

IAFAS

INSTITUTO
DE AYUDA FINANCIERA
A LA ACCIÓN SOCIAL

Responsablemente **DIVERTIDO**

Balance Anual 2025

***Programa
Responsablemente Divertido***

ÍNDICE

1. Introducción
2. Objetivos del Programa
3. Modalidad
4. Metodología de Trabajo
5. Alcance 2025
6. Desarrollo de las Actividades
7. Conclusiones

INSTITUTO
DE AYUDA FINANCIERA
A LA ACCIÓN SOCIAL

1. Introducción

El presente informe tiene por finalidad sintetizar el desarrollo y los principales resultados de las actividades realizadas durante el año 2025 en el marco del Programa Responsablemente Divertido del Departamento Juego Responsable, iniciativa que IAFAS implementa en articulación con el Consejo General de Educación. A lo largo del año diversos establecimientos educativos y otros, participaron de los talleres orientados a promover el uso saludable de las tecnologías, fomentar la reflexión crítica sobre las prácticas de juego y fortalecer competencias vinculadas a la ciudadanía digital.

Las intervenciones del programa, dirigidas a estudiantes, se llevaron adelante mediante una modalidad participativa, combinando dinámicas lúdicas, instancias de diálogo grupal y herramientas pedagógicas que permiten abordar temáticas como el juego responsable, la seguridad en entornos digitales, los riesgos asociados al uso de las TIC y la construcción de vínculos saludables en línea.

La información recopilada en este documento incluye los registros de talleres efectuados en las instituciones que formaron parte de la agenda 2025.

Este documento busca brindar una visión integral del trabajo desarrollado, aportando insumos que permitan seguir fortaleciendo la implementación del programa y profundizar la articulación entre IAFAS, y sus partes interesadas.

2. Objetivos del Programa.

El Programa Responsablemente Divertido tiene como finalidad promover prácticas de juego saludable, el uso responsable de las tecnologías y el fortalecimiento de competencias para la ciudadanía digital.

Los talleres buscan:

- Sensibilizar a estudiantes sobre los riesgos y oportunidades del entorno digital.
- Favorecer la reflexión crítica en torno a la tecnología, redes sociales, al juego, la apuesta ilegal y la toma de decisiones.
- Facilitar herramientas que permitan desarrollar hábitos digitales seguros.
- Acompañar a las instituciones en la construcción de entornos protectores.

3. Modalidad

Durante 2025, el programa Responsablemente Divertido continuó su desarrollo sostenido en sus tres modalidades de implementación: escuelas secundarias, municipios, clubes y otras instituciones.

Se dio continuidad a la instancia de Formador de Formadores, destinada a los municipios que han suscripto convenio con IAFAS. Esta estrategia permitió la ejecución del programa en localidades tales como Crespo, Chajarí y María Grande, ampliando su alcance territorial y fortaleciendo su impacto en las comunidades locales.

Asimismo, los equipos de los municipios de Paraná (Área Juventudes), María Grande, Concordia y Hasenkamp, completaron la instancia de observación de los talleres como etapa previa al proceso de replicación del programa en sus respectivas localidades.

4. Metodología de Trabajo

Las intervenciones del Programa Responsablemente Divertido se desarrollaron mediante talleres presenciales, diseñados bajo una modalidad participativa que combina actividades lúdicas, dinámicas cooperativas, instancias de diálogo grupal y contenidos pedagógicos orientados a la reflexión crítica sobre el uso de las tecnologías, redes sociales y juego por apuestas ilegal.

Durante el primer período del año, los talleres se implementaron bajo el formato original del programa, estructurado en cinco encuentros consecutivos, cada uno con una temática y dinámica específica. Sin embargo, luego del receso de invierno y particularmente a partir del mes de octubre, fue necesario modificar la metodología, reorganizando los contenidos en un taller único, que integra y sintetiza los cinco encuentros tradicionales.

Esta adaptación respondió a dos factores principales:

- Solicitudes de las instituciones educativas, que requerían propuestas más acotadas en tiempos escolares reducidos.
- Dinámicas internas del Departamento Juego Responsable, que obligaron a optimizar la modalidad de trabajo sin perder la profundidad de los contenidos.

El taller único mantuvo los ejes centrales del programa, garantizando coherencia pedagógica y continuidad conceptual, adecuándose a las demandas del calendario escolar y preservando la participación activa de los grupos.

