

IAFAS

INSTITUTO
DE AYUDA FINANCIERA
A LA ACCIÓN SOCIAL

Responsablemente
DIVERTIDO

*Intervención en Escuelas
Secundarias mediante el Juego
“Las Cuatro Esquinas”
2024*

El presente informe, elaborado por el Departamento Juego Responsable, bajo la órbita de la Coordinación de Responsabilidad Social, detalla la evolución y los logros alcanzados por el programa Responsablemente Divertido en la provincia de Entre Ríos durante el año 2024. Este programa está diseñado para ofrecer actividades a la comunidad educativa. Tiene como propósito fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en un entorno que combine diversión y seguridad, promoviendo en adolescentes valores de responsabilidad y toma de conciencia respecto de los riesgos del uso indebido de las TIC y de los juegos de azar.

Este documento se enfoca particularmente en la modalidad implementada en **escuelas secundarias**, con especial atención a una de las dinámicas centrales del **Taller 3**, el **juego "Las Cuatro Esquinas"**, empleado como herramienta de sensibilización, participación y diagnóstico preventivo.

Durante el año 2024, el programa se implementó en tres modalidades, según el ámbito de aplicación:

- Escuelas secundarias: ciclo de talleres vivenciales.
- Municipios: formación de formadores.
- Clubes: taller intensivo en un único encuentro.

(Para acceder al informe completo y detallado del programa, consultar el siguiente enlace: **BALANCE ANUAL - 2024 - PROGRAMA RESPONSABLEMENTE DIVERTIDO**
<https://www.iafas.gov.ar/juego-responsable/informes-y-medicion/>)

ESCUELAS PARTICIPANTES

A continuación, se detallan las instituciones educativas en las que se desarrolló el programa durante 2024:

Escuelas de gestión estatal

- Escuela N.º 1 "Colegio Nacional Domingo Faustino Sarmiento" – Quinto año, divisiones A y C.
- Escuela Secundaria N.º 48 "Congreso de Oriente" – Quinto año, divisiones A, B, C y D.
- Escuela N.º 50 "República de Entre Ríos" – Quinto año, divisiones A y B.

Escuelas de gestión privada

- D-132 Instituto Santa Lucía – Cuarto año y Quinto año.
- D-13 Nuestra Señora del Huerto – Quinto año, divisiones A y B.
- D-174 Instituto Medalla Milagrosa – Cuarto año y Quinto año.

Escuelas de gestión técnica

- EET N.º 3 "Enrique Carbó" – Quinto año 2.º y Sexto año 1.º.

ACLARACIONES RELEVANTES

- En la Escuela N.º 50 "República de Entre Ríos", división Quinto año A, **no se realizaron registros estadísticos**.
- En la Escuela Secundaria N.º 48 (turno tarde, divisiones 5.º C y D) y en la EET N.º 3 "Enrique Carbó", se implementó una versión reducida del programa RD por motivos ajenos al equipo técnico de IAFAS. En consecuencia, en dichas instituciones no se desarrolló la dinámica "Las Cuatro Esquinas".

JUEGO “LAS CUATRO ESQUINAS”

Descripción de la dinámica

A continuación, se presenta en qué consiste este juego, utilizado como herramienta de concientización y acción preventiva durante los talleres.

Previo al inicio de la actividad, el tallerista ubica cuatro carteles en distintas esquinas del aula (pueden colocarse en las paredes o en el piso). Cada cartel representa una opción de respuesta:

- SIEMPRE
- MUCHAS VECES
- POCAS VECES
- NUNCA

Todos los participantes se agrupan en el centro del espacio. A medida que el tallerista lee una serie de enunciados, cada estudiante debe desplazarse hacia el rincón que represente la respuesta con la que más se identifique.

