

unicef 

para cada infancia

APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE UNICEF ESPAÑA:

Identificación y cuantificación de la inversión orientada a infancia

GUÍA DE TRABAJO PARA LAS ADMINISTRACIONES LOCALES



Ciudades
Amigas
de la Infancia



ÍNDICE DE CONTENIDOS

01



La Importancia
de invertir en
infancia

02



La
metodología
UNICEF

03



Gobernanza para
implementar la
Metodología en el
ámbito local

04



Preparación y
uso de la
herramienta



para cada infancia



Ciudades
Amigas
de la Infancia

01.

INTRODUCCIÓN

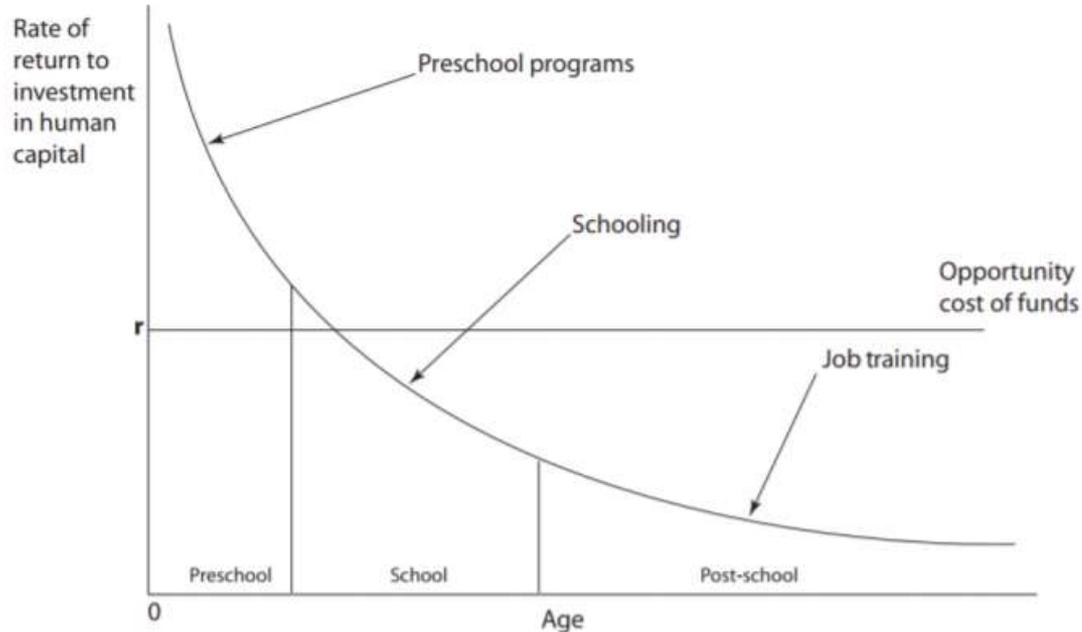
INTRODUCCIÓN

Invertir recursos financieros para ayudar a que los niños, niñas y adolescentes (NNA) sobrevivan y desarrollen plenamente su potencial es, ante todo, un **imperativo moral**, considerando siempre su interés superior, que viene reflejado en la CDN. Es decir, invertir en infancia es **justo**.



¿SABÍAS QUE....

Figure 8. Returns to education for all children



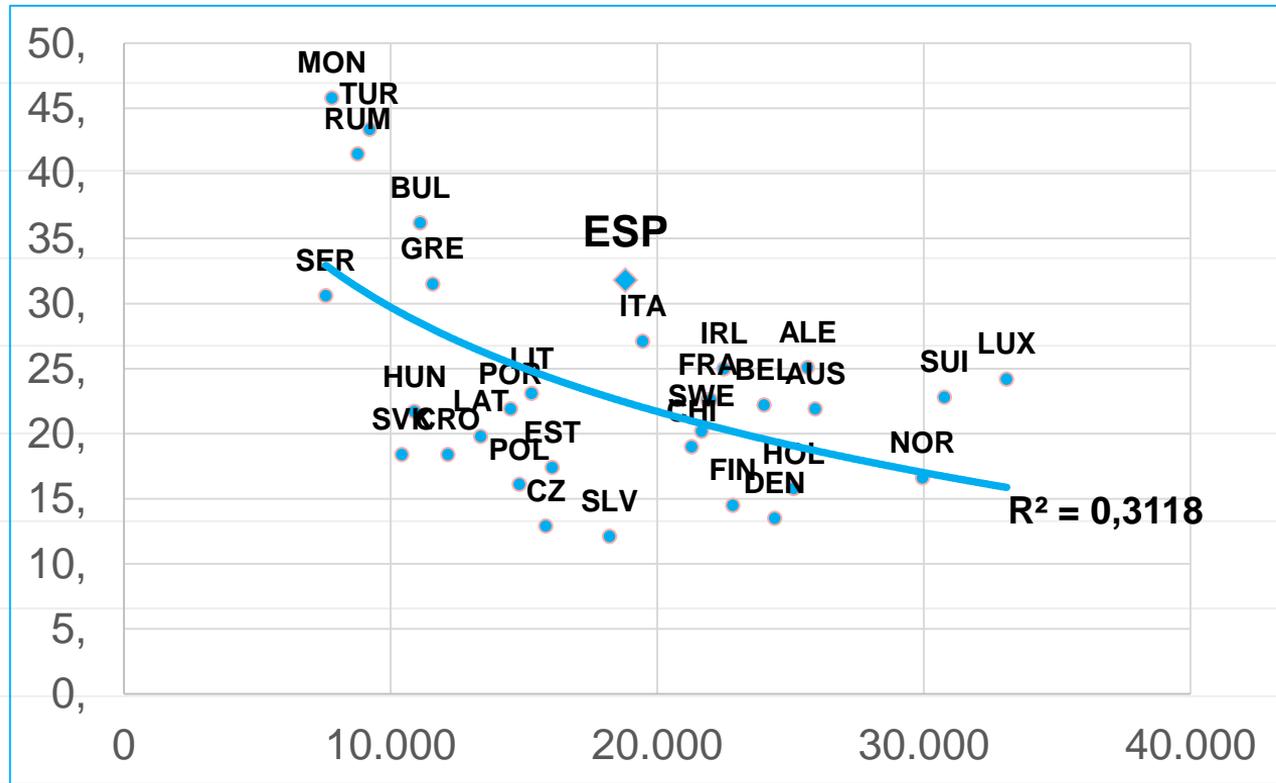
Rates of return to human capital investment initially setting investment to be equal across all ages

Source: Heckman and Masterov (2004).