Canales de solicitud para participar del programa.

- Instituciones educativas de nivel secundario de la ciudad de Paraná:

La solicitud se realiza a través del supervisor o supervisora referente, quien eleva el pedido a la Dirección de Escuelas Secundarias del Consejo General de Educación (CGE).

- Instituciones deportivas y otras organizaciones:

A través del formulario disponible en el sitio web institucional

<https://www.iafas.gov.ar/juego-responsable/solicitud-de-charlas-de-sensibilizacion/>

- Municipios y consultas en general:

WhatsApp oficial del Departamento Juego Responsable – IAFAS:

+54 9 343 405-5252 - juegoresponsable@iafas.gov.ar.

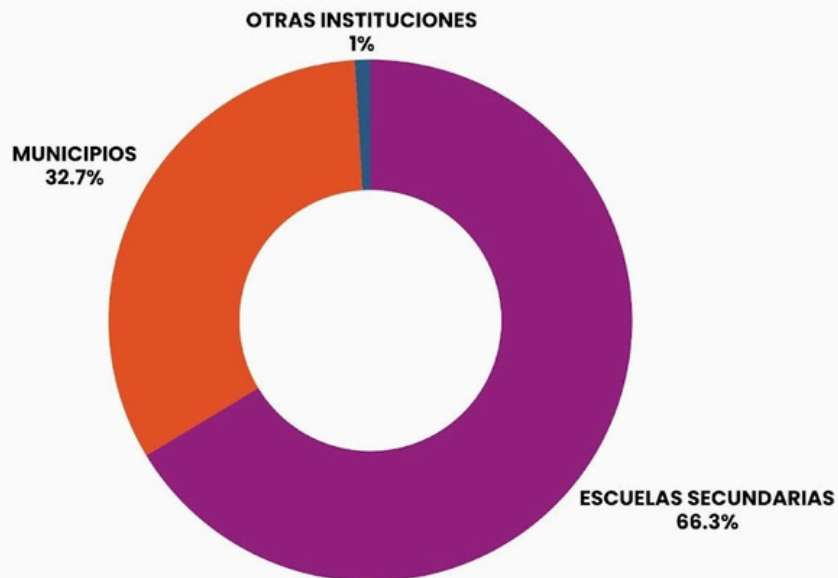
5. Alcance 2025.

Durante el año 2025, el impacto poblacional directo del programa fue de 838 personas, relevándose información vinculada al uso y vínculo con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a través de encuestas anónimas administradas a 641 adolescentes de entre 12 y 19 años.

La modalidad de escuelas secundarias fue abordada por el equipo técnico de IAFAS mediante un trabajo cooperativo con el Consejo General de Educación, en el marco del Convenio Resolución N.º 232/24, que otorgó la autorización correspondiente y facilitó la asignación de las instituciones educativas participantes. En este contexto, se concretó la implementación del programa en 14 escuelas secundarias. Asimismo, se llevó adelante un taller único en la institución Residencia Mujercitas, dependiente del COPNAF. El impacto poblacional total de mbas intervenciones fue de 564 personas.

En relación con la modalidad Municipios, participaron 40 integrantes de equipos técnicos en la instancia de formación, desarrollada a través de la plataforma Moodle. Posteriormente, tres municipios implementaron los talleres en un total de 10 escuelas, alcanzando un impacto poblacional de 274 personas.

A continuación, se presenta el impacto poblacional del programa en la provincia de Entre Ríos, junto con el detalle de las 25 instituciones que participaron durante el año 2025.

IMPACTO POBLACIONAL 2025

Impacto poblacional 2025.
Programa Responsablemente Divertido

2025	INSTITUCIONES	ADOLESCENTES	ACTORES INST. EDUC./E. TÉCN.	TOTALES
ESCUELAS SECUNDARIAS	14	482	74	556
MUNICIPIOS	10	227	47	274
OTRAS INSTITUCIONES	1	4	4	8
TOTALES	25	713	125	838

