

**IAFAS**

INSTITUTO  
DE AYUDA FINANCIERA  
A LA ACCIÓN SOCIAL

*Responsablemente*  
**DIVERTIDO**

**INFORME**  
**JUEGO “CUATRO ESQUINAS”**

## 1. Introducción.

El presente informe tiene por objetivo sistematizar y analizar los resultados obtenidos a partir de la implementación del juego pedagógico “Cuatro Esquinas”, una dinámica participativa utilizada en el marco de talleres del Programa Responsablemente Divertido, impulsado por IAFAS.

Este juego forma parte de las estrategias educativas del programa y se utiliza como recurso lúdico-pedagógico para abordar, junto a adolescentes, temáticas vinculadas al uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), la prevención de riesgos asociados al juego con apuestas y la promoción de hábitos saludables.

A través de consignas sencillas y del movimiento corporal en el espacio, la propuesta favorece la expresión de opiniones, la visibilización de prácticas cotidianas y la reflexión colectiva, constituyéndose en una herramienta valiosa tanto para la intervención preventiva como para el relevamiento de información significativa sobre percepciones, hábitos y conductas de las y los estudiantes.

## 2. Descripción del juego.

Antes de iniciar el juego, el tallerista coloca cuatro carteles distribuidos en cuatro esquinas del espacio (paredes o piso), identificados con las opciones de respuesta:

- SIEMPRE
- MUCHAS VECES
- POCAS VECES
- NUNCA

Los y las estudiantes se ubican inicialmente en el centro. A medida que el tallerista lee distintos enunciados, cada participante se desplaza hacia la esquina que represente mejor su respuesta.

Los enunciados utilizados están vinculados al uso de TIC, la exposición en redes sociales, el juego con apuestas y los vínculos de apoyo. Asimismo, el juego intercala consignas más simples y cotidianas (por ejemplo: “cada vez que meriendo me lavo los dientes”), que permiten descomprimir la dinámica, facilitar la comprensión de la consigna y promover una participación más espontánea. Entre los enunciados abordados se incluyen:

- 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 mis datos personales, de familiares o amigos.
- He ganado dinero mediante apuestas de juego.
- He sufrido cyberbullying.
- Charlo con algún adulto cuando me pasa algo importante.

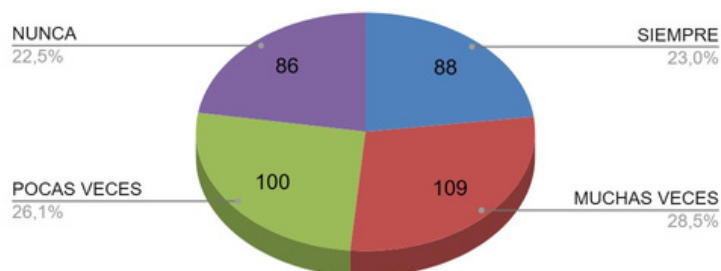
### 3. Participantes.

La actividad fue implementada durante el año 2025 en 13 instituciones educativas, con la participación total de 383 estudiantes.

### 4. Resultados.

#### 4.1 Uso de Google o ChatGPT para trabajos prácticos.

**USO GOOGLE/CHAT GPT PARA BUSCAR  
INFO PARA MIS TP**



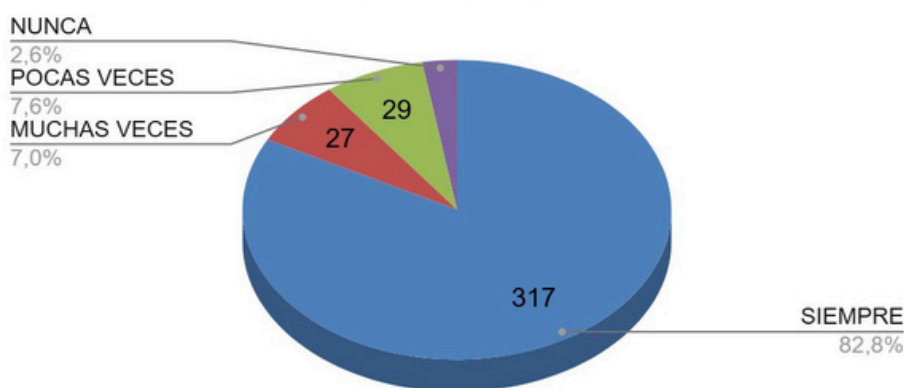
Se observa un uso extendido de herramientas digitales para la búsqueda de información:

- Siempre: 23,0 %
- Muchas veces: 28,5 %
- Pocas veces: 26,1 %
- Nunca: 22,5 %

Estos datos evidencian que más de la mitad del estudiantado recurre de manera frecuente a buscadores y herramientas de inteligencia artificial como apoyo escolar.