Según la literatura, **cuanto más temprano se invierte, mayor es la tasa de retorno económico y social** de esa inversión

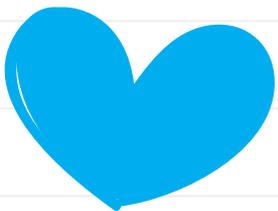
¿Y, ADEMÁS, QUE....

Tasa AROPE infantil



...España registra una **tasa AROPE infantil superior a la esperada** según su nivel de renta por habitante PPA

Renta media por habitante (PPA en €)



**LA INTERVENCIÓN TEMPRANA Y LA PREVENCIÓN SON
ESENCIALES PARA ELABORAR POLÍTICAS MÁS
EFICACES Y EFICIENTES, PUES EL GASTO PÚBLICO
DEDICADO A LAS CONSECUENCIAS DE LA POBREZA Y
LA EXCLUSIÓN SOCIAL DE LOS NIÑOS SUELE SER
SUPERIOR AL NECESARIO PARA INTERVENIR A UNA
EDAD TEMPRANA**

RECOMENDACIÓN DE LA COMISIÓN de 20 de febrero de 2013
Invertir en la infancia: romper el ciclo de las desventajas
(2013/112/UE)





para cada infancia

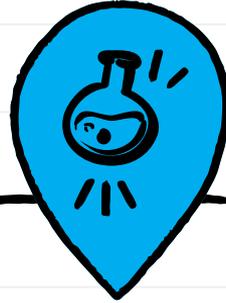
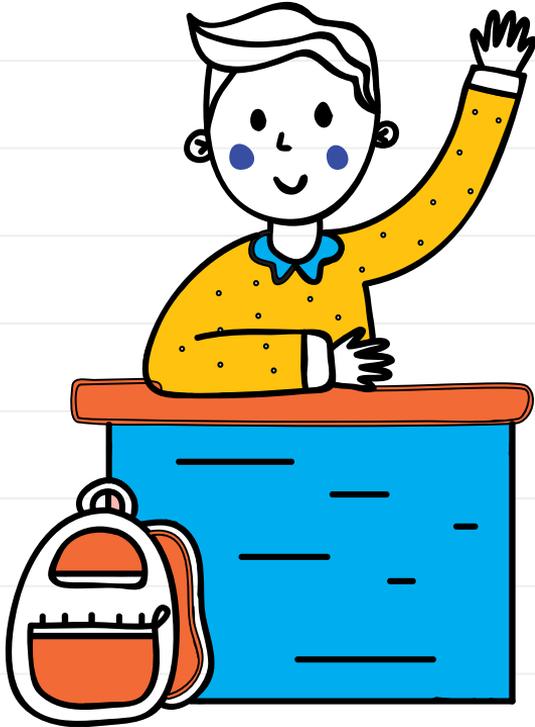


Ciudades
Amigas
de la Infancia

**02. LA METODOLOGÍA
UNICEF PARA IDENTIFICAR
Y CUANTIFICAR EL GASTO
EN INFANCIA EN LOS
PRESUPUESTOS**



TERMINOLOGÍA



METODOLOGÍA

Conceptos y **reglas de decisión** sobre las que se articula la identificación y medición del gasto en infancia



HERRAMIENTA

Instrumento en forma de fichero **Excel** cuya aplicación se produce a través de un **proceso** que cristaliza la metodología

ANTECEDENTES

La metodología UNICEF completa procesos que se han producido en otros países (y también en España) respecto al intento de cuantificar el gasto o inversión presupuestaria en infancia.

La mayor parte de los ejemplos de metodologías son apriorísticas.



<https://www.unicef.es/publicacion/medicion-de-la-inversion-presupuestaria-en-la-infancia-propuesta-metodologica>

OBJETIVOS DE LA METODOLOGÍA (HACIA UNA TEORÍA DEL CAMBIO DE LA METODOLOGÍA)

IDENTIFICAR Y CUANTIFICAR

- Medir el gasto directo e indirecto en infancia de una AP y poner en valor su esfuerzo presupuestario
- Establecer qué programas tienen un mayor peso en el gasto en infancia si han sido diseñados en clave de infancia.
- Conocer la evolución en el tiempo del gasto en infancia

PLANIFICAR Y GESTIONAR

- Elaborar presupuestos en clave de infancia.
- Tomar decisiones e invertir los recursos suficientes en relación con las necesidades de la infancia.

IMPACTAR

- Transformar la vida de niños y niñas, mejorando su calidad de vida y garantizando el cumplimiento de los derechos de infancia



¿PARA QUE NO SIRVE (A CORTO PLAZO) LA METODOLOGÍA?



APROXIMACIÓN

Para conocer exactamente el gasto en infancia: es una aproximación



COMPARABILIDAD

No está pensada para hacer comparaciones entre AAPP



IMPACTO

No mide *per se* el impacto del gasto en la infancia

PRINCIPIOS QUE SUSTENTAN LA METODOLOGÍA

BENEFICIO DE INFANCIA

El gasto se considera “que beneficia a infancia” cuando su intención es producir o promover un bien o servicio que contribuya a proteger o realizar uno de los derechos de los que los niños, niñas y adolescentes son titulares de acuerdo a la CDN.

¿Requiere el gasto la presencia de NNA para su existencia?

MULTINIVEL

La metodología se puede emplear en ámbitos estatales, autonómicos y locales o segmentos de los mismos.

No obstante, su espíritu se orienta a ser implementada sobre el presupuesto de cada AP en su conjunto.

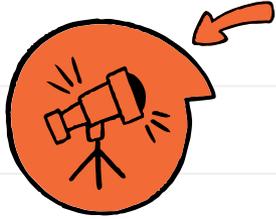
PRESUPUESTARIO

Lo que no está en los presupuestos no existe: siempre tiene que haber alguna referencia monetaria que sustente la clasificación y asignación a infancia de un determinado programa o partida.

Por tanto, la configuración del presupuesto es clave para identificar gastos que benefician a infancia.