Dpto. Juego Responsable

ESCUELAS SECUNDARIAS Y OTRAS INSTITUCIONES

COPNAF – RESIDENCIA MUJERCITAS
ESCUELA SEC. Nº 52 G. RIVERO
ESCUELA SEC. Nº 85 JOSÉ GERVASIO ARTIGAS (Colonia Avellaneda)
ESCUELA SEC. Nº 78 INT. JUAN CARLOS ESPARZA
ESCUELA SEC. Nº 22 SCALABRINI ORTIZ
ESCUELA SEC. Nº 15 “DE LA BAXADA DEL PARANÁ”
INSTITUTO PRIV. D-90 SANTA ANA
INSTITUTO PRIV. STA TERESITA D-77
ESCUELA SEC. Nº 82 LIGA DE LOS PUEBLOS LIBRES
INSTITUTO PRIV. D-245 SAN ALBERTO HURTADO (San Benito)
INSTITUTO PRIVADO D - 217 WILLIAMS MORRIS
INSTITUTO PRIV. D - 12 CRISTO REDENTOR
INSTITUTO PRIV. D - 159 SAN BENITO ABAD (San Benito)
ESCUELA Nº 36 CAP. GRAL. J.J. DE URQUIZA



Dpto. Juego Responsable

Encuesta anónima: Herramienta transversal de diagnóstico.

Por tercer año consecutivo, se implementó la encuesta anónima como una herramienta transversal de diagnóstico, utilizada de manera sistemática en el marco de los talleres. Esta instancia permite contar con información objetiva y actualizada sobre hábitos, percepciones y prácticas vinculadas al uso de las TIC, aportando insumos relevantes para orientar el abordaje pedagógico y fortalecer el sustento técnico del programa.

Los resultados obtenidos posibilitan, además, identificar tendencias y problemáticas emergentes, favoreciendo la adecuación de los contenidos y estrategias de intervención. Se adjunta el enlace correspondiente al análisis estadístico de los datos relevados durante el año 2025.

<https://www.iafas.gov.ar/juego-responsable/informes-y-medicion/>

Dinámica lúdica: Juego “Cuatro esquinas” - Herramienta de observación y análisis grupal.

De manera complementaria, este año también se realizó el análisis del juego “Cuatro Esquinas” como recurso lúdico-pedagógico para analizar las dinámicas que emergen en los grupos participantes. Esta actividad permite observar, en tiempo real, posicionamientos, acuerdos, tensiones y modalidades de interacción frente a distintas consignas vinculadas al uso de las tecnologías.

La información cualitativa que surge de esta dinámica enriquece el análisis de los resultados cuantitativos de la encuesta, aportando una lectura integral del grupo y facilitando la adaptación del taller a las características y necesidades específicas de cada contexto.

Los resultados obtenidos a través del juego “Cuatro Esquinas” durante los años 2024 y 2025 evidencian una estabilidad en los porcentajes relevados, a pesar de las diferencias en el tamaño de la muestra y en la cantidad de instituciones participantes.

En 2024, con la participación de 240 estudiantes de 6 escuelas, el 78,3 % manifestó no participar en juegos por apuestas, mientras que el 21,7 % indicó algún grado de participación. En 2025, con una muestra ampliada a 383 estudiantes de 13 escuelas, el 79,3 % señaló no participar, y el 20,6 % si haber participado.

La similitud de los resultados en ambos períodos sugiere que la participación en juegos con apuestas entre adolescentes constituye un fenómeno sostenido y transversal, independiente del contexto institucional específico. Este dato refuerza la necesidad de dar continuidad a las estrategias de prevención y sensibilización, particularmente dirigidas a los grupos minoritarios que ya han tenido experiencias de participación y ganancia.

Para más información acerca del informe de este juego, consultá <https://www.iafas.gov.ar/juego-responsable/informes-y-medicion/>

Municipios

El Departamento Juego Responsable asumió el rol de Formador de Formadores a partir de la suscripción de convenios con los municipios interesados. En este marco, se brindó capacitación a equipos técnicos de la provincia de Entre Ríos mediante dos instancias complementarias de formación, orientadas a garantizar una implementación adecuada y contextualizada del programa.

Dpto. Juego Responsable

- Instancia virtual:

Se desarrolla a través de la plataforma Moodle, donde se pone a disposición la planificación áulica de los talleres, la explicación de las dinámicas lúdicas, material audiovisual, así como espacios de asesoramiento y seguimiento.

- Instancia presencial:

El personal designado por cada municipio participa en la observación del desarrollo de talleres en escuelas e instituciones de nivel secundario de la ciudad de Paraná. Esta instancia es de carácter obligatorio para los talleres N.º 1, 4 y 5, y permite el acercamiento directo a la metodología de trabajo, las dinámicas grupales y los contenidos abordados.