#### 4.2 Uso de redes sociales antes de dormir.

##### USO WSP, O ALGUNA RED SOCIAL ANTES DE DORMIR

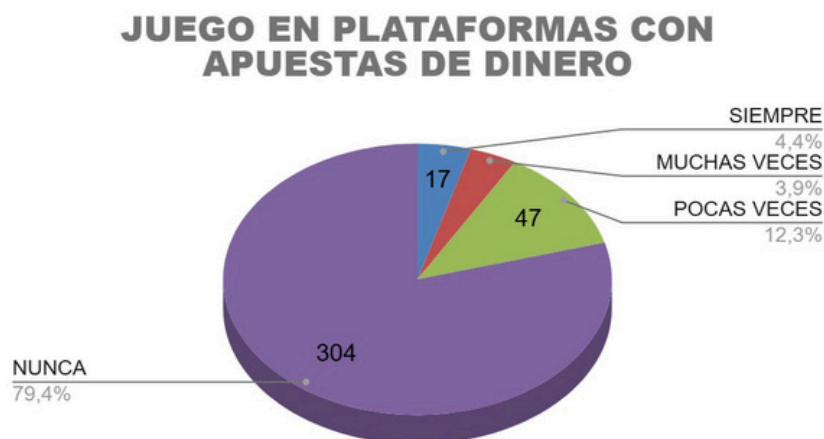


El uso de redes sociales previo al descanso es una práctica altamente instalada:

- Siempre: 82,8 %
- Muchas veces: 7,0 %
- Pocas veces: 7,6 %
- Nunca: 2,6 %

Este indicador resulta relevante debido a que muestran una alta conectividad y exposición digital entre los jóvenes. Lo cual podría reflejar dificultades para establecer límites y posibles efectos en el descanso y el bienestar.

#### 4.3 Juego en plataformas con apuestas de dinero.



La mayoría manifiesta no participar en juegos con apuestas, aunque se identifica un grupo minoritario que sí lo hace:

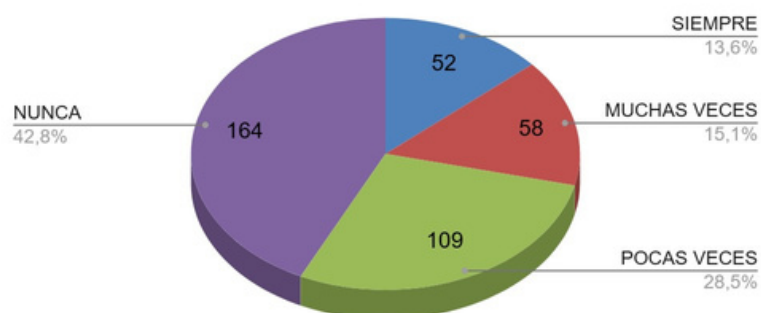
- Nunca: 79,4 %
- Pocas veces: 12,3 %
- Muchas veces: 3,9 %
- Siempre: 4,4 %

Si bien el porcentaje es reducido, la presencia de estas conductas en edades tempranas requiere abordajes preventivos específicos. Aunque se trata de un grupo minoritario, la mayoría ha experimentado algún tipo de ganancia durante su participación. su sola presencia resulta significativa al considerar que se trata de un grupo vulnerable.

Este hallazgo resulta preocupante, dado que la participación de menores en actividades de apuesta constituye una práctica ilegal y podría conllevar riesgos asociados como la exposición temprana, la normalización de conductas de juego y el desarrollo de hábitos financieros problemáticos.

#### 4.4 Aceptación de contactos desconocidos.

##### ACEPTO CONTACTOS QUE NO CONOZCO



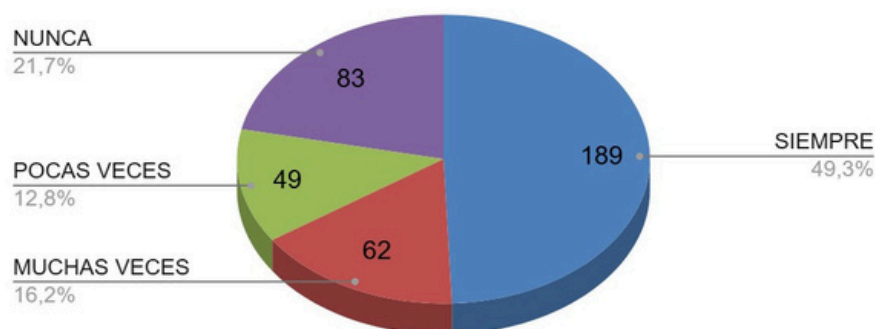
Los resultados muestran una distribución heterogénea:

- Nunca: 42,8 %
- Pocas veces: 28,5 %
- Muchas veces: 15,1 %
- Siempre: 13,6 %

Un 57% reconoce aceptar contactos desconocidos con frecuencia, lo que implica riesgos asociados a la seguridad digital y la interacción con perfiles poco confiables.