Los enunciados están especialmente diseñados para promover la reflexión crítica sobre el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), los hábitos digitales y el juego responsable en la adolescencia. Algunos de los enunciados utilizados fueron:

- “Uso Google o ChatGPT para buscar información para mis trabajos prácticos.”
- “Uso WhatsApp, Instagram u otra red social antes de ir a dormir.”
- “Juego en plataformas con apuestas de dinero.”
- “Acepto contactos aunque no los conozca.”

- “Configuro la privacidad de mis redes sociales.”
- “Publico sin filtro en las redes sociales mis datos personales, de familiares o amigos.”
- “He ganado dinero mediante apuestas de juego.”
- “He sufrido ciberbullying.”
- “Charlo con algún adulto cuando me pasa algo importante.”

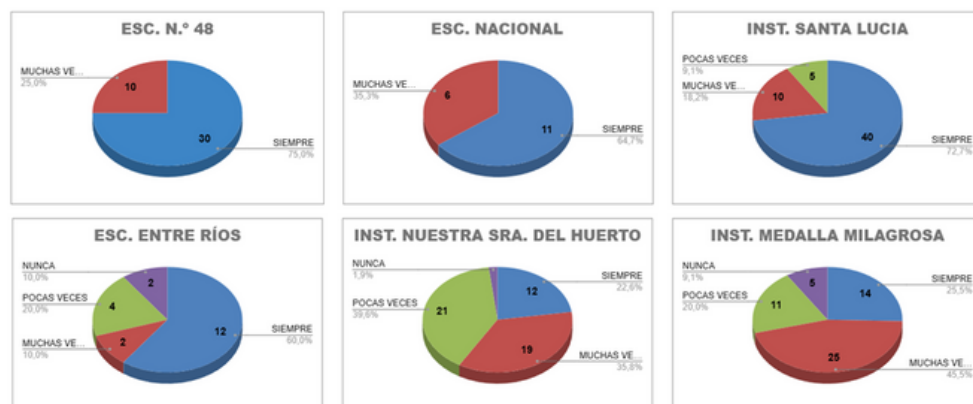
La actividad permite visibilizar conductas frecuentes entre adolescentes, identificar riesgos, y generar espacios de diálogo a partir de las elecciones individuales y grupales.

PARTICIPACIÓN Y RESULTADOS

En total, **participaron 240 estudiantes** pertenecientes a **seis instituciones educativas** de la ciudad de Paraná. En el siguiente apartado se presentan los **resultados estadísticos obtenidos** a partir de esta actividad.

ENUNCIADOS

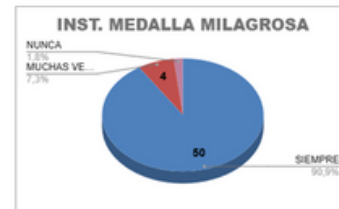
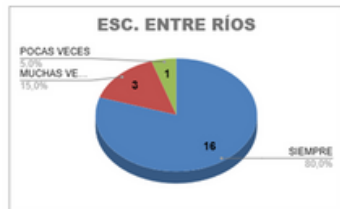
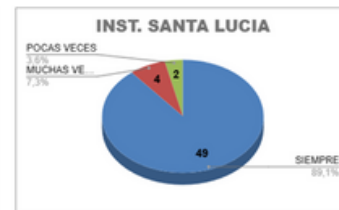
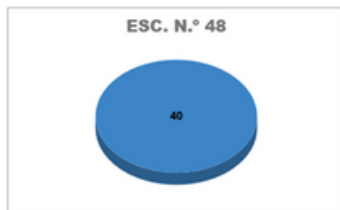
ENUNCIADO	USO GOOGLE/CHAT GPT PARA BUSCAR INFO PARA MIS TP						
INSTITUCIÓN	ESC. N.º 48	ESC. NACIONAL	INST. S. LUCIA	ESC. ENTRE RÍOS	INST. HUERTO	INST. M. MILAGROSA	TOTAL
SIEMPRE	30	11	40	12	12	14	119
MUCHAS VECES	10	6	10	2	19	25	72
POCAS VECES	0	0	5	4	21	11	41
NUNCA	0	0	0	2	1	5	8
TOTAL	40	17	55	20	53	55	240



