJU</p> <p>Gasto por componente 2021(\$miles) : 2.126.002</p>

Nombre	Descripción
<p>Educación para el fomento del juego libre en el hogar Capacitaciones / Cursos / Charlas (Cursos, charlas y talleres)</p>	<p>El objetivo de este componente es enseñar a los cuidadores sobre la importancia del juego libre en los niños. Mediante recomendaciones prácticas de cómo propiciarlo en las interacciones cotidianas con sus hijos(as) en la disposición físico del espacio del hogar, mediante el uso del set rincón de juegos</p> <p>Esto se realizará a través de dos sesiones estructuradas, de 25 minutos cada una, las que serán conducidas por la educadora de párvulos, en el contexto de reunión de apoderados/as. Las educadoras dispondrán de dos cápsulas audiovisuales de corta duración, que puedan ser utilizadas pedagógicamente en estas sesiones, para reforzar la importancia del juego infantil y cómo promoverlo, además de ser difundidas en redes sociales digitales de Chile Crece Contigo. Estas cápsulas audiovisuales ya fueron desarrolladas con cargo a los recursos del programa. En la primera sesión que será contingente al momento de la entrega del RINJU, se desarrollará la temática de la relevancia del juego libre para el desarrollo y el aprendizaje en los niños(as). En esta sesión se entregarán recomendaciones sobre la localización y disposición del RINJU en el hogar además del apoyo que puede realizar el/los cuidadores para promover el juego y el uso de los diversos elementos.</p> <p>Tres meses después, la segunda sesión abordará la experiencia de los cuidadores en el uso de los elementos, en donde el objetivo es compartir ideas de uso. La educadora de parvulo, utilizando la experiencia de los cuidadores reforzará y entregará nuevas recomendaciones para la organización de los espacios físicos del hogar. Al finalizar la segunda sesión se enviará mediante correo electrónico a los cuidadores receptores del set una encuesta para conocer su valoración del RINJU y la experiencia de uso.</p> <p>Paralelamente y a objeto de reforzar la información mediante estrategias de difusión y educación se subirá al sitio web ChCC el material educativo para las familias y educadoras. Los materiales consideran los aspectos claves en las áreas del desarrollo infantil de acuerdo con las bases curriculares de educación Parvularia.</p> <p>Para dar cumplimiento a la anterior, se elaborará un convenio de colaboración entre la Subsecretaría de la Niñez y la Subsecretaría de Educación Parvularia, a objeto de las educadoras de párvulo incorporen las sesiones educativas en las reuniones de apoderados. La duración de este componente es de 3 a 4 meses, lapso en el cual se realizan las sesiones de fomento del juego libre en el hogar.</p> <p>Meta de producción año 2021: 62.000 Cuidadores de niños(as) receptores del RINJU que participan de sesiones educativas</p> <p>Gasto por componente 2021(\$miles) : 0</p>

Estrategia de intervención: Dada el volumen de compra y estrategias de producción, el Rincón de Juegos es adquirido mediante licitación pública y compra en el presente año y distribuido a los beneficiarios el año siguiente. A los directores/as de los establecimientos en donde se distribuirá el RINJU, se le dirige por correo electrónico una carta firmada por los Ministros de Educación y de Desarrollo Social y Familia, dando inicio al proceso. Este correo lleva a adjunto el instructivo del programa y sus orientaciones técnicas, en donde se señalan los plazos y procedimientos del programa. Las familias a su vez encuentran información sobre el programa en la página web de Chile Crece Contigo (<http://www.crececontigo.gob.cl/beneficios/rincondeljuego/>) y en sus redes sociales. La distribución de los RINJUs se realiza de forma directa a cada establecimiento educacional. Cada unidad es entregada al apoderado/a del niño(a) en una reunión de apoderados conducidas por la educadora de párvulos, los apoderados firman un acta de recepción que posteriormente es ingresada por personal del establecimiento a la plataforma informática de Chile Crece Contigo.