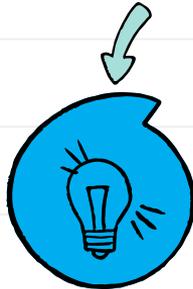
PREGUNTA 1

ELEMENTOS PRÁCTICOS DE LA METODOLOGÍA



DEFINICIÓN

Se considera infancia a todos los NNA (<18 años)



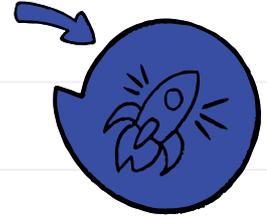
UNIDAD DE ANÁLISIS

El **Programa** es la unidad de análisis de la Metodología (clasificación por programas)



TOTALIDAD PROGRAMÁTICA

Se consideran todos los **gastos directos e indirectos** de todos los Programas (no solo los "sociales")



EXCLUSIONES

Solamente se excluyen las **variaciones de activos y pasivos financieros** y las partidas que no se ejecutan en el territorio (exterior, sobre todo) (clasificación económica)

LA CLASIFICACIÓN DEL GASTO. TIPOLOGÍAS



GASTO PURO (A)

Solo se requiere la presencia de NNA para su ejecución (educación infantil)



GASTO ADULTO (B)

Solo se requiere la presencia de adultos/as para su ejecución (servicios a adultos mayores))



GASTO MIXTO (C)

Se requiere la presencia de NNA y adultos/as para su ejecución (puntos de encuentro familiar)



GASTO GENERAL (D)

No se requiere la presencia ni de menores ni adultos para su ejecución y se orientan a la población en general (alumbrado)

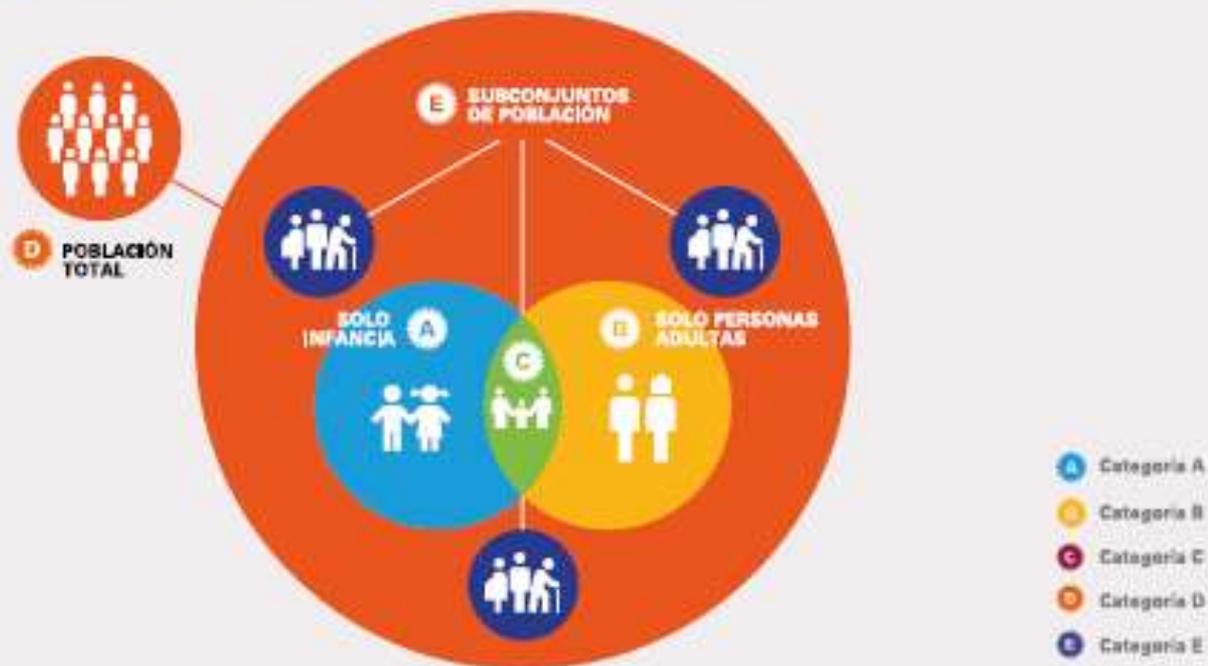


GASTO SEGMENTO (E)

No se requiere la presencia ni de menores ni adultos para su ejecución y se orientan a un segmento de la población (juventud)

CLASIFICACIÓN DEL GASTO

Figura 1. Categorías de gasto según la población beneficiada



Fuente: UNICEF España (2018)

CONJUNTOS DE GASTO



- El gasto estricto en infancia: incluye el gasto que está diseñado para la satisfacción de las necesidades de los NNA y cuya presencia es imprescindible.
- El gasto ampliado en infancia: añade el que se destina a infancia orientado a determinados segmentos de la población (gasto A+C+E).
- El gasto total en infancia: incluye la totalidad del gasto destinado a infancia (gasto A+C+D+E).

¿QUÉ PARTE DE CADA GASTO SE ASIGNA A INFANCIA? LOS PONDERADORES

Tipología de gasto	Ponderador estándar: % del gasto que se considera que beneficia a infancia
Tipo de gasto A	El 100% del gasto beneficia a infancia (fijo): 100€ de gasto en educación infantil equivale a 100€ de gasto en infancia.
Tipo de gasto B	El 0% del gasto beneficia a infancia (fijo): 100€ de gasto en dependencia equivale a 0€ de gasto en infancia.
Tipo de gasto C	Peso (aproximado) de infancia en el colectivo destinatario del gasto: 100€ de gasto en acogimiento familiar equivale a 50€ de gasto en infancia (si las familias tienen igual número de miembros adultos/as y menores)
Tipo de gasto D	Peso de infancia en la población total del municipio (15-20%): 100€ de gasto en alumbrado equivale a 18€ de gasto en infancia.
Tipo de gasto E	Peso (aproximado) de infancia en el subconjunto de la población destinatario del gasto: 100€ de gasto en discapacidad equivalen a 5€ de gasto en infancia (si el peso de la infancia con discapacidad es del 5%).

ÁRBOL DE DECISIONES (PROGRAMA)



DERECHOS DE INFANCIA

Finalmente, la metodología contempla la clasificación del gasto pudiendo asignarse el gasto de cada programa a un determinado derecho de infancia (CDN): supervivencia, desarrollo, protección y participación, divididos, a su vez, en distintas categorías.

Además, se ha incorporado otra clasificación: los 5 objetivos marco de derechos definidos en Ciudades Amigas de la Infancia.



¿CUÁL ES EL RESULTADO DE LA METODOLOGÍA?