USO GOOGLE/CHAT GPT PARA BUSCAR INFO PARA MIS TP - AÑO 2024

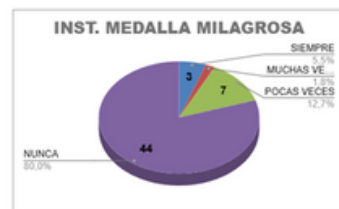
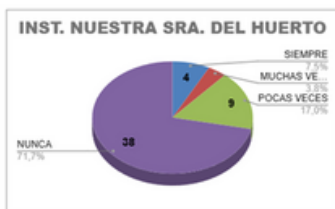
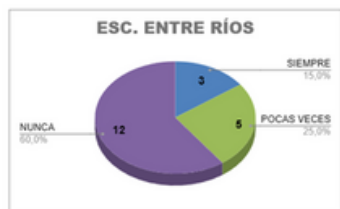
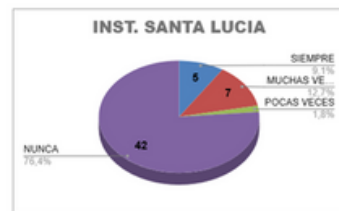
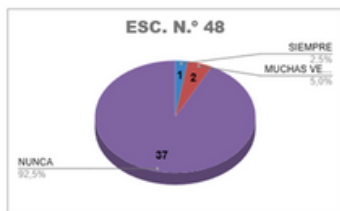
Dpto. Juego Responsable

ENUNCIADO	USO WSP, O ALGUNA RED SOCIAL ANTES DE DORMIR						
INSTITUCIÓN	ESC. N.º 48	ESC. NACIONAL	INST. S. LUCÍA	ESC. ENTRE RÍOS	INST. HUERTO	INST. M. MILAGROSA	TOTAL
SIEMPRE	40	13	49	16	49	50	217
MUCHAS VECES	0	4	4	3	1	4	16
POCAS VECES	0	0	2	1	2	0	5
NUNCA	0	0	0	0	1	1	2
TOTAL	40	17	55	20	53	55	240



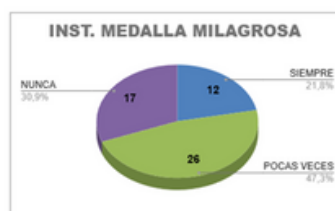
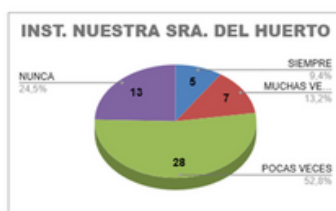
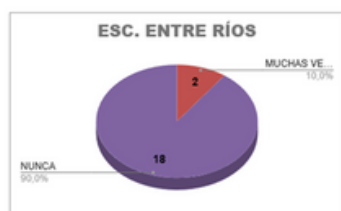
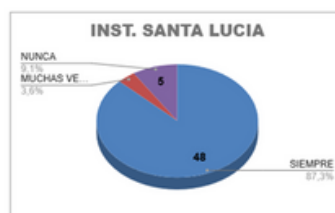
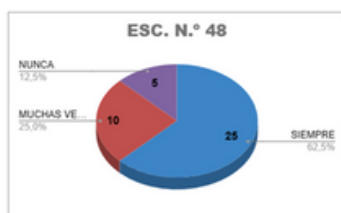
USO WSP, O ALGUNA RED SOCIAL ANTES DE DORMIR - AÑO 2024