Para la realización de estas sesiones las educadoras son capacitadas a través de videos educativos dispuesto en el sitio web de Chile Crece Contigo, construida por profesionales de la educación y arquitectos, en donde se modela su ejecución y se le dan herramientas prácticas para recomendar a las familias la disposición de un espacio de juego para los niños(as) en el hogar, esto en complemento con el programa Educativo. Las apoderados/as receptores del RINJU, son invitados a dos sesiones educativas, una inmediatamente después de la entrega, donde la educadora de parvulo desarrollará la temática de la relevancia del juego libre para el desarrollo y el aprendizaje en los niños(as). En esta sesión se entregarán recomendaciones sobre la localización y disposición del RINJU en el hogar además del apoyo que puede realizar el/los cuidadores para promover el juego y el uso de los diversos elementos y una segunda, tres meses después para abordar las temáticas del juego libre y recomendaciones para el uso del set de implemento.

Durante todo el proceso Chile Crece Contigo mantiene abierta una mesa de ayuda a través de whatsapp para resolver la duda de los equipos educativos en torno al proceso logístico y técnico del programa.

Tanto en la entrega del RINJU como en la segunda sesión, las familias son invitadas a responder una encuesta con el objetivo de conocer las rutinas de juegos de sus hijos(as) (situación pre-post RINJU) y conocer también su valoración del programa.

Con la entrega del RINJU (carpa y materiales) para los NN, unido a la Educación para el fomento del juego libre en el hogar que se le entrega a los cuidadores, de NN matriculados en primer nivel de transición en establecimientos públicos se logra el propósito que los NN aumenten el tiempo dedicado al juego libre.

Tiempo de duración del ciclo de intervención del programa: Indique en cuántos meses/años promedio egresarán los beneficiarios del programa: 6 meses

Criterios de egreso: El egreso del programa se produce cuando el cuidador/a participa de la segunda sesión educativa y responde una encuesta acerca de los objetivos de RINJU, para ello se enviará mediante correo electrónico a los receptores del set una encuesta de RINJU para conocer su valoración del RINJU y la experiencia de uso, no obstante, si no participa de aquella sesión, la educadora enviará la encuesta de igual forma a

objeto que la familia la pueda responder y con ello pueda egresar del programa.

¿Pueden los beneficiarios acceder más de una vez al programa?: No

Identifique si el programa atiende un riesgo potencial y por lo tanto es de carácter "preventivo", (como por ejemplo, programas que previenen la deserción escolar, o que proporcionan seguros ante distintos eventos) o bien, atiende o da solución a un problema ya existente (como por ejemplo programas que atienden a escolares que ya han desertado del sistema escolar): El programa resuelve el problema del insuficiente tiempo que dedican los niños/as al juego libre. También el programa tiene un carácter preventivo ya que aborda el ámbito socioemocional, previniendo alteraciones futuras y a la vez interviene resolviendo un problema existente que se vincula con la disponibilidad de espacios y materiales para el juego en el hogar,

El tiempo destinado al juego es relevante en el desarrollo infantil y la generación de conexiones cerebrales que posibilitan un desarrollo integral. A su vez la promoción de interacciones positivas entre cuidadores e hijos/as estimulan el desarrollo integral ya que generan ambiente de desarrollo propicio y sensible para el niño/a. Dada la evidencia internacional, jugar poco o nada genera en los niños y niñas una desventaja en su desarrollo. Asimismo, se plantea la existencia de una fuerte correlación entre desarrollar juegos de calidad y la preparación para el ingreso a la etapa escolar (Bodrova y Leong, 2003). También existe evidencia que en aquellos hogares donde los niños y niñas tienen menos instancias de juego libre, existen más probabilidades de que esos niños tengan problemas de salud mental (Whitebread, 2016).

Identifique si el programa incorpora en su intervención, al hogar/familia/cuidadores del beneficiario, (por ejemplo, la intervención a un niño o niña que incorpore a sus padres, sus hermanos, sus cuidadores, o a su familia). Describa el modo y las instancias en las que se incorpora este enfoque en la estrategia del programa: El programa incorpora al hogar de los niños/as mediante las interacciones vinculares mediante el juego de niños/as con sus padres, cuidadores, hermanos/as y familia en general.

Esto mediante las sesiones educativas que participaran los cuidadores a objeto de conocer las importancia del juego como forma de aprendizaje y con ello puedan estimular y promover la utilización de RINJU en la casa.

4.2) Ejecutores, articulaciones y complementariedades

Ejecución: El programa es ejecutado por terceros.

