

IAFAS

INSTITUTO
DE AYUDA FINANCIERA
A LA ACCIÓN SOCIAL

Responsablemente
DIVERTIDO

BALANCE ANUAL

2024

PROGRAMA RESPONSABLEMENTE DIVERTIDO

El presente informe fue elaborado por el Departamento Juego Responsable (JR), dependiente de la Coordinación de Responsabilidad Social (RS) de IAFAS.

Durante 2024, el programa Responsablemente Divertido (RD) se implementó en la ciudad de Paraná, Entre Ríos, con la colaboración del Consejo General de Educación (CGE), que brindó su autorización y facilitó la asignación de escuelas secundarias participantes.

El programa tiene como propósito fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en un entorno que combine diversión y seguridad, promoviendo valores de responsabilidad y conciencia en los adolescentes.

Además, durante este período se habilitó la instancia de "Formador de Formadores" dirigida a los municipios que han firmado convenio con IAFAS. Esto permitió que, en la segunda parte del año, algunos participantes de los municipios asistieran a las escuelas como observadores, enriqueciendo así la implementación del programa en otras localidades y fortaleciendo su impacto en las comunidades locales.

En los talleres se abordaron los temas de ciberbullying, Grooming, huella digital, Apuesta +18.

En este documento se describen las dinámicas y estrategias llevadas a cabo en cada institución educativa. Canal de solicitud: CGE, Dirección de Escuelas Secundarias.

MODALIDAD

El programa se presenta en tres modalidades según el ámbito de aplicación:

Escuelas secundarias: ciclo de talleres vivenciales.

El equipo técnico de IAFAS se traslada a instituciones escolares de la ciudad de Paraná para desarrollar un ciclo de cinco talleres vivenciales de 80 minutos cada uno. Este proceso se extiende a lo largo de un mes y medio, con encuentros semanales que permiten generar una experiencia sostenida y significativa. Como cierre, se propone un sexto taller (optativo) a modo de evaluación de aprendizajes, en el que los estudiantes realizan un trabajo práctico. Esta modalidad busca favorecer la toma de conciencia y la revisión de hábitos poco saludables, promoviendo reflexiones profundas a lo largo del tiempo.

Municipios: formación de formadores.

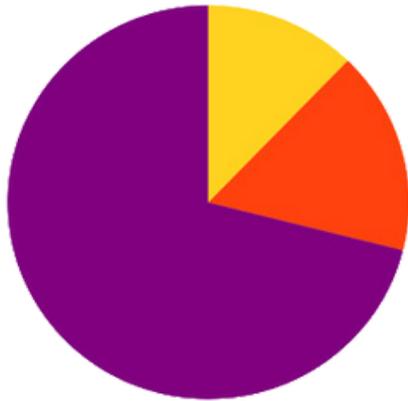
IAFAS interviene como formador de formadores, brindando herramientas a los equipos técnicos municipales para que puedan replicar la iniciativa en su jurisdicción. Tras la firma de un convenio con un Municipio, su equipo técnico accede a formación a través del aula Moodle y luego de observar el desarrollo de los talleres, implementa esta formación en instituciones escolares locales, manteniendo comunicación con IAFAS.

Clubes: taller intensivo en un único encuentro.

El equipo técnico de IAFAS también llega a instituciones deportivas de la ciudad de Paraná, donde desarrolla un taller intensivo en un solo encuentro.

Dpto. Juego Responsable

Este formato permite abordar de manera concreta y dinámica los conceptos clave, adaptándolos al contexto deportivo y promoviendo la reflexión sobre hábitos saludables.

**IMPACTO POBLACIONAL****581**

2024	ESTUDIANTES JUGADORES	ACTORES INST. EDUC./ EQUIPOS TÉCNICOS	TOTALES
ESCUELAS SECUNDARIAS	352	61	413
MUNICIPIOS	65	32	97
CLUBES	63	8	71
TOTAL	480	101	581

Impacto poblacional

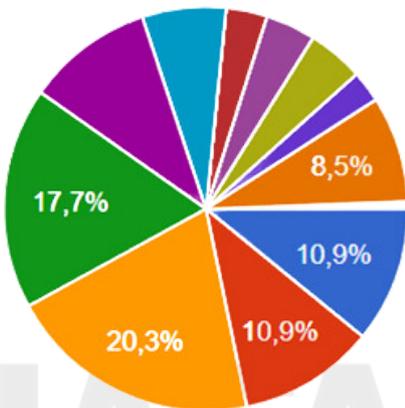
A través de estas estrategias de intervención, IAFAS ha alcanzado un total de 581 personas, incluyendo estudiantes, docentes y miembros de comunidades deportivas. Este número refleja no solo la amplitud de la cobertura, sino también el potencial efecto multiplicador de la iniciativa, especialmente en el ámbito municipal, donde la formación de formadores amplía el alcance del programa.