A continuación, se presenta el estado de los convenios firmados a la fecha y las localidades en las que se ha iniciado la implementación del programa Responsablemente Divertido.

ESTADO DE CONVENIOS CON MUNICIPIOS



VIGENCIA

- 2024
- 2024 - 2025
- 2025

Dpto. Juego Responsable

MUNICIPIOS IMPLEMENTACIÓN

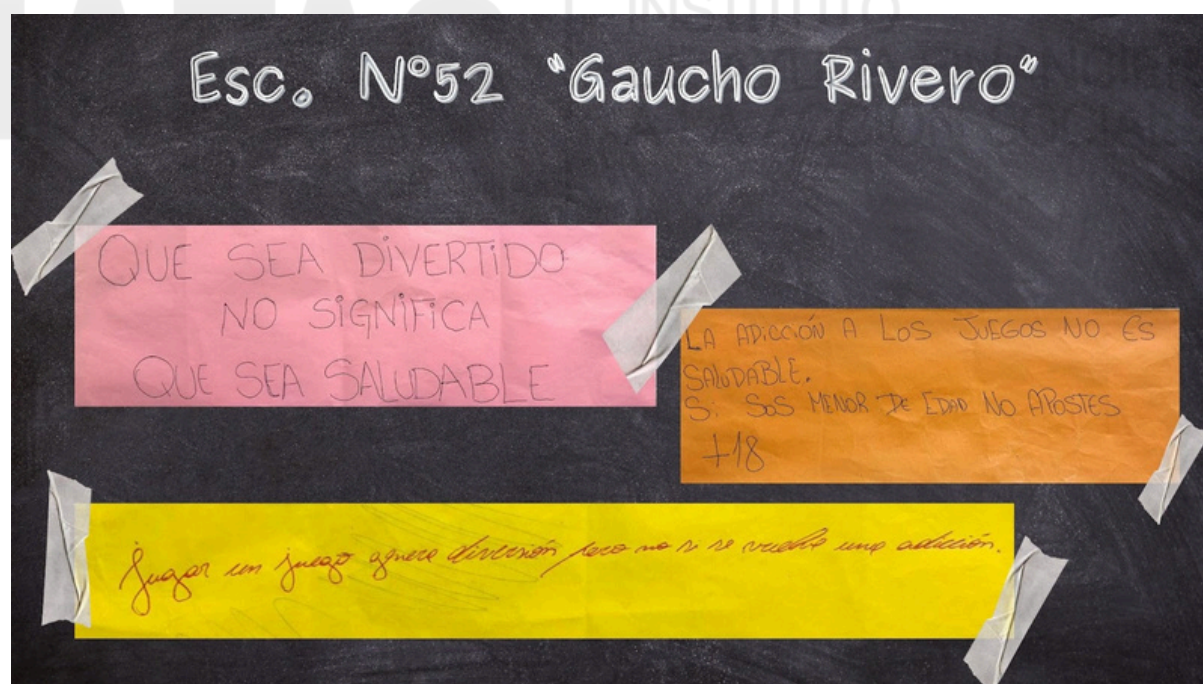


Dpto. Juego Responsable

6. Desarrollo de las Actividades.

Durante el año 2024, mediante la Resolución N.º 2734/24 del Consejo General de Educación (CGE), se logró otorgar puntaje a los y las docentes que cumplieran con los requisitos establecidos. La vigencia de dicha resolución fue extendida al ciclo lectivo 2025, lo que permitió consolidar y dar continuidad al trabajo del programa en el ámbito educativo.

A continuación, se presenta una selección de producciones correspondientes al Taller N° 6 (opcional), así como frases surgidas de una actividad propuesta como instancia de síntesis e integración de los aprendizajes trabajados a lo largo del programa.



Esc. N°78 "Int. J.C. Esparza"

ENTRETENIMIENTO Y DIVERSIÓN
FUE LO QUE SENTIMOS

HAY QUE PENSAR ANTES DE ACTUAR

JUGAR SIN RESPONSABILIDAD NO ES DIVERTIDO

JUGAR CON RESPONSABILIDAD, NO
CON ADICCIÓN. El juego deja de ser
divertido cuando no hay responsabilidad.