Nombre	Tipo de institución	Nivel	Rol de la institución	Mecanismos
Establecimientos educativos	Otro	Componente	Los establecimientos harán entrega del set de implementos a todos los niños y niñas matriculados en primer nivel de transición e implementarán el segundo componente, realizando las dos sesiones educativas en el contexto de reuniones de apoderado.	Todos los establecimientos públicos con matrícula en primer nivel de transición

Articulaciones: El programa se articula con otras instituciones.

Nombre	Tipo de institución	Especifique tipo de institución	Descripción de la articulación
Subsecretaría de Educación	Subsecretaría, Servicio o Institución Pública del Nivel Central	Subsecretaría	A través del Ministerio de Educación y su red de establecimientos educativos se realizará la entrega del RINJU. Las coordinaciones para el proceso de implementación del Programa se realiza a través de la Subsecretaría de Educación (División de Educación General - Unidad de Transversalidad Educativa).

Nombre	Tipo de institución	Especifique tipo de institución	Descripción de la articulación
Subsecretaría de Educación Parvularia	Subsecretaría, Servicio o Institución Pública del Nivel Central	Subsecretaría	El programa se articula con la Subsecretaría de Educación Parvularia para el diseño de las sesiones, monitoreo y evaluación de las sesiones educativas que deberá realizar la educadora de parvulos a los cuidadores para promover el juego y el uso del set de implementos. Así mismo las capsulas de capacitación a las educadoras para la realización de estas capacitaciones, serán diseñadas e implementadas conjuntamente con esta Subsecretaría.

Complementariedades Internas: El programa se complementa con programa(s) o intervención(es) de la misma Institución o Servicio Público.

Nombre	Nivel	Descripción
	A nivel de política pública	El programa se complementa con el Programa Educativo de Chile Crece Contigo, mediante la información y estrategias de difusión y educación en el sitio web ChCC, vale decir, se dispondrá de material educativo para las familias y educadoras.

Complementariedades Externas: El programa no se complementa con programa(s) o intervención(es) de otra(s) Institución(es) o Servicio(s) Público(s).

4.3) Enfoque de Derechos Humanos

Enfoques y/o perspectivas	¿Incorpora o no?	¿En qué etapas se incorpora?	Justificación de la no incorporación del enfoque o perspectiva
Género	Si	Se aborda mediante la entrega de un set de implemento que no considera estereotipos de género en su diseño, uso y actividades a desarrollar. Por tanto, el diseño de cada set de implementos no se rige por una estructura binaria de género.	
Pueblos indígenas	Si	Parte del diseño y la ejecución del programa, contiene en el libro de recomendaciones a las familias y cartilla de armado de RINJU en idioma Mapudungun, el cual estará disponible en el sitio web de Chile Crece Contigo crececontigo.cl	
Pertinencia territorial	No		El Programa tiene un alcance nacional, sin particularizar su intervención en algún territorio específico.

Enfoques y/o perspectivas	¿Incorpora o no?	¿En qué etapas se incorpora?	Justificación de la no incorporación del enfoque o perspectiva
Niños, niñas y adolescentes (NNA)	Si	El programa promueve el derecho al juego de los NNA, reconocido en el artículo 31 de la Convención Internacional de los Derechos del Niño y reforzado en la Observación General N° 17 que llama a los Estados Partes a realizar una inversión para "crear un tiempo y un espacio en que los niños puedan dedicarse al juego, la recreación y la creatividad". Esto se produce tanto a nivel de diseño siendo la actividad del juego infantil, el objeto central del programa y su estrategia, lo que es plasmado en la entrega de material para el juego y la importancia de la educación en los cuidadores/as para el fomento del juego.	
Discapacidad	No		El Programa no aborda particularmente una condición de discapacidad, sin embargo, a través de un estudio que se realizará se recogerá este aspecto para incorporar, si correspondiera, en futuras modificaciones a realizar al implemento.
Migrantes	Si	El diseño del implemento no considera la situación migratoria, ya que es un habitáculo que se entrega a nivel nacional sin considerar la nacionalidad del niño/a o situación migratoria. La única condición para recibirlo es que el niño/a se encuentre cursando primer nivel de transición en establecimientos de educación pública, es decir, que se encuentre matriculado en el nivel, no obstante, parte del diseño y la ejecución del programa, contiene en el libro de recomendaciones a las familias y cartilla de armado de RINJU en idioma Creole, el cual estará disponible en el sitio web de Chile Crece Contigo crececontigo.cl	
Otra condición	No		

4.4) Participación Ciudadana y Transparencia Pública

Mecanismos de participación ciudadana: Si

- Encuestas de satisfacción

Descripción: Durante la ejecución, al término de la segunda sesión educativa del segundo componente se aplicará una encuesta para conocer la valoración del RINJU y los cambios observados en el niño/a.