7.2M

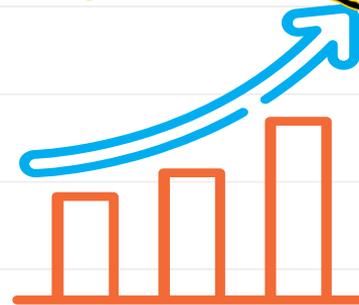
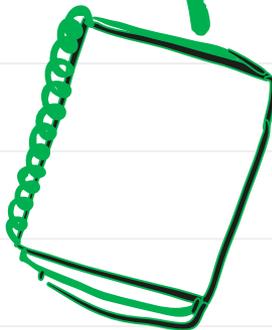
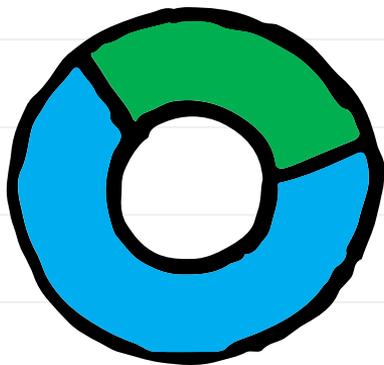
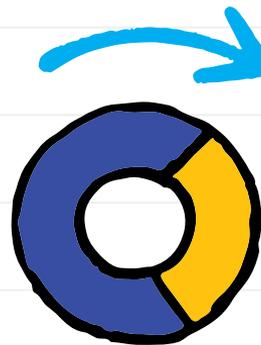
La estimación del conjunto de la inversión o gasto en infancia.

La cuantía del gasto según las tipologías y derechos

Texto en el que se detallan los criterios de clasificación y asignación

Los programas con mayor peso en el gasto en infancia

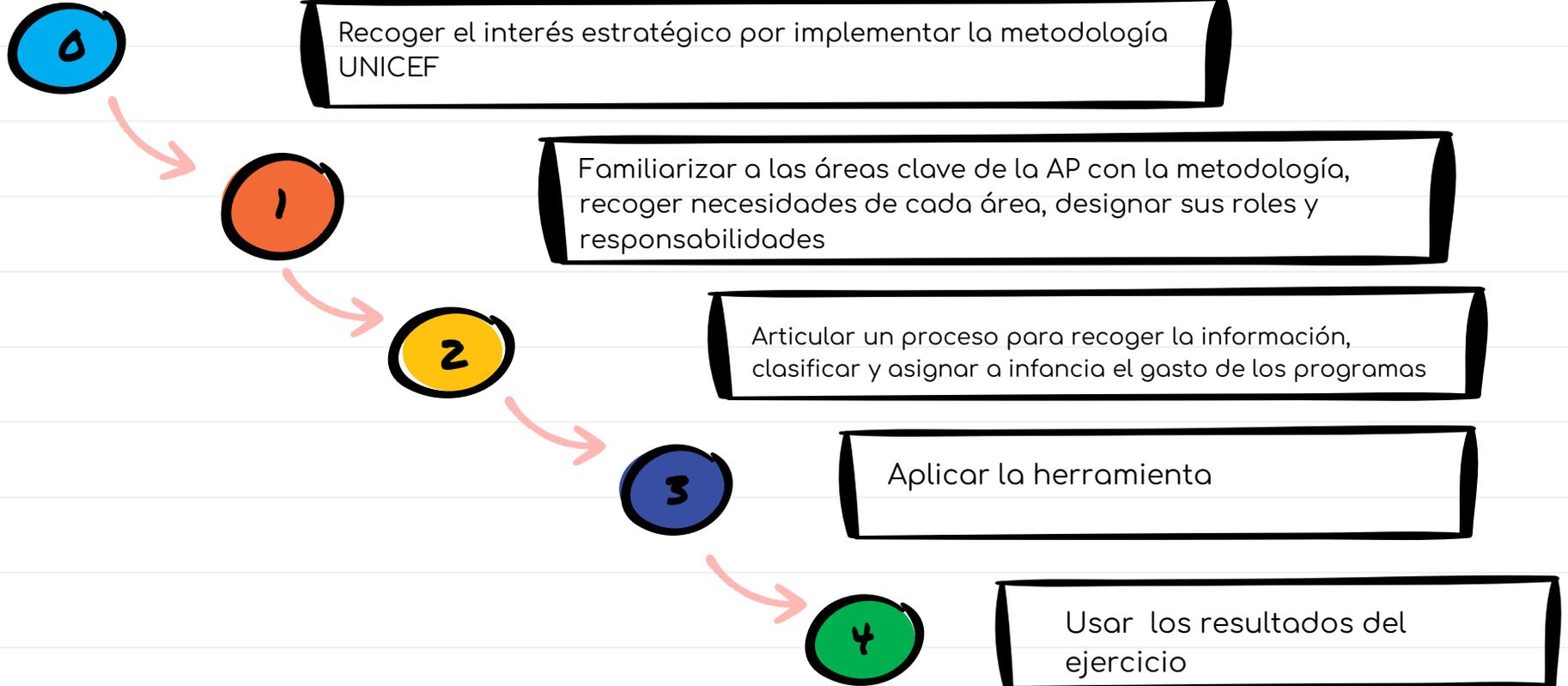
La evolución del gasto en el tiempo





**03. GOBERNANZA PARA
LA IMPLEMENTACIÓN DE
LA METODOLOGÍA UNICEF
EN EL ÁMBITO LOCAL**

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA EN UNA ADMINISTRACIÓN LOCAL



PASO 1: FAMILIARIZAR A LAS ÁREAS CLAVE DE LA AP CON LA METODOLOGÍA, RECOGER SUS NECESIDADES Y DELIMITAR SUS ROLES Y RESPONSABILIDADES

Objetivo: involucrar desde el inicio al conjunto de la AP en la aplicación de la metodología.

Escenario deseado: la DG Hacienda asume el liderazgo dado que es su personal quien elabora los presupuestos y cuenta con una visión panorámica de los mismos.

Para ello, es adecuado...

1. Iniciar una **ronda de consultas** para conocer, tener en cuenta y valorar las necesidades de cuantificación del gasto en infancia en las distintas áreas. La pregunta clave es: ¿para qué deseamos identificar el gasto en infancia de nuestros presupuestos?
2. Familiarizar a las distintas áreas involucradas con la metodología y sus resultados esperados. Ello puede desarrollarse mediante un **proceso formativo**.