ENUNCIADO	JUEGO EN PLATAFORMAS CON APUESTAS DE DINERO						
INSTITUCIÓN	ESC. N.º 48	ESC. NACIONAL	INST. S. LUCÍA	ESC. ENTRE RÍOS	INST. HUERTO	INST. M. MILAGROSA	TOTAL
SIEMPRE	1	0	5	3	4	3	16
MUCHAS VECES	2	2	7	0	2	1	14
POCAS VECES	0	0	1	5	9	7	22
NUNCA	37	15	42	12	38	44	188
TOTAL	40	17	55	20	53	55	240



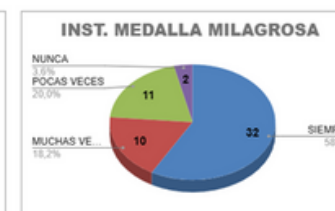
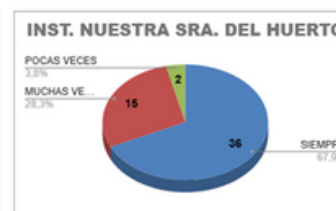
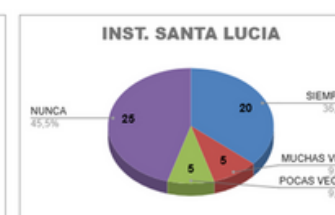
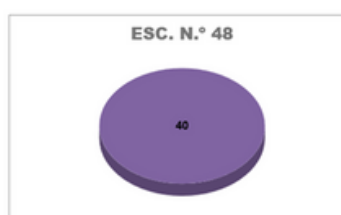
JUEGO EN PLATAFORMAS CON APUESTAS DE DINERO - AÑO 2024

ENUNCIADO	ACEPTO CONTACTOS QUE NO CONOZCO						
INSTITUCIÓN	ESC. N.º 48	ESC. NACIONAL	INST. S. LUCÍA	ESC. ENTRE RÍOS	INST. HUERTO	INST. M. MILAGROSA	TOTAL
SIEMPRE	25	0	48	0	5	12	90
MUCHAS VECES	10	13	2	2	7	0	34
POCAS VECES	0	3	0	0	28	26	57
NUNCA	5	1	5	18	13	17	59
TOTAL	40	17	55	20	53	55	240



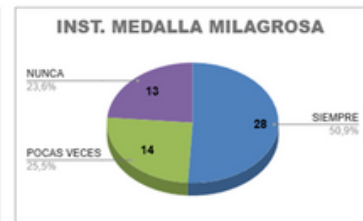
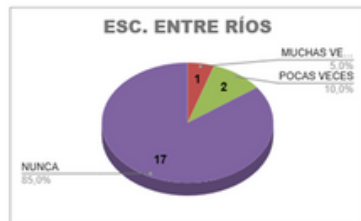
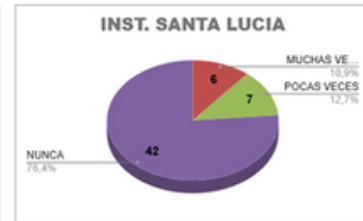
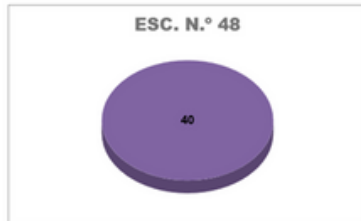
ACEPTO CONTACTOS QUE NO CONOZCO - AÑO 2024

ENUNCIADO	CONFIGURO LA PRIVACIDAD DE MIS REDES						
INSTITUCIÓN	ESC. N.º 48	ESC. NACIONAL	INST. S. LUCÍA	ESC. ENTRE RÍOS	INST. HUERTO	INST. M. MILAGROSA	TOTAL
SIEMPRE	0	6	20	12	36	32	106
MUCHAS VECES	0	2	5	5	15	10	37
POCAS VECES	0	4	5	3	2	11	25
NUNCA	40	5	25	0	0	2	72
TOTAL	40	17	55	20	53	55	240