Mecanismos de participación y transparencia pública: Si

- Cuenta pública

Descripción: El Programa se informa en la cuenta pública del Ministerio de Desarrollo Social y familia desde su primera entrega realizada el año 2017 en adelante.

También el programa informa trimestralmente a la comisión mixta sobre la entrega efectiva de RINJU a las/os niñas/as

5. INDICADORES

5.1) Indicadores

Indicadores a nivel de Propósito:

Nombre del Indicador	Fórmula de Cálculo	Metodología y definiciones conceptuales	2020 (Situación actual)	2021 (Con programa)	2022 (Con programa)

<p>Porcentaje de niños(as) que reciben RINJU aumentan el tiempo dedicado al juego libre</p>	<p>(Número de niños(as) que reciben RINJU aumentan el tiempo dedicado al juego libre (año t)/Número de niños(as) que reciben RINJU (año t))*100</p> <p>Fuente de información: La información se encuentra centralizada y para su recolección se utilizarán encuestas cuantitativas a familias que hayan recibido el RINJU a través de los Establecimientos Públicos de educación</p>	<p>Se utiliza como variable para medir este indicador la percepción del cuidador acerca del tiempo, medido en horas, destinado por su hijo(a), matriculado en el primer nivel de transición, al juego libre en un día promedio. Se especifica en la variable que el juego es del tipo "libre", para así distinguirlo de otro tipo de juego, tales como el juego estructurado.</p> <p>Como criterio se utilizará un encuesta aplicada al cuidador antes y después de la entrega del RINJU y que estará compuesta al menos por tres ítems. Se buscará establecer el aumento, entre la situación inicial, al momento de la entrega del RINJU y el momento del tiempo medido en horas que dedica un niño(a) al juego libre en un día promedio.</p> <p>El aumento del tiempo juego libre se determinará al comparar la respuestas dadas por cuidador en la encuesta contestada al momento de la entrega del RINJU y posteriormente al término de la segunda sesión. Esta encuesta se encuentra actualmente en elaboración. En ambos momentos se realizarán tres preguntas, siendo las dos primeras filtros para la tercera pregunta. En primer lugar se determinará si, según su cuidador, el niño(a) juega libremente esto es, que decide cuándo, con qué y a qué jugar. Esto busca excluir aquel juego estructurado, es decir que signifique la exposición a pantallas (ya sea ver o jugar en tv u otro dispositivo o bien actividades estructuradas por los adultos, tales como talleres, actividades extraprogramaticas, juegos de mesa o tareas). Luego se buscará determinar con qué frecuencia, es decir, cuántos días a la semana el niño(a) juega libremente. Por último se establecerá, en promedio, en un día normal, cuántas horas de dedica el niño(a) al juego libre. El aumento de una o más horas de juego libre a la semana se considerará para realizar el conteo del niño(a) en el numerador del indicador.</p>	<p>79,00%</p>	<p>80,00%</p>	<p>80,00%</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------	---------------	---------------

<p>Porcentaje de niños(as) que reciben RINJU reportan un aumento en las condicionantes del juego libre</p>	<p>(Número de niños(as) que reciben RINJU reportan un aumento en las condicionantes del juego libre (año t)/Número de niños(as) que reciben RINJU (año t))*100</p> <p>Fuente de información: La información se encuentra centralizada y para su recolección se utilizarán encuestas cuantitativas a familias que hayan recibido el RINJU a través de los Establecimientos Públicos de educación,</p>	<p>Se utiliza como variable para medir este indicador la percepción del cuidador sobre la habilitación de espacios dentro de la vivienda, la disponibilidad de materiales y la valoración del cuidador acerca del juego libre en sus hijos(as). El criterio para establecer el indicador será si los cuidadores reportan una mejora en los tres ámbitos, tanto espacios, materiales como valoración.</p> <p>En relación a los espacios se determinará si el cuidador considera que el uso de RINJU en el hogar, permitió la habilitación de un espacio de juego en el hogar.</p> <p>En cuanto a los materiales se determinará si los materiales de juego provisto en el RINJU son utilizados por el niño(a)</p> <p>Por último en relación a la valoración del juego libre, se determinará si mejora o permanece una buena evaluación acerca del tiempo que el niño(a) juega libremente y si éste favorece su desarrollo.</p> <p>La situación previa será establecida en una encuesta aplicada al momento de la entrega del set y la situación posterior, se obtendrá al aplicar nuevamente la encuesta al término de la segunda sesión.</p> <p>Cada condicionante será abordado con un ítem dicotómico, se contará al niño(a) en el numerador si en los tres responde afirmativamente, esto es: si existe un espacio disponible para el juego del niño, si los materiales provistos a través del RINJU se encuentran disponibles para el uso del niño y si mejora la valoración del cuidador sobre el juego libre y su aporte para el desarrollo de su hijo(a).</p>	79,00%	80,00%	80,00%
------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------	--------	--------