Precaución con el circo-bullring, se responsable
al momento de entrar a países ilegales.
Al momento de jugar que sea por diversión y
no por compulsión

Esc. N°85 "J. G. Artigas"

"EL JUEGO SALUDABLE ES MÁS DIVERTIDO"

JUGAR CON RESPONSABILIDAD Y POR DIVERSIÓN

LO QUE TE GUSTA, PUEDE SER BUENO O MALO DEPENDIÉ:

NODO DE COMO LO USES O CONTROLES

Mientras El Juego sea responsable siempre
hay Diversión
↓
saludable
La Diversión es Buena siempre y cuando sea
con Responsabilidad

Dpto. Juego Responsable

Inst. D-90 "Santa Ana" Naturales

HAZ DEL JUEGO ALGO DIVERTIDAMENTE

RESPONSABLE, SIN PERDER LA VOLUNTAD DE SER

LA FELICIDAD QUE BUSCAMOS EN LOS JUEGOS

NO ES ~~REAL~~ SALUDABLE SIN RESPONSA

BILIDAD.

"ES IMPORTANTE JUGAR CON RESPONSABILIDAD

Y SI SOS MENOR DE EDAD, BUSCA OTRAS ALTERNATIVAS PARA DIVERTIRTE."

Esc. N°15 "De la Baxada del
Paraná"

EN UN JUEGO PUEDE HABER DIVERSIÓN, PERO TAMBIÉN

HAY QUE TENER RESPONSABILIDAD

SI ERES MENOR DE EDAD
JUEGA CON RESPONSABILIDAD

A Los menores de edad no pueden jugar, no tienen responsabilidad. Por mas que tengas entretenimiento te empuja al te hace adicción y te genera problemas.

Inst. D-90 "Santa Ana" Sociales

JUGAR CON RESPONSABILIDAD

Ser consciente de nuestras acciones 😊

NO DEJES AL AZAR TU
DESTINO!!! 😊

"Jugá con responsabilidad"

"No confundir entretenimiento con vicio"

Inst. D-245 "San Alberto Hurtado"