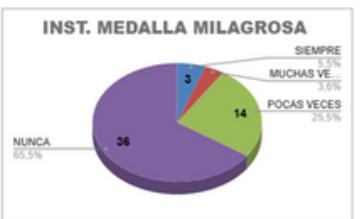
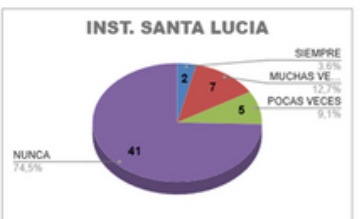
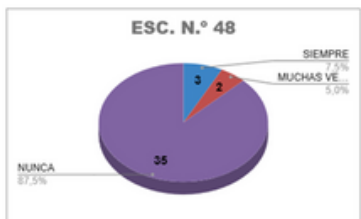
CONFIGURO LA PRIVACIDAD DE MIS REDES - AÑOS 2025

ENUNCIADO	PÚBLICO SIN FILTRO MIS DATOS PERSONALES, DE FAMILIARES O AMIGOS						
INSTITUCIÓN	ESC. N.º 48	ESC. NACIONAL	INST. S. LUCÍA	ESC. ENTRE RÍOS	INST. HUERTO	INST. M. MILAGROSA	TOTAL
SIEMPRE	0	2	0	0	1	28	31
MUCHAS VECES	0	5	6	1	0	0	12
POCAS VECES	0	0	7	2	0	14	23
NUNCA	40	10	42	17	52	13	174
TOTAL	40	17	55	20	53	55	240



PÚBLICO SIN FILTRO MIS DATOS PERSONALES, DE FAMILIARES O AMIGOS - AÑO 2024

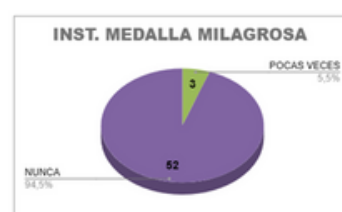
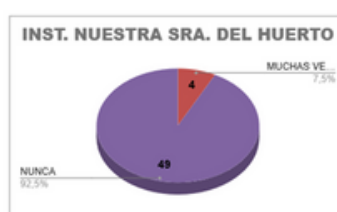
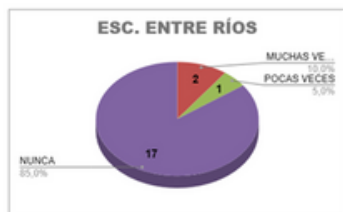
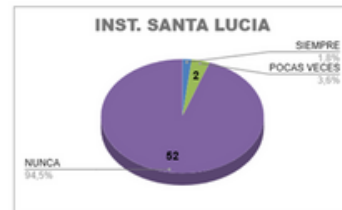
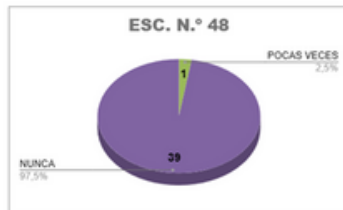
ENUNCIADO	GANÉ DINERO EN APUESTAS DE JUEGO						
INSTITUCIÓN	ESC. N.º 48	ESC. NACIONAL	INST. S. LUCÍA	ESC. ENTRE RÍOS	INST. HUERTO	INST. M. MILAGROSA	TOTAL
SIEMPRE	3	0	2	2	7	3	17
MUCHAS VECES	2	2	7	6	5	2	24
POCAS VECES	0	0	5	2	4	14	25
NUNCA	35	15	41	10	37	36	174
TOTAL	40	17	55	20	53	55	240