Mencione para cuáles de los indicadores se encuentra centralizada la información y describa los instrumentos utilizados para su recolección y cuantificación: La información se encuentra centralizada en el Sistema Informático Registro de Derivación y Monitoreo de Chile Crece Contigo. La información se proyecta que la realicen directamente desde de los establecimientos educacionales.

Señale la evidencia que le permitió definir la situación actual y proyectada de los indicadores: La evidencia utilizada para la situación actual corresponde a la observación de los resultados de los indicadores de propósito y el estudio complementario realizado en el marco de la Evaluación de Programa Gubernamental del año 2019. La situación proyectada corresponde al incremento de estos indicadores considerando la incorporación de un nuevo componente el año 2021, el cual, se espera que aumente tanto el tiempo de juego de los niños(as) como los espacios dedicados para el mismo.

Indicadores a nivel de Componentes:

Nombre del Indicador	Fórmula de Cálculo	Metodología y definiciones conceptuales	2020 (Situación actual)	2021 (Con programa)	2022 (Con programa)
<p>Porcentaje de niños/as matriculados en primer nivel de transición en establecimientos de educación pública, que reciben antes del 30 de Agosto el set de implementos</p>	<p>(Número de niños/as matriculados en primer nivel de transición en establecimientos de educación pública, que reciben set de implementos antes del 30 de agosto en el año t/Número de niños/as matriculados en primer nivel de transición en establecimientos de educación pública, en el año t)*100</p> <p>Fuente de información: Sistema de Registro, Derivación y Monitoreo de CHCC</p>	<p>Se considera una entrega oportuna del set, aquellas en la que el beneficiario recibe el RINJU hasta el 30 de agosto del año t. Variable: recepción de RINJU en planilla Sistema de Registro Derivación y Monitoreo Criterios: Acta de recepción firmada por el adulto responsable que recibe RINJU identificado por nombre, rut, datos del niño, fecha.</p>	90,00%	90,00%	90,00%

Nombre del Indicador	Fórmula de Cálculo	Metodología y definiciones conceptuales	2020 (Situación actual)	2021 (Con programa)	2022 (Con programa)
Porcentaje de familias receptoras del set que asisten a sesiones educativas inicial y de cierre sobre juego libre y uso del RINJU	$\frac{\text{Numero de familias receptoras del set que asisten a sesiones educativas inicial y de cierre sobre juego libre y uso del RINJU en el año t}}{\text{Numero de familias receptoras del set año t}} * 100$ <p>Fuente de información: Sistema de Registro, Derivación y Monitoreo de CHCC</p>	<p>Para la información de participación de los cuidadores, la educadora contará con un registro de asistencia, que posteriormente deberá subir al Sistema de Registro Derivación y Monitoreo ChCC.</p> <p>Variable: asistencia a la sesión inicial y de cierre, para que los cuidadores puedan promover el juego libre y saber del uso de los diversos elementos RINJU. Tres meses después, la segunda sesión abordará la experiencia de los cuidadores en el uso de los elementos.</p> <p>Criterio: registro SI en las dos sesiones. Si asiste a solo una o no asiste es NO</p>	0,00%	69,00%	70,00%

Mencione para cuáles de los indicadores se encuentra centralizada la información y describa los instrumentos utilizados para su recolección y cuantificación: La información se encuentra centralizada en el Sistema Informático Registro de Derivación y Monitoreo de Chile Crece Contigo. La información se proyecta que la realicen directamente desde de los establecimientos educacionales.