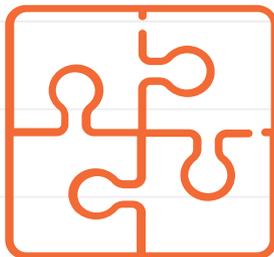
PASO 2: ARTICULAR UN PROCESO PARA RECOGER LA INFORMACIÓN PARA CLASIFICAR Y ASIGNAR A INFANCIA EL GASTO DE LOS PROGRAMAS

Objetivo: recoger la información necesaria para aplicar la metodología.

Escenario deseado: todas las áreas de la AP contribuyen a la identificación y cuantificación del gasto en infancia.

Para ello, es adecuado que...

1. Las tareas que implican estos procesos sean planificadas desde el comienzo del año
2. El proceso diseñado sea participativo.
3. Como resultado, se transversalice un enfoque de infancia en las políticas del Ayuntamiento.



PASO 3: APLICAR LA HERRAMIENTA

Objetivo: implementar la herramienta para la obtención de los resultados.

Escenario deseado: la herramienta es implementada sobre la base de la información recogida y consensada por todos los departamentos

Para ello, se sugiere que, una vez recogida la información necesaria para aplicarla, sea el área de Hacienda del consistorio la que desarrolle este ejercicio, con el apoyo más específico del resto (especialmente de Infancia o Servicios Sociales) en aquello que pueda ser necesario.



PASO 4: USO DE LOS RESULTADOS

Objetivo: difundir interna y externamente los resultados obtenidos.

Escenario deseado: los resultados son compartidos internamente y difundidos según las necesidades estratégicas del Ayuntamiento.

El uso de los resultados implica establecer internamente los objetivos de comunicación internos y externos (si los hubiese) y conectar los contenidos de los informes que se elaboren a raíz del proceso con las necesidades detectadas de los agentes.

Ello puede abarcar desde el formato del producto hasta sus contenidos



unicef 

para cada infancia



Ciudades
Amigas
de la Infancia

04. LA HERRAMIENTA: PREPARANDO SU USO Y CARACTERÍSTICAS

PAUTAS PARA PREPARAR LA INFORMACIÓN



CLASIFICACIÓN DEL GASTO: ÁREAS DE GASTO MUNICIPAL Y TIPOLOGÍAS

Áreas de gasto	Tipologías
Servicios públicos básicos (seguridad, vivienda, bienestar comunitario, medio ambiente).	Son servicios públicos generales y se consideran gasto tipo D . Los programas destinadas a infancia o adultos/as exclusivamente se clasificarán aparte, permaneciendo el resto como gasto tipo D.
Protección y promoción social	Los gastos destinados a segmentos específicos (requisitos o condiciones: umbral de rentas, grado de discapacidad etc.) son gasto tipo E . Los programas de personas adultas son gasto tipo B .
	Los gastos ligados a intervenciones con familias son gasto tipo C . Los gastos de carácter generalista (igualdad, diversidad) serán clasificados como gasto tipo D .
Bienes públicos de carácter preferente (educación, salud, cultura, deporte, ocio)	Los programas en materia educativa a infancia se clasificarán, por regla general, como gasto tipo A . El resto suele ser gasto tipo D .
Actuaciones de carácter económico o general	Gasto tipo D salvo si se identifican objetivos o partidas específicas de infancia (gasto tipo A)

¿CÓMO RECOGER ESTA INFORMACIÓN?

- Vamos a sistematizar la clasificación del gasto en una **FICHA** que se distribuya en cada centro gestor para su contribución o validación (en función de la información con que inicialmente cuente el área que diseñe este instrumento). Este proceso facilitará enormemente la aplicación de la herramienta, como veremos.
- Se sugiere que, una vez que cada centro gestor o departamento reciba la ficha, asigne el gasto de cada partida a cada tipología (o valide la que se haya podido establecer desde Hacienda).
- Este ejercicio deberá realizarse en cada uno de los programas del presupuesto.

PASOS PARA RELLENAR LA FICHA DE CLASIFICACIÓN DEL GASTO

1. Cada departamento recibe una ficha para cada uno de “sus” programas de gasto.
2. Se analiza y clasifica cada programa según sus partidas e información adicional: memorias presupuestarias, informes de ejecución, etc.
3. Como resultado:
 - Se clasifica cada partida en función del tipo de gasto que representa.
 - Si hay programas de distintas tipologías, las partidas genéricas (sueldos y salarios, etc.) pertenecen a la tipología más representativa del programa y las partidas específicas (actuaciones concretas, transferencias, etc.) se clasificarán según su contenido.
 - Se suman los gastos de cada tipología y se halla el porcentaje de cada una.

Figura 4. Ficha de recogida de información acerca de la tipología de gasto de un Programa genérico (denominado “Programa 1”)

PROGRAMA	CÓDIGO	DESCRIPCIÓN	IMPORTE	OTROS	OTROS	OTROS	OTROS	OTROS	OTROS
PROGRAMA 1	1000	PARTIDA 1	10000						
PROGRAMA 1	1000	PARTIDA 2	10000						
PROGRAMA 1	1000	PARTIDA 3	10000						
PROGRAMA 1	1000	PARTIDA 4	10000	10000					
PROGRAMA 1	1000	PARTIDA 5	10000		10000				
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 6	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 7	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 8	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 9	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 10	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 11	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 12	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 13	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 14	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 15	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 16	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 17	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 18	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 19	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 20	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 21	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 22	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 23	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 24	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 25	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 26	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 27	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 28	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 29	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 30	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 31	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 32	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 33	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 34	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 35	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 36	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 37	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 38	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 39	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 40	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 41	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 42	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 43	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 44	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 45	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 46	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 47	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 48	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 49	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 50	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 51	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 52	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 53	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 54	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 55	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 56	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 57	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 58	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 59	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 60	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 61	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 62	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 63	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 64	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 65	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 66	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 67	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 68	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 69	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 70	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 71	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 72	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 73	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 74	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 75	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 76	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 77	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 78	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 79	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 80	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 81	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 82	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 83	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 84	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 85	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 86	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 87	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 88	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 89	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 90	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 91	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 92	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 93	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 94	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 95	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 96	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 97	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 98	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 99	10000						10000
PROGRAMA 1	2000	PARTIDA 100	10000						10000
TOTAL			200	18	44	44	71.90 €	10.00 €	6.90 €
TOTAL EN %				4%	9%	4%	6.21 €	0.97 €	0.97 €

Este ejercicio deberá realizarse en cada uno de los programas del presupuesto.

