



PROYECTO DE LEY

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE ENTRE RÍOS, SANCIONA

CON FUERZA DE LEY

“PROGRAMA PROVINCIAL DE PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA ONLINE EN EL ÁMBITO EDUCATIVO”

ARTÍCULO 1º.- **Creación:** Créase el PROGRAMA PROVINCIAL DE PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA ONLINE en el ámbito educativo, destinado a estudiantes del nivel secundario, tanto de gestión pública como privada, en todo el territorio de la Provincia de Entre Ríos.

ARTÍCULO 2º.- **Objetivos:** El PROGRAMA PROVINCIAL DE PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA ONLINE en el ámbito educativo tiene como objetivos: a) Concientizar a los y las estudiantes sobre la ludopatía y la ludopatía online; b) Brindar herramientas y capacitaciones a los establecimientos educativos para que puedan detectar en los alumnos y alumnas el impulso de jugar mediante apuestas y puedan realizar un correcto abordaje de la problemática; c) Abordar la ludopatía y ludopatía online desde una perspectiva integral, interdisciplinaria e individualizada, considerando el impulso al juego, la condición social, económica y familiar de cada alumno y alumna; d) Resguardar y proteger la salud física y psicológica de los alumnos y las alumnas que realizan prácticas de riesgo de adicción como la ludopatía y ludopatía online; e) Brindar apoyo y acompañamiento a las familias y/o entorno afectivo de aquellos alumnos y alumnas que ejerza la ludopatía; f) Garantizar el derecho a la educación y al desarrollo de la persona de cada alumno y alumna. g) Promover el trabajo articulado y sostenido con otras áreas del estado nacional, provincial, municipal y con organizaciones de la sociedad civil.

ARTÍCULO 3°. - Principios. Los principios que rigen la presente ley son: 1.- La práctica de la ludopatía y ludopatía online, constituyen un problema sociosanitario. 2.- La práctica de la ludopatía y ludopatía online implica la necesidad de un abordaje integral e interdisciplinario desde la perspectiva de cada alumno y alumna, del entorno familiar y del ámbito educativo. 3.- Reconocer el rol de los establecimientos educativos como espacios de trabajo fundamentales para abordar el ejercicio de prácticas de riesgo de adicción, entendiéndose como espacios donde se crean redes de contención y que contribuyen a la construcción de vínculos entre los alumnos y alumnas, sus familias y/o entornos afectivos y toda la comunidad educativa. 4.- La práctica de la ludopatía y la ludopatía online deben ser abordadas con respeto, empatía, solidaridad y confidencialidad. 5.-La prevención de la ludopatía online será abordada desde la promoción de la ciudadanía digital, entendida esta como el ejercicio de los derechos y responsabilidades en entornos digitales.

ARTÍCULO 4°. - Personas destinatarias. El PROGRAMA PROVINCIAL DE PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA ONLINE en el Ámbito Educativo está destinado a estudiantes del nivel secundario de educación, tanto de gestión pública como privada, a los establecimientos educativos, cuerpos docentes y a las familias y/o entornos afectivos de aquellos alumnos y alumnas que requieran acompañamiento y ayuda.

ARTÍCULO 5°. - Definición. A los fines de la presente ley, se entiende por: Ludopatía: Es el impulso incontrolable a jugar mediante apuestas, es cualquier tipo de actividad en que la persona pone algo de valor en riesgo sobre las bases de un resultado desconocido, y que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece. Ludopatía online: Es el impulso incontrolable a participar de los juegos de azar y de apuestas se lleva a cabo a través de internet, plataformas online y dispositivos móviles.

ARTÍCULO 6°. - Niveles de juegos. El PROGRAMA PROVINCIAL DE PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA ONLINE en el ámbito educativo debe contemplar y abordar los distintos niveles del impulso a juego que pueden ser: a) Uso: Cuando el impulso a jugar se realiza como un caso aislado, esporádico y/o ocasional, sin generar dependencia o problemas de salud. b) Abuso: Cuando el impulso a jugar se realiza como conducta excesiva que perjudica la vida cotidiana y la práctica se sostiene en el tiempo y expone a la persona a graves riesgos para su salud. c) Adicción: Cuando el impulso a jugar se constituye como una

dependencia o necesidad incontrolable y se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales, y que afecta negativamente, en forma crónica, la salud física, psíquica y/o las relaciones sociales de la persona que la padece.

ARTÍCULO 7°. - **Formación continua.** La autoridad de aplicación debe generar instancias de formación continua para equipos docentes, no docentes y directivos para el cumplimiento de este Programa, asegurando el efectivo desarrollo de estrategias generadas por equipos interdisciplinarios y dirigidas a los/as estudiantes. El establecimiento educativo deberá implementar medidas de prevención, acción y acompañamiento frente a casos de ludopatía o ludopatía online.

ARTÍCULO 8°. - **Incorporación a contenidos curriculares.** La temática debe ser incorporada a los contenidos curriculares obligatorios en los distintos niveles y modalidades del sistema educativo. Además, los establecimientos educativos, a fin de contribuir a prevenir y disminuir el impulso a realizar juegos de azar que afecten los recursos financieros de los alumnos y alumnas, deben promover la formación en educación financiera, de conformidad con el Plan Nacional de Educación Financiera (PNEF).

ARTÍCULO 9°: **Informes de impacto.** La Autoridad de aplicación debe elaborar informes públicos de evaluación anuales que contengan una medición del impacto alcanzado por el Programa creado en la presente Ley.