GANÉ DINERO EN APUESTAS DE JUEGO - AÑO 2024

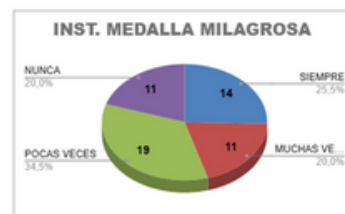
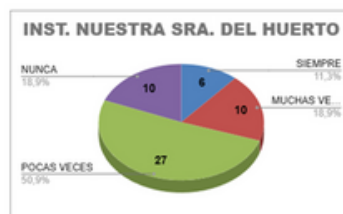
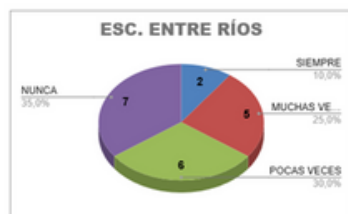
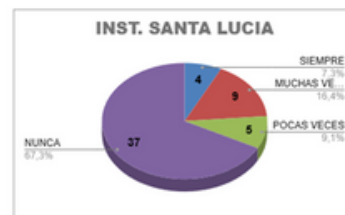
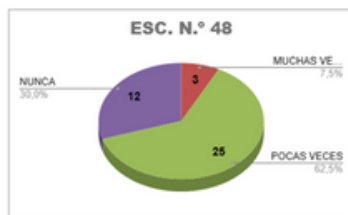
Dpto. Juego Responsable

ENUNCIADO	HE SUFRIDO CIBERBULLYING.						
INSTITUCIÓN	ESC. N.º 48	ESC. NACIONAL	INST. S. LUCIA	ESC. ENTRE RÍOS	INST. HUERTO	INST. M. MILAGROSA	TOTAL
SIEMPRE	0	0	1	0	0	0	1
MUCHAS VECES	0	0	0	2	4	0	6
POCAS VECES	1	0	2	1	0	3	7
NUNCA	39	17	52	17	49	52	226
TOTAL	40	17	55	20	53	55	240



HE SUFRIDO CIBERBULLYING - AÑO 2024

ENUNCIADO	CHARLO CON ALGÚN ADULTO CUANDO ME PASA ALGO IMPORTANTE						
INSTITUCIÓN	ESC. N.º 48	ESC. NACIONAL	INST. S. LUCIA	ESC. ENTRE RÍOS	INST. HUERTO	INST. M. MILAGROSA	TOTAL
SIEMPRE	0	5	4	2	6	14	31
MUCHAS VECES	3	8	9	5	10	11	46
POCAS VECES	25	0	5	6	27	19	82
NUNCA	12	4	37	7	10	11	81
TOTAL	40	17	55	20	53	55	240



CHARLO CON ALGÚN ADULTO CUANDO ME PASA ALGO IMPORTANTE - AÑO 2024

ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, se presenta el análisis cualitativo de los datos obtenidos a partir del desarrollo del juego “Las Cuatro Esquinas”, el cual permitió relevar información sobre los hábitos digitales de la población adolescente, sus vínculos con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las redes sociales, las plataformas de apuestas en línea y los adultos referentes.

Vínculo de los adolescentes con las TIC y la inteligencia artificial.

En relación con el enunciado **“Uso Google o ChatGPT para buscar información para mis trabajos prácticos”**, los datos revelan que **el 49,6% de la población participante utiliza de manera constante estas herramientas**, mientras que **solo el 3% manifestó no hacer uso de ellas**.

Estos resultados permiten inferir que la inteligencia artificial está comenzando a integrarse en la vida cotidiana de los adolescentes, especialmente como recurso para resolver tareas escolares o situaciones de la vida diaria. Frente a este escenario, se vuelve imprescindible **promover instancias educativas que orienten el uso crítico y consciente de estas herramientas**, anticipando tanto sus posibles beneficios como los riesgos asociados.

Adolescentes y redes sociales.

Respecto al enunciado **“Uso WhatsApp o alguna red social antes de ir a dormir”**, el **90,4% de los participantes indicó que tiene incorporado este hábito**, mientras que **solo un 0,8% declaró no hacerlo**. Este dato pone de manifiesto el lugar central que ocupan los dispositivos móviles y las redes sociales en la vida cotidiana de los adolescentes, llegando incluso a formar parte de rutinas nocturnas que podrían interferir con la calidad del descanso y del sueño.