DETERMINACIÓN DE LOS PONDERADORES

La clasificación del gasto se complementa con la determinación de los “ponderadores”: el % que, en cada partida o programa, se considera que beneficia a infancia.

No hay ponderadores ideales pero la intención es que se aproximen al peso de infancia en los participantes a las que van destinadas las partidas y programas objeto de análisis. Cuando no se disponga de datos, se hará uso de indicadores genéricos (ver Guía).

Gasto	Tipo	Indicador (ponderador)
Escuela de música municipal (EMM)	A	% de NNA matriculados/as en la EMM sobre el total de matriculados/as
Ayudas para la conciliación	C	% de NNA que viven en familias beneficiarias sobre el total de personas que viven en familias beneficiarias
Acciones de Discapacidad	E	% de NNA con discapacidad sobre el total de personas con discapacidad en el municipio (o región)

PREGUNTA 2

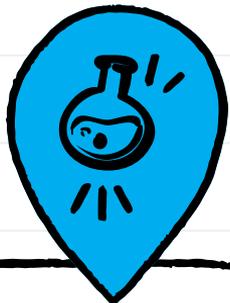
¿CÓMO RECOGER ESTA INFORMACIÓN? FICHA DE PONDERACIONES

Figura 5. Modelo de ficha de recogida de información en clave de infancia: departamento de servicios sociales

ID	INDICADOR	VALOR	PROGRAMA ASOCIADO	OBSERVACIONES
INC_E_1	% de niños, niñas y adolescentes del subconjunto de la población beneficiaria de las ayudas de emergencia social sobre el total de las personas beneficiarias de dichas ayudas	20,5%	P2321	De no existir es indicador, se podrá emplear el % de niños, niñas y adolescentes en riesgo de pobreza sobre el total de personas en riesgo de pobreza en el municipio (o acudir al dato de la Comunidad Autónoma)
INC_C_2	% de niños, niñas y adolescentes del subconjunto de la población beneficiaria de las ayudas a personas en riesgo de pobreza y exclusión sobre el total de las personas beneficiarias de las ayudas	20,5%	P2321	De no existir es indicador, se podrá emplear el % de niños, niñas y adolescentes en riesgo de pobreza sobre el total de personas en riesgo de pobreza en el municipio (o acudir al dato de la Comunidad Autónoma)

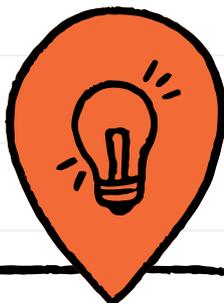
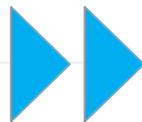
Se diseñará esta ficha, que se compartirá con todos los centros o departamentos gestores, que incluya una serie de indicadores correspondientes al perfil de los destinatarios de los programas.

CONCLUSIÓN DEL PROCESO



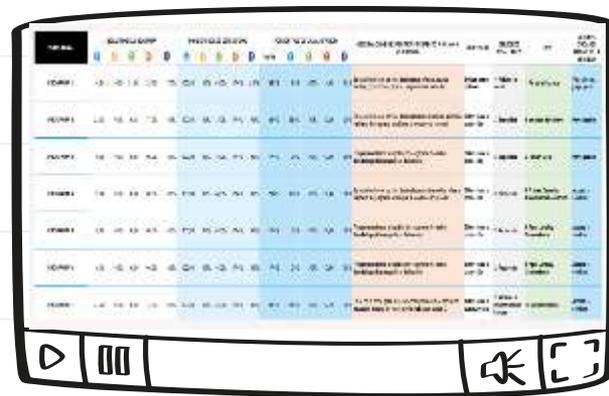
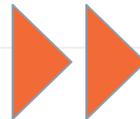
GASTOS CLASIFICADOS

Sabemos a qué
tipología
corresponde cada
gasto (partida o
programa).