TU CABEZA VALE MÁS QUE UN JUEGO

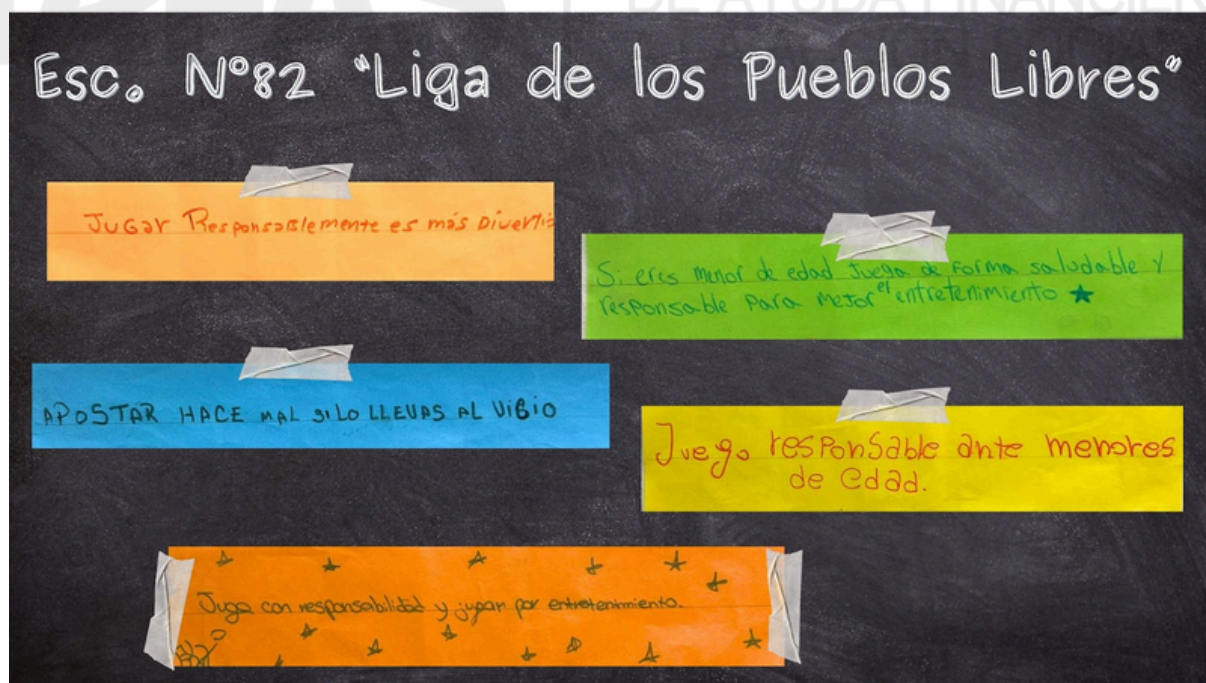
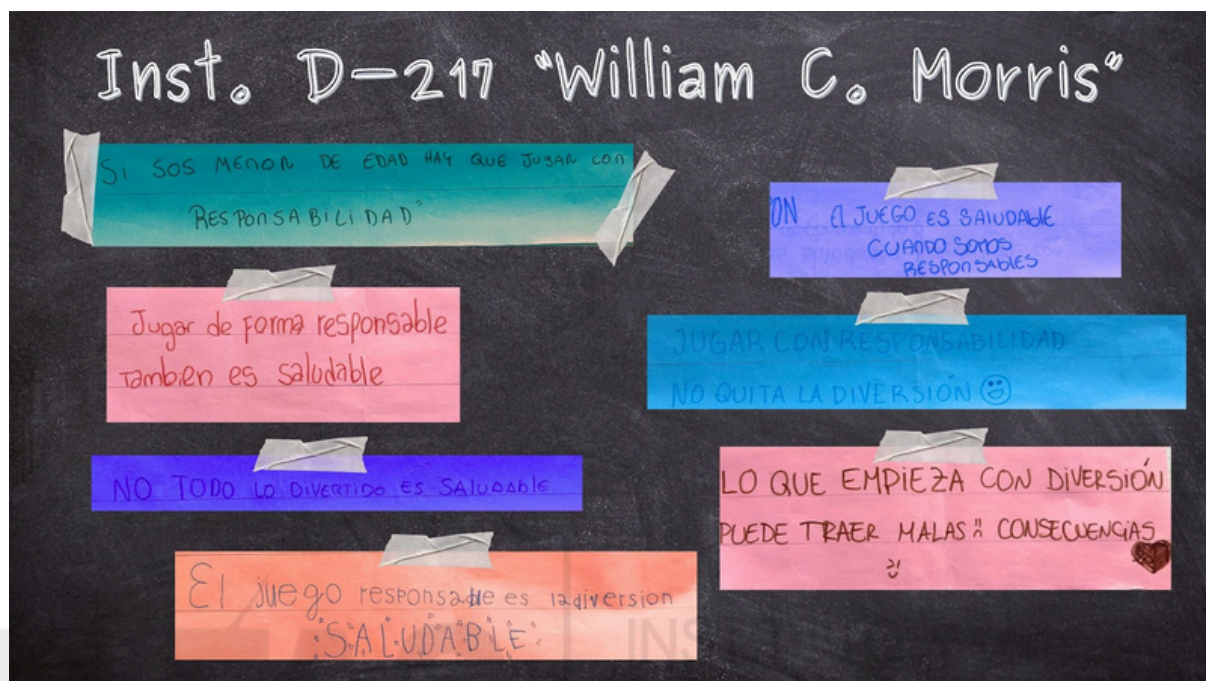
Ser responsable y tener en cuenta los riesgos en los juegos

todo con Responsabilidad
es saludable

Lo Divertido es jugar NO APOSTAR

"PENSAR RESPONSABLEMENTE Y
A CONCIENCIA ANTES DE ACTUAR"TODO ES BUENO EN LAS MEDIDAS
CORRECTAS

Dpto. Juego Responsable



Inst. D - 232 "Santa Teresita"

NO ES UN Juego si afecta a tu salud

Para que un juego sea saludable y entretenido, juega con responsabilidad

EL JUEGO ES SALUDABLE Y DA DIVERSIÓN CUANDO LO HACEMOS
CON RESPONSABILIDAD (SIN MENORES DE EDAD)Los juegos de apuestas no son para menores de edad, hay que ser
responsable y jugar con diversión y entre amigos, comer
y ser saludable, no drogarse y ir al psicólogo y
(Fumar) comer
lechuga

Inst. D - 246 "San Benito de Abad"

ENTRETÉNETE PERO CONTENETE

"La responsabilidad
es la base de la
diversión"Jugando Juegos no dejes que los juegos
te jueguenBalancear no solo el tiempo en pantalla sino que también no abuses.
Para contrarrestar las influencias a las que estás expuesto y responsable.