En esta misma línea, el **75,37% de los estudiantes manifestó que acepta contactos que no conoce** (ya sea siempre o en algunas ocasiones), lo que podría dar cuenta de una **relación con las redes sociales marcada por la exposición y la escasa gestión de los riesgos digitales.**

Cuando se consulta sobre la **configuración de privacidad**, el **44,7% afirma tener sus perfiles en modo privado**, mientras que el **30% indicó no hacerlo**. Asimismo, el **27,4% de los encuestados manifestó publicar sin filtro datos personales propios, de familiares o amigos.**

Estos comportamientos podrían indicar que, si bien los adolescentes interactúan activamente en entornos digitales, aún **no cuentan con las herramientas suficientes para identificar conductas de riesgo ni aplicar medidas básicas de autoprotección.** Esta situación se vuelve especialmente relevante al analizar el enunciado **“He sufrido ciberbullying”**, donde el **5,8% afirmó haber sido víctima de esta forma de acoso**, mientras que el **94,17% indicó no haberlo experimentado.**

Adolescentes y juegos con apuestas de dinero.

Los enunciados vinculados al juego online arrojaron información relevante para comprender el nivel de exposición a plataformas de apuestas.

Ante la afirmación **“Juego en plataformas con apuestas de dinero”**, el 78,3% de los participantes respondió negativamente. Sin embargo, un 12,5% manifestó jugar diariamente (6,7%) o en reiteradas ocasiones (5,8%), y un 9,2% indicó haberlo hecho alguna vez.

Por otro lado, ante el enunciado **“He ganado dinero mediante apuestas de juego”**, un **17% reconoció haber obtenido dinero siempre o en reiteradas ocasiones**. Este dato sugiere que, para ciertos adolescentes, el contacto con estas plataformas no solo ha ocurrido, sino que **ha estado acompañado por experiencias consideradas “satisfactorias”**, lo que **podría reforzar la conducta de seguir apostando**.

Estos indicadores ratifican la necesidad de **fortalecer la educación digital**, particularmente en lo que refiere a los riesgos del juego en línea y las **estrategias regulatorias para limitar el acceso de menores a este tipo de contenidos**.

Vínculo con adultos referentes.

Por último, se destaca el papel de los adultos en el acompañamiento de los adolescentes en sus decisiones y hábitos digitales. Ante la afirmación **“Charlo con algún adulto cuando me pasa algo importante”**, el **66,24%** respondió afirmativamente, mientras que un **33,7%** manifestó no contar con un adulto con quien dialogar en estas situaciones.

Esta ausencia de comunicación puede influir directamente en cómo los adolescentes gestionan los riesgos mencionados previamente. **Sin un referente con quien compartir dudas, inquietudes o experiencias, los jóvenes podrían tomar decisiones menos informadas y seguras**, aumentando su vulnerabilidad frente a situaciones de exposición digital, acoso o prácticas de riesgo.

CONCLUSIONES

Del análisis realizado se desprende que los adolescentes **integran cada vez más las tecnologías digitales a su vida cotidiana**. Sin embargo, también se evidencian conductas que **los exponen a riesgos concretos**, tales como aceptar contactos desconocidos, mantener perfiles públicos, compartir información sensible y participar en plataformas de apuestas con dinero.

Se observa una **limitada conciencia sobre la importancia de la privacidad y la seguridad digital**, lo que reafirma la necesidad de **crear espacios de formación y contención que acompañen el uso de estas tecnologías**.

En este sentido, resulta clave **fortalecer el vínculo entre adolescentes y adultos**, así como trabajar en comunidad para **generar confianza, promover el diálogo y facilitar herramientas que permitan a los jóvenes desenvolverse de forma segura, crítica y saludable en los entornos digitales**.

IAFAS

INSTITUTO
DE AYUDA FINANCIERA
A LA ACCIÓN SOCIAL

ER

GOBIERNO DE
ENTRE RÍOS