Dpto. Juego Responsable

HERRAMIENTA DE DIAGNÓSTICO: Encuesta anónima.

Se implementa por segundo año consecutivo, una encuesta anónima como herramienta de diagnóstico para abordar los talleres y dar sustento objetivo al programa.

Se relevó a 671 adolescentes de instituciones escolares y deportivas.



	ADOLESCENTES	INSTITUCIONES
ENCUESTAS/ RELEVAMIENTO	671	11

Escuelas secundarias:

- Nº 1 Domingo Faustino Sarmiento
- Nº 50 Rep. de Entre Ríos
- Nº 48
- D - Nº 132 Santa Lucía
- D - Nº 13 Nuestra Señora del Huerto
- D - 174 Virgen de la Medalla Milagrosa

Municipios:

- Escuela Secundaria D-198 "San José"
- E.P.N.M. y S. Nº 35 Técnica
- Esc. Nº 76 Amarilio Zapata Soñez

Instituciones deportivas:

- Club Atlético Patronato de la Juventud Católica

Dpto. Juego Responsable

ESCUELAS SECUNDARIAS

Período Abril - Mayo

Escuelas de Gestión Estatal:

Escuela N.º 1 “Colegio Nacional Domingo Faustino Sarmiento” – Quinto año A y Quinto año C.

Escuela Secundaria N.º 48 “Congreso de Oriente” – Quinto año A y Quinto año B.

Escuela N.º 50 “República de Entre Ríos” – Quinto año A.

Período Agosto - Noviembre

Escuelas de Gestión Estatal:

Escuela N.º 50 “República de Entre Ríos” – Quinto año B.

Escuela Secundaria N.º 48 “Congreso de Oriente” – Quinto año C y Quinto año D.

Instituciones de Gestión Privada:

D - N.º 132 Instituto Santa Lucía – Quinto año A y Quinto año B.

D - N.º 13 Nuestra Señora del Huerto – Cuarto año y Quinto año.

D - N.º 174 Instituto Medalla Milagrosa – Cuarto año y Quinto año.

Escuelas de Gestión Técnica:

EET N.º 3 “Enrique Carbó” – Quinto año 2º y Sexto año 1º.

Impacto poblacional:

2024	ESTUDIANTES	ACTORES INST. EDUC.	TALLERES REALIZADOS	HORAS RELOJ
CGE		14	-	-
ESC. N° 1	35	8	6	8
ESC. N° 48	69	10	16	21,33
ESC. N° 50 E. RÍOS	41	4	10	13,33
D - 132 INST. SANTA LUCIA	56	8	10	13,33
D - 174 INST. MEDALLA MILAGROSA	60	8	10	13,33
D - 13 INST. NTRA SRA. DEL HUERTO	60	5	10	13,33
EET N° 3 ENRIQUE CARBÓ	31	4	6	8,00
TOTAL	352	61	68	82,67

6 Direct. De privada/ Direct. Pública/Direc. Técnica/ Secretarias
 1 Gestiones por Res. Para puntaje
 4 supervisores
 2 referentes CGE (observaron talleres)
 1 Coord. Consumo Problemático CGE)

El impacto poblacional en las escuelas refleja el alcance y la efectividad de las acciones implementadas en la comunidad educativa. Con 7 escuelas involucradas y 352 estudiantes alcanzados, se evidencia un esfuerzo significativo por llevar propuestas formativas a una cantidad considerable de alumnos. La participación de 61 actores institucionales resalta el compromiso de directivos, docentes y otros referentes, quienes cumplen un rol clave en la sostenibilidad de estas iniciativas.

Además, la concreción de 68 talleres en un total de 82.67 horas reloj muestra no sólo una planificación cuidadosa, sino también una dedicación sostenida en el tiempo. Esto indica que el impacto no se limita a la cantidad de participantes, sino también a la calidad y continuidad de las acciones implementadas.