Dpto. Juego Responsable

Inst. D - 12 "Cristo Redentor"

Publicar y hablar en
redes de forma responsable

Cuando es un juego,
No lo es cuando no
podemos parar

"Juega con la mente,
no solo
con
la ambición"

Detras de una pantalla, una
persona con sentimientos
se halla.

Inst. D - 12 "Cristo Redentor"

No HAY QUE DEJARNOS IN-
FLUENCIAR POR LAS REDES

Cuando lastima a alguien
deja de ser divertido.

Toma conciencia porque donde hubo apuestas
deudos quedan.

"Si es divertido, que sea RESPONSABLE."

#Htts #+18

Inst. D - 12 "Cristo Redentor"

JUGAR SIN RESPONSABILIDAD Y SIENDO
- 18 NO ES UN JUEGO

TENER CONSCIENCIA A LA HORA
DE APOSTAR

EL ENTRETENIMIENTO SIN
RESPONSAB. NO ES UN JUEGO

DIVERTITE CON RESPONSABILIDAD, LOS CHISTES ESCONDEN
VERDADES

Inst. D - 12 "Cristo Redentor"

CONTROLÁ TUS acciones,
CONTROLÁ TU DIVERSIÓN

JUGA CON LA MENTE NO CON EL
CORAZON ♥

Sin autoregulación
~~no~~ NO Hay diversión

Si se convierte en adicción deza de ser divertido.



Dpto. Juego Responsable

Inst. D - 12 "Cristo Redentor"

Si APOYAS Siendo Menor Alas
TU Futuro.

LA RESPONSABILIDAD no es un
JUEGO.

SEAMOS CONSCIENTES DE LO QUE
ESTÁ EN JUEGO

Esc. N° 36 "J.J. DE URQUIZA"

EL JUEGO ES SANO SI SOMOS
⊕ RESPONSABLES DE NUESTROS ACTOS.

LIBERTAD, SIN RESPONSABILIDAD ES
LIBERTINAJE

A VECES PARAR DE JUGAR TIENE SU DIVERSIÓN, A SU
MANERA

HAY QUE
JUGAR CON RESPONSABILIDAD
PARA OBTENER UN RESULTADO SALUDABLE

Dpto. Juego Responsable

7. Conclusiones.

La promoción de una ciudadanía digital responsable y la educación sobre los riesgos asociados, son abordados desde una perspectiva interdisciplinaria y en red, reconociendo la complejidad de las realidades que atraviesan los adolescentes.

El trabajo cooperativo con el Consejo General de Educación (CGE), posibilitó el acceso a las instituciones escolares en la ciudad de Paraná y San Benito. Los convenios firmados entre IAFAS y Municipios de la Provincia de Entre Ríos dan paso a un crecimiento en la incidencia geográfica del programa. El convenio de pasantías firmado con la Universidad Católica (UCA) permitió la continuidad de la pasantía de dos estudiantes de la carrera de Lic. de Psicopedagogía como parte del equipo técnico, pudiendo desarrollar talleres en forma simultánea en más de una institución.

Por otra parte, a nivel intrainstitucional, se continuó trabajando de manera articulada con la Coordinación de Comunicación Institucional, contribuyendo a la difusión de buenas prácticas desarrolladas por IAFAS. Asimismo, se fortaleció el trabajo conjunto con la Gerencia de Tecnología de la Información, que brindó orientación especializada a adolescentes en el marco del Taller N° 4, particularmente en aspectos vinculados a la seguridad en redes sociales y al autocuidado en entornos digitales.

Cabe destacar, además, la intervención de la Coordinación de Intendencia, cuya colaboración en los traslados permitió garantizar la concurrencia a las instituciones en tiempo y forma.

Los resultados presentados reflejan el compromiso y esfuerzo de todo el equipo en la implementación y desarrollo de las actividades programadas sostenidas a lo largo de tres años. 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 y la consolidación del programa como parte de la Responsabilidad Social asumida por IAFAS. En este marco de los años 2023, 2024 y 2025, la firma de convenios con el Consejo General de Educación y 13 municipios de la provincia de Entre Ríos ha permitido ampliar el alcance de esta iniciativa con un enfoque cooperativo, tanto a nivel interinstitucional como intrainstitucional. Este enfoque desde una perspectiva integral y de cuidado sigue siendo clave para fortalecer las estrategias de prevención y promoción del Juego Responsable.

Dpto. Juego Responsable