#### 4.5 Configuración de la privacidad en redes sociales.

##### CONFIGURO LA PRIVACIDAD DE MIS REDES



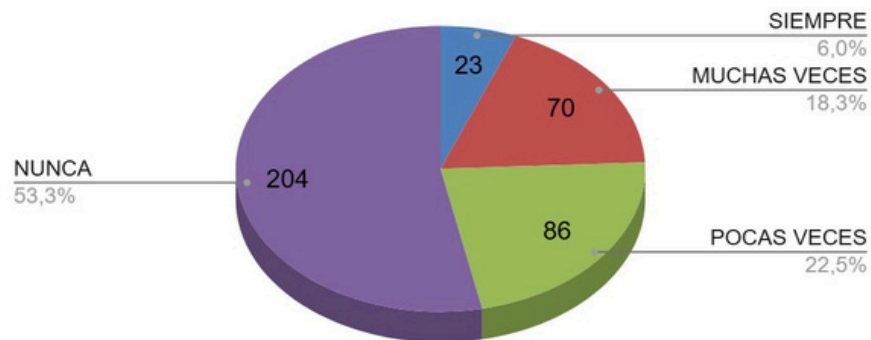
- Siempre: 49,3 %
- Muchas veces: 16,2 %
- Pocas veces: 12,8 %
- Nunca: 21,7 %

Si bien una proporción significativa gestiona activamente su privacidad, aún persiste un grupo que no lo hace o lo realiza de manera esporádica.



#### 4.6 Publicación sin filtro de datos personales.

##### **PUBLICO SIN FILTRO MIS DATOS PERSONALES, DE FAMILIARES O AMIGOS**

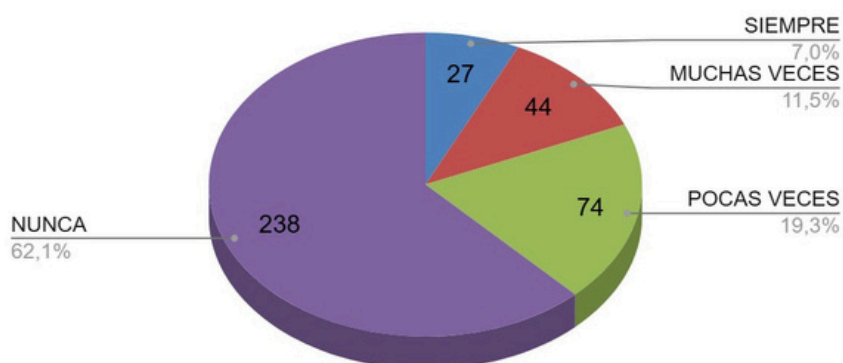


- Nunca: 53,3 %
- Pocas veces: 22,5 %
- Muchas veces: 18,3 %
- Siempre: 6,0 %

Más de la mitad manifiesta no compartir información sensible, aunque se detecta un porcentaje relevante con prácticas de sobreexposición.