En conjunto, estos números reflejan un proceso que trasciende lo cuantitativo y se traduce en oportunidades concretas de aprendizaje y transformación dentro del ámbito escolar.

MUNICIPIOS.

El Departamento Juego Responsable asumió el rol de "Formador de formadores", brindando capacitación a equipos técnicos de los municipios

Dpto. Juego Responsable

de la provincia de Entre Ríos mediante dos instancias complementarias de formación:

Presencial: el personal designado por cada municipio asiste a la ciudad de Paraná para observar el desarrollo de talleres en escuelas e instituciones secundarias. La participación en los talleres 1, 4 y 5 es obligatoria.

Virtual: a través de la plataforma Moodle, se brinda acceso a la planificación áulica de los talleres, explicaciones de los juegos, videos, asesoramiento y seguimiento mediante informes.

MUNICIPIOS	CONVENIO	TALLERES OBSERVADOS	CANTIDAD DE CONCURRENTES	PARTICIPANTES AULA MOODLE
Municipio de Crespo	Res. N° 396/24	5	1	8
Municipio de Villa Elisa	Res. N° 505/24	5	1	1
Municipio de Viale	Res. N° 676/24	4	1	9
Municipio de Santa Anita	Res. N° 738/24	4	1	2
Municipio de Chajarí	Res. N° 737/24	2	2	3
Municipio de Gualeguaychú	Res. N° 942/24	-	-	6
Municipio de Cerrito	Res. N° 954/24	3	1	3
Municipio de Gualeguay	Res. N° 977/24	-	-	-
Municipio de Ubajay	Res. N° 1003/24	-	-	-
Municipio de María Grande	Res. N° 1064/24	-	-	-
CGE	Res. N° 232/24	-	-	1
TOTAL		23	7	33

Municipalidad de Crespo

El 1 de agosto de 2024, en la ciudad de Crespo, se realizó una jornada de capacitación presencial en la que el equipo técnico de IAFAS generó un espacio de intercambio a través del diálogo y el juego. El objetivo fue concientizar sobre Juego Responsable y capacitar en la implementación del programa Responsablemente Divertido. Participaron ocho integrantes del equipo designado por el municipio.

Como resultado de esta capacitación, el 30 de octubre de 2024, el Municipio de Crespo inició la implementación del programa bajo el nombre Intensamente virtual en dos instituciones educativas:

Escuela Secundaria D-198 "San José"**E.P.N.M. y S. N° 35 Técnica "Gral. Don José de San Martín"****Municipalidad de Viale**

El 20 de noviembre de 2024, la ciudad de Viale dio inicio a la implementación del programa en la Escuela N° 76 Amarillo Zapata Soñez.

Los demás municipios proyectan su implementación para el año 2025.

Impacto poblacional a través de los municipios.

2024	ESTUDIANTES	EQUIPOS TÉCNICOS
Municipio de Crespo	49	8
Municipio de Villa Elisa	-	1
Municipio de Viale	16	9
Municipio de Santa Anita	-	2
Municipio de Chajarí	-	3
Municipio de Gualeguaychú	-	6
Municipio de Cerrito	-	3
Municipio de Gualeguay	-	-
Municipio de Ubajay	-	-
Municipio de María Grande	-	-
TOTAL	65	32

CLUBES

A partir de una Charla de Sensibilización realizada por el Dto. Juego Responsable de IAFAS en el Club Atlético Patronato de la Juventud Católica, dirigida a Equipos técnicos, padres, adultos en general y algunos deportistas, surgió la posibilidad de realizar talleres con categorías de fútbol del club.

Se ofreció un taller único, priorizando contenidos bajo la modalidad de jornada extendida (180 minutos) con tres categorías de fútbol, a saber:

Categorías 5°: 18 años

Categoría 6°: 17 años

Categoría 7°: 16 años

Impacto poblacional en clubes.

2024	JUGADORES	ENTRENADORES/ DT	TALLERES REALIZADOS	HORAS RELOJ
CATERGORIA 5°	20	2	1	2,30
CATEGORIA 6°	19	3	1	2,30
CATEGORIA 7°	23	2	1	2,30
COORDINADOR DE CATEGORIAS	-	1	-	
TOTAL	62	8	3	5,00

Para fomentar la participación y el compromiso de los docentes en los talleres, el Departamento Juego Responsable gestionó la solicitud de puntaje a través de un informe detallado.