ARTÍCULO 10°. - **Campaña de concientización.** Institúyase la primera semana de Septiembre como la Semana Provincial de la Prevención de la Ludopatía adolescente, con la finalidad de realizar actividades de difusión, visibilización y concientización de la problemática de la ludopatía adolescente.

ARTÍCULO 11°. - **Invitación.** Se invita a otras instituciones con participación de jóvenes y adolescentes a solicitar este programa para su implementación en dicho ámbito.

ARTÍCULO 12°. - **Autoridad de aplicación.** Será autoridad de aplicación de la presente ley el Consejo General de Educación a través del área que el Poder Ejecutivo considere

pertinente. La mencionada autoridad debe trabajar en articulación con el Ministerio de Salud y el Ministerio de Desarrollo Humano.

ARTÍCULO 13° . - **Facultades.** Se faculta a la Autoridad de Aplicación a suscribir convenios con Municipios, Comunas, Comisiones de Fomento y Organizaciones no Gubernamentales (ONG) de la provincia de Entre Ríos con el objeto de realizar actividades de colaboración y promoción de la presente.

ARTÍCULO 14° . - La presente ley deberá ser reglamentada dentro del plazo de noventa (90) días contados a partir de su publicación.

ARTÍCULO 15° . - Comuníquese.

AUTORA

STEFANIA CORA

Bloque Más Para Entre Ríos



FUNDAMENTACIÓN

El mundo actual se encuentra atravesado por nuevas problemáticas que nos afectan día a día. La tendencia de los juegos de apuestas online y su utilización compulsiva ha sido reconocida por representantes de todo el arco político como un tema que no podemos ignorar.

El juego virtual abarca una amplia gama de actividades que se realizan en plataformas digitales: apuestas deportivas, maquinitas de casino y loterías. La recurrencia de esta práctica a lo largo del tiempo podría generar un consumo problemático o incluso una adicción. Según un informe del Ministerio de Justicia de la Nación, la “ludopatía digital” es el impulso incontrolable por las apuestas o el azar a pesar de causar pérdidas económicas y consecuencias negativas para la persona y su entorno.

Sobre el telón de fondo de la innegable crisis socio económica y montada sobre la tendencia creciente al individualismo y el *sálvese quien pueda*, los y las adolescentes de nuestro país son convocados permanentemente a participar de distintas plataformas de apuestas online que prometen dinero fácil y rápido. En este escenario, debemos construir instancias de reflexión sobre lo que acontece en los territorios digitales, que permitan elaborar diagnósticos adecuados.

Para llegar a la prevención y los cuidados integrales de nuestros y nuestras adolescentes, es necesario tomar en serio los territorios digitales, entornos donde una gran parte de la ciudadanía construye sentido, opinión, pertenencia, experiencia, síntesis y abordaje de "lo común" y lo privado. En este contexto, la formación en ciudadanía digital clave para los tiempos que corren. Según La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por su sigla en inglés) la ciudadanía digital es el ejercicio de ciudadanía en espacios digitales.

Es sabido que la adolescencia es una etapa de vulnerabilidad en la que se atraviesan situaciones relacionadas con algún tipo de frustración afectiva y el riesgo de desencadenar un patrón adictivo de comportamiento es mayor. En la Argentina, donde las apuestas son legales recién a partir de los 18 años, los jóvenes suelen falsear datos a partir de los 12: crean perfiles falsos y logran acceder por la falta de verificación de los datos. Al mismo tiempo, lo

problemático de la ludopatía digital es que los usuarios tienen la práctica de consumo al alcance de la mano las 24 horas. Las apuestas online se presentan como una actividad libre: nadie está obligado a hacerlo. Llevan consigo cierto estatus de pasatiempo aceptable y socialmente deseado. De hecho, cuentan con un aparato publicitario masivo que se dedica a normalizar la práctica. En la tele, en el celular, en las redes, como sponsors de las camisetas de los principales clubes o selecciones de fútbol. Está en todos lados.

En este marco, las escuelas se constituyen en un espacio privilegiado de disputa para poner en debate las lógicas de mercantilización y singularización que implican las plataformas y los sitios de apuestas. El ámbito educativo tiene el potencial de proponer a nuestros jóvenes una forma de relación con los otros que dispute esas lógicas y el tiempo de vida que se va en el juego del azar en plena etapa formativa.

En el siglo que toca transitar, la ciudadanía digital es fundamental porque promueve la participación y la inclusión de todas las personas. Es indispensable que cuenten con personas adultas de referencia que los acompañen en estos procesos de manera comprensiva, empática y responsable. En este contexto, son muchas las situaciones que hacen que un/a adolescente empiece a apostar. Ya sea por imitación, refuerzo social o presión de pares; o bien por esta normalización que existe a nivel social respecto a estas prácticas. Para poder cuidar, acompañar y enseñar necesitamos comprender que el síntoma digital -la dependencia con las apuestas- es un problema cultural, que tiene múltiples aristas.

Esta ley busca dar lugar a una serie de herramientas para que las y los usuarios accedan, recuperen, comprendan, evalúen, utilicen, creen y compartan tanto información como contenidos en todos los formatos, a partir de la utilización de diferentes herramientas de manera crítica, ética y creativa, con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales.

Por todo lo expuesto se solicita a las Legisladoras y a los Legisladores que integran este honorable Congreso que acompañen con su voto el proyecto de Ley puesto a vuestra consideración.