#### 4.7 Ganancias de dinero mediante apuestas.

##### GANÉ DINERO EN APUESTAS DE JUEGO

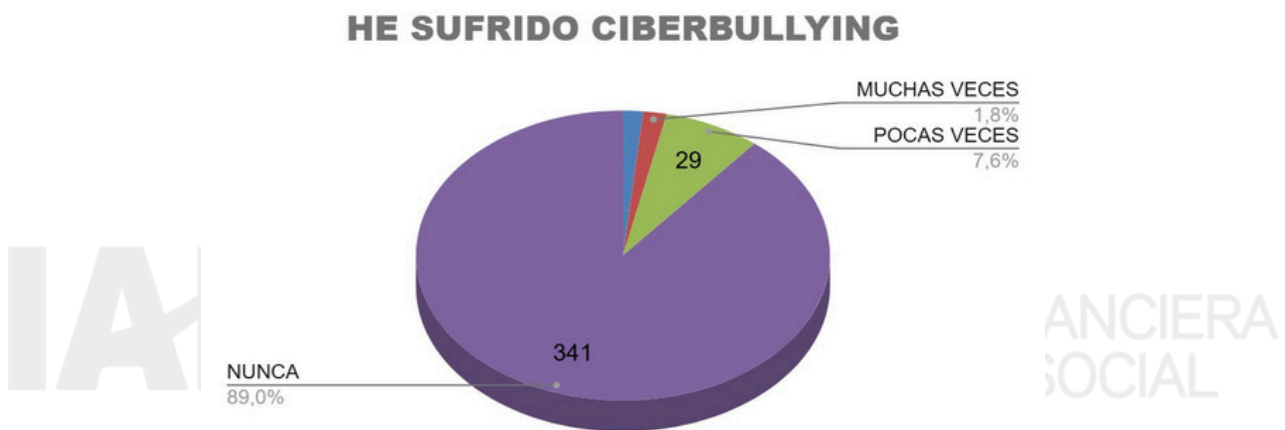


- Nunca: 62,1 %
- Pocas veces: 19,3 %
- Muchas veces: 11,5 %
- Siempre: 7,0 %

Estos datos refuerzan la necesidad de trabajar la percepción de riesgo y las falsas expectativas asociadas al juego con apuestas. Los resultados vinculados a la obtención de dinero a través de apuestas permiten profundizar el análisis sobre las experiencias directas del estudiantado con este tipo de prácticas: Si bien una mayoría manifiesta no haber ganado dinero mediante apuestas, resulta significativo que cerca de un 38 % indique haber tenido algún tipo de ganancia, ya sea de manera ocasional o frecuente. Este dato adquiere relevancia preventiva, dado que las experiencias tempranas de ganancia pueden reforzar la percepción de control, éxito o habilidad personal en el juego.

Se observa que las ganancias suelen ser interpretadas como un resultado positivo, sin una evaluación clara de las pérdidas asociadas, del carácter aleatorio del juego o de los riesgos a largo plazo.

#### 4.8 Experiencias de ciberbullying.

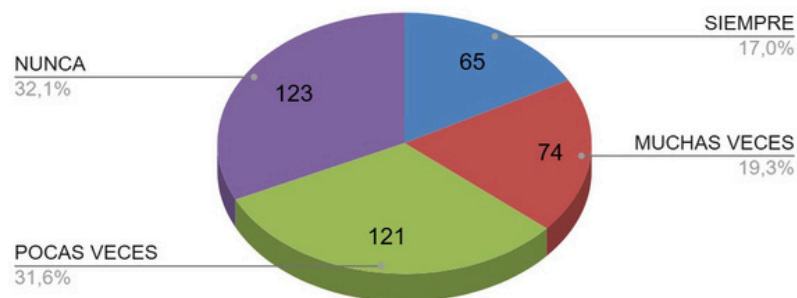


- Nunca: 89,0 %
- Pocas veces: 7,6 %
- Muchas veces: 1,8 %
- Siempre: porcentaje mínimo

Si bien la mayoría no ha sufrido ciberbullying, se registran casos que requieren atención y canales de acompañamiento claros.

#### 4.9 Diálogo con adultos de referencia.

##### CHARLO CON ALGÚN ADULTO CUANDO ME PASA ALGO IMPORTANTE



- Siempre: 17,0 %
- Muchas veces: 19,3 %
- Pocas veces: 31,6 %
- Nunca: 32,1 %

Este indicador resulta especialmente significativo: más del 60 % dialoga poco o nunca con un adulto cuando le ocurre algo importante.

## 5. Análisis general.

Los resultados del juego “Cuatro Esquinas” permiten identificar prácticas ampliamente naturalizadas en el uso de tecnologías, como el uso intensivo de redes sociales antes de dormir y la búsqueda de información mediante herramientas digitales.

Si bien la mayoría no participa en juegos con apuestas, existe un grupo minoritario que ya ha tenido experiencias de juego y de ganancia económica, lo que constituye un factor de riesgo a considerar.

En relación con la seguridad digital, se observan avances en la configuración de la privacidad, aunque persisten conductas de aceptación de contactos desconocidos y de exposición de datos personales.

Finalmente, se destaca como aspecto sensible la baja frecuencia de diálogo con adultos de referencia, lo que refuerza la importancia de promover espacios de confianza, escucha y acompañamiento.

## 6. Conclusiones.

El juego “Cuatro Esquinas” se consolida como una herramienta pedagógica eficaz para relevar información y favorecer la toma de conciencia en adolescentes sobre el uso responsable de las TIC y el juego saludable. Los datos obtenidos constituyen un insumo valioso para orientar futuras acciones de prevención, fortalecer el trabajo con las instituciones educativas y promover estrategias que involucren tanto a estudiantes como a adultos referentes.

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 % sí 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.