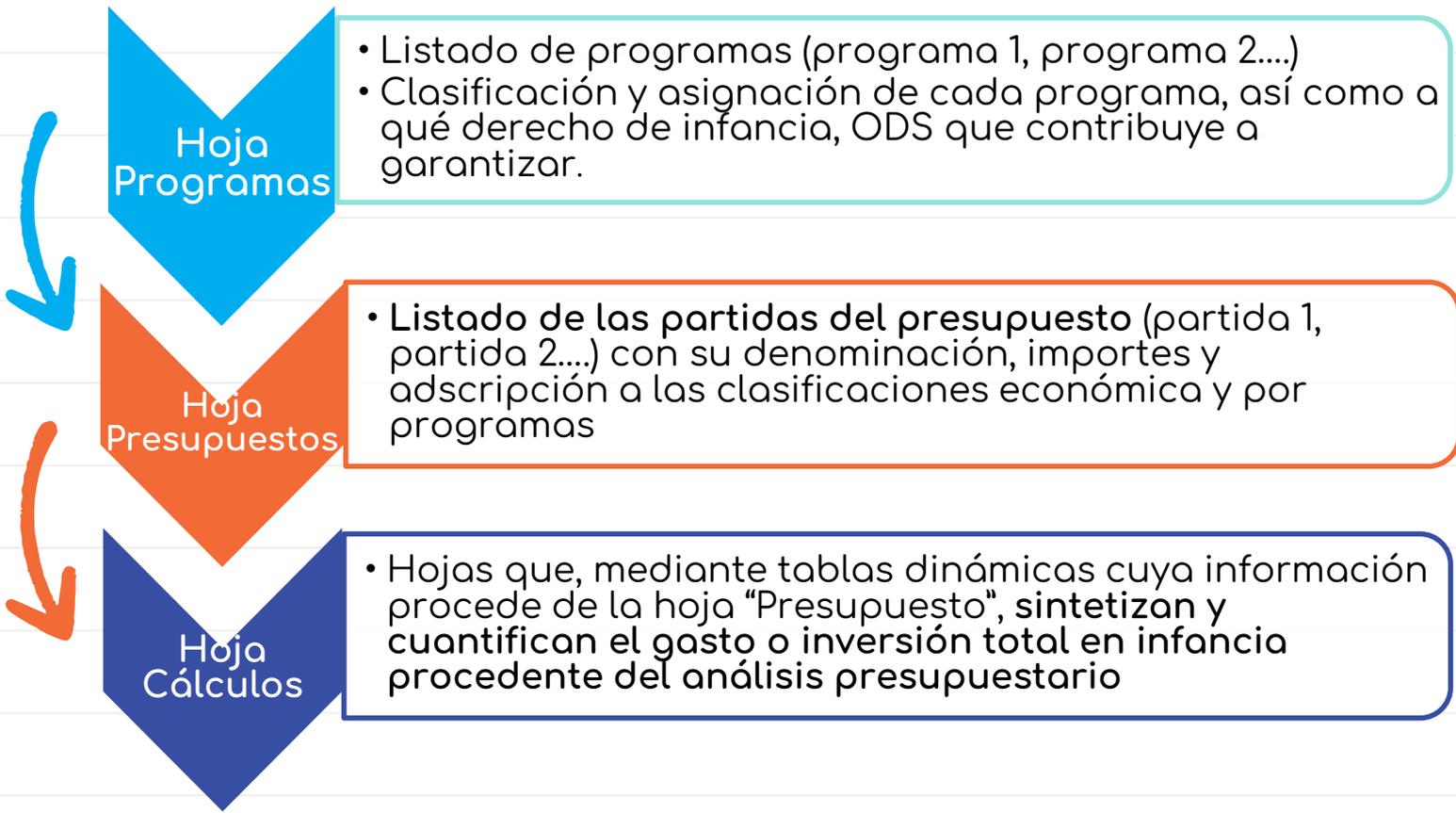
GASTOS PONDERADOS

Sabemos que % de
cada gasto se
asigna a infancia.



AHORA PODEMOS
USAR LA
HERRAMIENTA

HERRAMIENTA "ADAPTADA" (AL ÁMBITO LOCAL): ESTRUCTURA Y PASOS PARA SU USO



Hoja Programas

- Listado de programas (programa 1, programa 2....)
- Clasificación y asignación de cada programa, así como a qué derecho de infancia, ODS que contribuye a garantizar.

Hoja Presupuestos

- Listado de las partidas del presupuesto (partida 1, partida 2....) con su denominación, importes y adscripción a las clasificaciones económica y por programas

Hoja Cálculos

- Hojas que, mediante tablas dinámicas cuya información procede de la hoja "Presupuesto", sintetizan y cuantifican el gasto o inversión total en infancia procedente del análisis presupuestario

HOJA PROGRAMAS

PROGRAMA	REPARTO DEL PROGRAMA					PONDERADORES ESPECÍFICOS					PORCENTAJE QUE VA A INFANCIA					OBSERVACIONES ESPECÍFICAS RESPECTO A INFANCIA (EJEMPLOS)	DERECHOS	DERECHOS DETALLADOS	ODS	OBJETIVO CIUDADES AMIGAS DE LA INFANCIA
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	TOTAL	A	C	D	E					
PROGRAMA 1	4,3%	15,0%	51,0%	25,0%	7,3%	100,0%	0,0%	48,0%	17,4%	21,6%	34,3%	4,3%	24,2%	4,4%	1,5%	Se han identificado partidas destinadas a infancia, adultos, familias, población en general y segmentos en particular	9 Otros bienes públicos	14 Asistencia social	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio
PROGRAMA 2	23,0%	0,0%	0,0%	77,0%	0,0%	100,0%	0,0%	48,0%	17,4%	0,0%	56,4%	23,0%	0,0%	13,4%	0,0%	Se han identificado partidas destinadas exclusivamente a infancia y el resto del programa se dirige a la población en general	3 Derecho a la protección	33 Seguridad	5 Igualdad de Género	Participación
PROGRAMA 3	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%	0,0%	48,0%	17,4%	0,0%	17,4%	0,0%	0,0%	17,4%	0,0%	Programa destinado a la población en general. No se han detectado partidas específicas de infancia	3 Derecho a la protección	33 Seguridad	2 Hambre Cero	Participación
PROGRAMA 4	12,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%	0,0%	48,0%	17,4%	0,0%	29,4%	12,0%	0,0%	17,4%	0,0%	Se han identificado partidas destinadas exclusivamente a infancia y el resto del programa se dirige a la población en general	3 Derecho a la protección	32 Protección	8 Trabajo Decente y Crecimiento Económico	Acceso a servicios
PROGRAMA 5	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%	0,0%	48,0%	17,4%	0,0%	17,4%	0,0%	0,0%	17,4%	0,0%	Programa destinado a la población en general. No se han detectado partidas específicas de infancia	3 Derecho a la protección	32 Protección	6 Agua Limpia y Saneamiento	Acceso a servicios
PROGRAMA 6	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%	0,0%	48,0%	17,4%	0,0%	17,4%	0,0%	0,0%	17,4%	0,0%	Programa destinado a la población en general. No se han detectado partidas específicas de infancia	3 Derecho a la protección	32 Protección	6 Agua Limpia y Saneamiento	Acceso a servicios
PROGRAMA 7	27,0%	0,0%	0,0%	73,0%	0,0%	100,0%	0,0%	48,0%	17,4%	0,0%	39,7%	27,0%	0,0%	12,7%	0,0%	Se an ingresa como gasto A un 27% por la presencia de partida de educación de culto destinada a infancia El resto es tipo D.	1 Derecho a la supervivencia	12 Vivienda e infraestructuras básicas	14 Vida Submarina	Acceso a servicios

1. Programa: nombres de los programas que componen el presupuesto.
2. Reparto del Programa y ponderadores específicos: % del gasto de cada programa por tipo de gasto y ponderador.
3. % que va a infancia: resultado final del % de gasto en infancia de cada programa.
4. Observaciones: justificación acerca de la clasificación y asignación del gasto de cada programa.
5. Otros: derechos de infancia, ODS y objetivos CAI de cada programa.

PASOS PARA RELLENAR LA HOJA PROGRAMAS

Generar un primer campo (columna A) "Programas" con el listado de programas. Cada fila es un Programa.



Rellenar **manualmente** para cada Programa el "reparto del Programa" y los "ponderadores específicos" con las fichas rellenas.