Señale la evidencia que le permitió definir la situación actual y proyectada de los indicadores: Para el primer indicador de componente se determina el valor actual a partir de los registros de entrega existentes en el módulo informático del programa. El segundo indicador será implementado por primera vez el 2021 por lo que no hay valor de situación actual. En relación a la situación proyectada se considera para el primer indicador la mantención de valor alcanzado el año 2020, para el segundo indicador se estima que en base a otros talleres grupales realizado por el Subsistema el 70% de los cuidadores participen de ambas sesiones.

5.2) Sistemas de información del programa

¿El Servicio o la institución responsable, cuenta con sistemas de información que permitan identificar beneficiarios (RUT, RBD, Datos de Contacto, etc.)? Si su respuesta es afirmativa, descríbalos. Indique además si esta información se encuentra digitalizada y centralizada en una base de datos: Si, el programa cuenta con un módulo en el Sistema de Registro, Derivación y Monitoreo de Chile Crece contigo, en el cual se registra tanto la operación logística (distribución y recepción de carga hacia los establecimientos educacionales) como la entrega a los usuarios. En este sistema se captura tanto el RUN del niño/a como del adulto que realiza el retiro del implemento. Del mismo modo se llevará registro de la participación de los cuidadores en la sesiones del segundo componente y de la aplicación de la encuesta. Según lo anterior, la información se encuentra individualizada.

¿El programa reporta información al Registro de Información Social (RIS) del Ministerio de Desarrollo Social y Familia?: El programa no presenta información.

6. PRESUPUESTO

6.1) Gastos

Componente	Gasto (M\$)	Detalle
------------	-------------	---------

Rincón de Juegos RINJU	2.126.002	<p>Gastos existentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El valor 2021 está compuesto por M\$ 1.855.987 que se destinarán a la licitación del Rincón de Juegos; mientras que los M\$270.015 restantes se destinan para el financiamiento del operador logístico. - La gastos de operación logística permiten financiar por una parte el almacenamiento temporal de la totalidad de unidad entregadas por el adjudicatario de la licitación para la producción de los RINJUs y por otra para la distribución de las unidades de RINJU requeridas por cada establecimiento educacional. Estos recursos permiten también realizar logística inversa en caso de unidad de RINJU defectuosas.
Educación para el fomento del juego libre en el hogar	0	<p>Este es un nuevo componente del programa, presentado en la reformulación Ex Ante 2020. No posee asignación de recursos, ya que los gastos son existentes. La encuesta digital a los cuidadores se realizará mediante correo electrónico. El gasto es ya existente en la institución</p>

Gastos Administrativos: 35696

Detalle gastos administrativos: Gastos existentes:

- Los M\$16.000 están destinados a la contratación del servicio de digitación para apoyo administrativo al Sistema de Registro, Derivación y Monitoreo del Subsistema ChCC.
- Con cargo a los gastos administrativos del programa se realizan mejoras a los sistemas de información para incorporar el registro individualizado de los participantes de las dos sesiones educativas, además de la encuesta que se realizará a cada cuidador, tanto al momento de la entrega del RINJU como en la segunda sesión.
- Con cargo a éstos gastos se financia un equipo de tres personas a cargo de la administración del programa desde la Subsecretaría de Niñez. Cada persona dedica un 25% de su jornada laboral al programa. Este equipo tiene a cargo la generación de la normativa técnica del programa, su monitoreo y vigilancia de la operación logística, así como el velar por la existencia y mejoramiento de los sistemas de información para captar la información relativa a la entrega de los implementos.

Total Gastos: 2161698

6.2) Gastos de Inversión

Gasto Total del Programa (sumatoria del gasto por componente, gasto administrativo y gasto de inversión) (M\$): 2.161.698

6.3) Gastos por Subtítulo

Detalle el Gasto Total del Programa Social (componentes, gastos administrativos e iniciativas de inversión) por subtítulo, ítem y denominación, indicando el número de asignación y valor correspondiente:

Partida	Capítulo	Programa	Subtítulo, Ítem, Denominación	Asignación	Gasto (\$miles)
21	10	02	24 03 TRANSFERENCIAS CORRIENTES Transf. a otras entidades públicas (1)	8	2.142.002
21	10	01	21 Gastos en personal		19.696

Gasto Total por Subtítulo (M\$): 2.161.698