Gracias a estas gestiones, se obtuvo la asignación de puntaje mediante la Resolución N° 2734/24 (CGE) para aquellos docentes que acompañaron el proceso con un 80% de asistencia y realizaron las actividades propuestas por el equipo técnico de IAFAS. Entre estas actividades, se destacó el Taller 6, que incluye una guía de trabajo orientada a la producción de materiales con fines preventivos y comunicativos sobre el uso responsable de las TIC y el juego saludable.

Cabe señalar que en 2023, el Taller 6 fue opcional y no contaba con puntaje. En 2024, al incorporarse el reconocimiento académico, se obtuvo la siguiente participación:

Taller 6	ESTUDIANTES	ACTORES INST. EDUC.
2023	52	5
2024	101	14

Algunas producciones del **TALLER 6**:



TRABAJO INTERINSTITUCIONAL PASANTÍAS

Con el fin de ampliar el impacto poblacional, se incorporaron al Área de la Coord. de Responsabilidad Social, dos pasantes de la carrera de Lic. de Psicopedagogía, quienes realizaron tareas de registros observacionales, confección de material pedagógico físico y audiovisual y desarrollo de talleres como parte del equipo técnico de IAFAS.

TRABAJO INTRAINSTITUCIONAL

Coord. de Relaciones Institucionales:

Dpto. Juego Responsable

Acompañó el 50% de los talleres de cierre o taller único en instituciones escolares y deportivas aportando a la difusión de buenas prácticas por parte de IAFAS.

Gcia. de Tecnología de la Información:

Participó en el TALLER 4, tanto en la elaboración del material ofrecido en el moodle, como así también concurriendo a 9 talleres (de un total de 14 talleres N°4) desarrollados en 5 escuelas de la ciudad de Paraná siendo instancias muy enriquecedoras para los estudiantes.

GASTOS EFECTUADOS POR FONDO FIJO

BS. DE CONSUMO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	TOTAL
PORTACREDENCIAL		9.994,00	9.474,25				19.468,25
LIBRERÍA	9.677,00		7.068,00	12.222,00			28.967,00
GOLOSINAS		10.000,00	8.940,00	3.800,00			22.740,00
IMPRESIONES (CERTIFICADOS)				19.600,00			19.600,00
PEN DRIVE			9.660,00				9.660,00
TAXI				4.080,00			4.080,00
ELEMENTOS (CUERDA)						9.992,00	9.992,00
GASTOS MENSUAL	9.677,00	19.994,00	35.142,25	39.702,00	0,00	9.992,00	114.507,25

En el marco del programa, durante los últimos seis meses se efectuaron gastos por fondo fijo por un total de \$114.507,25. Estos recursos fueron destinados a cubrir necesidades operativas y garantizar el desarrollo eficiente de las actividades planificadas, contribuyendo al cumplimiento de los objetivos del Departamento Juego Responsable.

CONCLUSIONES GENERALES

Los resultados presentados reflejan el compromiso y esfuerzo de todo el equipo en la implementación y desarrollo de las actividades programadas. A

través de evaluaciones periódicas—como supervisiones semanales y registros observacionales—se monitorea y optimiza continuamente el impacto y la eficacia del programa, promoviendo así la mejora continua en el Departamento Juego Responsable.

En este marco, la firma de convenios con el Consejo General de Educación y 10 municipios de la provincia de Entre Ríos ha permitido ampliar el alcance de las iniciativas, con un impacto poblacional directo en 581 personas y un relevamiento a 671 adolescentes de entre 12 y 18 años. Además, la incorporación de dos pasantes de la Licenciatura en Psicopedagogía fortalece el equipo técnico, mientras que la Resolución 2734/24 del CGE, que otorga puntaje a docentes acompañantes, consolida el trabajo en el ámbito educativo.

Este enfoque cooperativo, tanto a nivel interinstitucional como intrainstitucional, sigue siendo clave para fortalecer las estrategias de prevención y promoción del Juego Responsable.

Dpto. Juego Responsable

IAFAS

INSTITUTO
DE AYUDA FINANCIERA
A LA ACCIÓN SOCIAL

ER GOBIERNO DE
ENTRE RÍOS