Los siguientes campos se rellenan **automáticamente** y contienen el % de gasto de los programas en clave de infancia. Su suma será el % que se destina a infancia en cada programa



Las "observaciones" debe incluir una síntesis de los criterios que sustentado la clasificación y los ponderadores empleados



Incluir a que derecho, derecho detallado, ODS y objetivo del Programa Ciudades Amigas de la Infancia (objetivo CAI) se asocia cada programa



HOJA PRESUPUESTOS

DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA	CLASIFICACIÓN ECONÓMICA	DENOMINACIÓN DE LA PARTIDA	IMPORTE CONSOLIDADO (€)	INCLUIDO EN EL CÁLCULO (1) o no (2)	IMPORTE A CLASIFICAR	IMPORTE DE LA CATEGORÍA A	IMPORTE DE LA CATEGORÍA B	IMPORTE DE LA CATEGORÍA C	IMPORTE DE LA CATEGORÍA D	IMPORTE DE LA CATEGORÍA E	IMPORTE PARA LA INFANCIA	IMPORTE PARA LA INFANCIA DE LA CATEGORÍA A	IMPORTE PARA LA INFANCIA DE LA CATEGORÍA B	IMPORTE PARA LA INFANCIA DE LA CATEGORÍA C	IMPORTE PARA LA INFANCIA DE LA CATEGORÍA D	DERECHOS	DERECHOS DETALLADOS	ODS	OBJETIVO CIUDADES AMIGAS DE LA INFANCIA	
																				IMPORTE PARA LA INFANCIA DE LA CATEGORÍA E
PROGRAMA 1	10201	PARTIDA 1	1.00 €	1	1.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	10301	PARTIDA 2	2.00 €	1	2.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	03300	PARTIDA 3	3.00 €	3	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	48100	PARTIDA 4	4.00 €	3	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	12200	PARTIDA 5	5.00 €	1	5.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	12300	PARTIDA 6	6.00 €	1	6.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	14300	PARTIDA 7	7.00 €	1	7.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	16000	PARTIDA 8	8.00 €	1	8.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	18500	PARTIDA 9	9.00 €	1	9.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	10300	PARTIDA 10	10.00 €	1	10.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	12300	PARTIDA 11	11.00 €	1	11.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	14300	PARTIDA 12	12.00 €	1	12.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	16000	PARTIDA 13	13.00 €	1	13.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	18500	PARTIDA 14	14.00 €	1	14.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	12300	PARTIDA 15	15.00 €	1	15.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	12300	PARTIDA 16	16.00 €	1	16.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	14300	PARTIDA 17	17.00 €	1	17.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	16000	PARTIDA 18	18.00 €	1	18.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	18500	PARTIDA 19	19.00 €	1	19.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	20501	PARTIDA 20	20.00 €	1	20.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	41001	PARTIDA 21	21.00 €	1	21.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	21300	PARTIDA 22	22.00 €	1	22.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	21800	PARTIDA 23	23.00 €	1	23.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	21800	PARTIDA 24	24.00 €	1	24.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	21800	PARTIDA 25	25.00 €	1	25.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 1	22300	PARTIDA 26	26.00 €	1	26.00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €	1 Fin de la Pobreza	Vida familiar, juego y ocio	
PROGRAMA 2	22303	PARTIDA 27	27.00 €	1	27.00 €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	3 Igualdad y la protección	5 Seguridad	Participación
PROGRAMA 2	22111	PARTIDA 28	28.00 €	1	28.00 €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	- €	3 Igualdad y la protección	5 Seguridad	Participación

1. Programa: nombres de los programas que componen el presupuesto.
2. Información de cada partida: clasificación económica, denominación e importe (inicial o ejecutado)
3. Gasto incluido, clasificado y asignado a infancia (automático)
4. Derechos, ODS y objetivos CAI (automático)

PASOS PARA RELLENAR LA HOJA PRESUPUESTOS

Generar un primer campo (columna A) "Programas" con el listado de programas. Cada fila es una partida.



Rellenar manualmente para cada partida: su clasificación (5 dígitos) económica y denominación e importe. Todos los demás campos se rellenan automáticamente.



Identificación de exclusiones (es flexible)



Identificación y cuantificación del gasto clasificado y asignado a infancia



Vínculo de cada partida con los derechos de infancia, ODS y objetivo del Programa Ciudades Amigas de la Infancia (objetivo CAI)



HOJA CÁLCULOS

ETIQUETAS DE FILA	 Suma de Importes para la infancia de la CATEGORÍA A	 Suma de Importes para la infancia de la CATEGORÍA C	 Suma de Importes para la infancia de la CATEGORÍA D	 Suma de Importes para la infancia de la CATEGORÍA E	Suma de Importes para la infancia
PROGRAMA 1	13,76 €	84,21 €	14,96 €	5,06 €	117,99 €
PROGRAMA 10	- €	- €	1.464.804,38 €	- €	1.464.804,38 €
PROGRAMA 2	3.749,46 €	- €	2.184,14 €	- €	5.933,60 €
PROGRAMA 3	- €	- €	7.189,16 €	- €	7.189,16 €
PROGRAMA 4	12.503,40 €	- €	18.129,93 €	- €	30.633,33 €
PROGRAMA 5	- €	- €	27.672,26 €	- €	27.672,26 €
PROGRAMA 6	- €	- €	43.078,22 €	- €	43.078,22 €
PROGRAMA 7	92.744,46 €	- €	43.631,12 €	- €	136.375,58 €
PROGRAMA 8	- €	- €	104.339,80 €	- €	104.339,80 €
PROGRAMA 9	- €	- €	445.640,97 €	- €	445.640,97 €
Total general	109011,08	84,2112	2.156.684,95 €	5,06 €	2265785,296

Hoja o conjunto de hojas que sintetizan la información anteriormente incorporada. Se puede configurar con la información que se necesite.

CONCLUSIONES

1. La metodología UNICEF España es el mejor instrumento disponible para identificar y cuantificar el gasto en infancia que puede emplear una Administración Pública. Con el objetivo de superar las barreras que dificultan su uso, se ha elaborado la Guía que hoy se presenta.
2. No existen barreras técnicas específicas que impidan su uso en las AAPP. Las claves son la familiarización con la metodología, el liderazgo de las áreas de Hacienda y la configuración de un proceso participado de recogida y análisis de la información presupuestaria.
3. El uso de la herramienta (Excel), una vez cubiertas estas claves, se simplifica significativamente.

En definitiva, esperamos que todo esto pueda contribuir a medir y poner en valor el esfuerzo que desde lo local se realiza para garantizar los derechos de infancia y, sobre todo, a consolidar una cultura presupuestaria sensible a las necesidades, retos y prioridades para promover el bienestar de la infancia





Ciudades Amigas de la Infancia

Con la colaboración de:



unicef 
para cada infancia

