



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

EXPTE. D-

1672

124-25



PROYECTO DE LEY

EL SENADO Y LA HONORABLE CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE
BUENOS AIRES SANCIONAN CON FUERZA DE

LEY

ARTÍCULO 1º: Créase el Programa de Prevención de la Ciberludopatía en el ámbito Educativo de la Provincia de Buenos Aires, cuyos objetivos son los que se detallan a continuación:

- a) Cumplimentar lo dispuesto por la Ley Nacional de Educación N° 26.206 y la Ley Provincial de Educación N° 13.688 que regulan el derecho de enseñar y aprender conforme a los principios establecidos en La Constitución Nacional y lo normado por la Ley nacional N° 26.586, en la que se establece el Programa Nacional de educación y prevención sobre las adicciones y consumos problemáticos.
- b) Puntualizar y relevar en la comunidad educativa los aspectos que hacen a la problemática de la Ciberludopatía.
- c) Asegurar la enseñanza, el efectivo aprendizaje y la concientización de la prevención sobre la Ciberludopatía a través de conocimientos científicos adecuados y confiables.
- d) Trazar propuestas de enseñanza con pautas de abordaje pedagógico de acuerdo a las diversidades socioculturales y las distintas franjas etarias.
- e) Contemplar la selección y producción de materiales didácticos afines y supervisar el devenir de las actividades obligatorias llevadas a cabo.
- f) Incorporar programas de capacitación permanente y gratuitos para los docentes, contemplando la inclusión de los contenidos correspondientes.
- g) Articular con el Ministerio de Salud de la Provincia de Bs As. para formalizar un protocolo de actuación y posterior derivación al sistema de asistencia socio-sanitaria



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

EXPTE. D- 1672 124-25



ARTÍCULO 2º: En el marco de la presente ley, se interpreta a la prevención de la Ciberludopatía como la conjunción de actividades pedagógicas que vinculan y relacionan distintos elementos de comunicación, de Ciencia y Tecnología, de psicología y de sociología. Estas actividades tienen como objetivo proporcionar información para identificar la Ciberludopatía como un trastorno condicionado por factores históricos, socioeconómicos, culturales, biológicos y psicológicos. Su preservación y mejora implican un proceso social que se relaciona con la realización de los Derechos Humanos y sociales de cada individuo

ARTÍCULO 3º: El dictado de los contenidos elaborados para dar cumplimiento a la presente Ley, será de carácter obligatorio y transversal para todos los niveles del Sistema Educativo de la Provincia de Buenos Aires, en sus distintas modalidades.

ARTÍCULO 4º: Con el fin de dar cumplimiento a los objetivos planteados en el artículo 1º de la presente Ley, se tendrán en cuenta para su debida implementación distintas estrategias y técnicas con contenido académico y científico en el ámbito de clases, congresos, jornadas, capacitaciones, etc.

ARTÍCULO 5º: Se debatirán los objetivos y acciones del Programa de prevención de la Ciberludopatía, como parte integrante del Proyecto Educativo Institucional de cada establecimiento educativo

ARTÍCULO 6º: Se garantizará en La Formación Técnica y Docente el aprendizaje de contenidos relacionados con la problemática de la Ciberludopatía, los que serán delineados por la Autoridad de aplicación.

ARTÍCULO 7º: La autoridad de aplicación elaborará un plan que permita la implementación de la presente ley en forma gradual en un plazo máximo de un año para todos los niveles del sistema educativo.

ARTÍCULO 8º: La Autoridad de aplicación del presente Programa, en la figura de la Dirección General de Cultura y Educación de la Pcia. de Bs As deberá:

- a) Suscribir y formalizar convenios con Municipios, con Organizaciones no gubernamentales, con otras Provincias y con los demás estamentos del Esta-



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

EXPTE. D- 1672 124-25



- do Provincial que tengan interés y se relacionen con la problemática de la Ciberludopatía.
- b) Compilar toda la información recabada a lo largo de la implementación y sistematizarla.
 - c) Revisar las acciones puestas en marcha a lo largo del año y elaborar un informe anual de público acceso.
 - d) Seleccionar y designar al personal que coordinará las estrategias de acuerdo a sus capacidades, formación profesional, y a lo que la reglamentación estipule.

ARTÍCULO 9º: Autorízase al Poder Ejecutivo a realizar las adecuaciones necesarias del Presupuesto de la Dirección General de Cultura y Educación para la puesta en marcha del presente programa provincial.

ARTÍCULO 10º: El Poder Ejecutivo deberá reglamentar la presente Ley dentro de los noventa (90) días contados a partir de su promulgación.

ARTÍCULO 11º: Comuníquese al Poder Ejecutivo.


Dr. Germán Di Cesare
Diputado Provincial
Bloque Frente de Todos



*Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires*

EXPTE. D- 1672 124-25



FUNDAMENTACION

En la postpandemia el individualismo se manifiesta de manera compleja y se caracteriza por la necesidad de gestionar los impactos psicológicos y sociales que conlleva vivir en una era tan interconectada y competitiva, donde las generaciones actuales han modificado sus relaciones con un mundo que se ha colmado de información y consumismo.

Las adolescencias y juventudes de hoy en día, aparecen como los principales usuarios de las redes sociales y nuevas tecnologías, por lo que son quienes más expuestos se encuentran a las lógicas que allí rigen. La instantaneidad de la “story”, el “tuit”, el “TikTok”, el acceso inmediato a la información, la posibilidad de seguir minuto a minuto lo que sucede, o el comprar algo y que llegue “ya”, hace que se torne cada vez más intolerable la espera, la demora y mucho más la frustración. Aprovechar el presente, el “aquí y ahora” pareciera ser el valor supremo de esta época, cuestión que atenta directamente contra la posibilidad de transitar los procesos subjetivos de manera saludable, ya que son procesos que requieren de tiempos distintos a los tiempos del mercado de consumo.

Con todo esto, entendiendo a la subjetividad de la época marcada por la aspiración a un alto status económico y a su vez, por la expectativa de la inmediatez, de conseguir lo que deseo de manera instantánea, el juego online aparece como una opción más que atractiva para los adolescentes de hoy en día



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

EXPTE. D- 1672 124-25



En este contexto, el exponencial crecimiento de los juegos de azar y de las apuestas deportivas online por parte de niños, niñas y adolescentes, se torna cada vez más cotidiano, lo cual hace necesaria la actuación del Estado, sobre todo en materia de prevención.

Hoy la facilidad de acceder al mundo de la virtualidad donde confluyen las figuras de especial relevancia como influencers y tiktokers, quienes a su vez, acceden a nuestros hogares y principalmente a la psiquis de nuestros jóvenes y adolescentes, interfiere principalmente en la construcción de la subjetividad y la conformación de su identidad. Esto nos lleva a pensar que es necesaria y urgente la implementación de un Plan de prevención y concientización.

La ludopatía infantil es un ostentoso peligro para la sociedad toda y debe ser combatida con herramientas saludables que estén principalmente a disposición de los establecimientos educativos y de las familias.

Teniendo en cuenta que el 80% de las apuestas online en la Argentina son ilegales, sumado a que no se evidencia en ellas un adecuado seguimiento de los protocolos obligatorios para bloquear el ingreso a los menores de edad, podemos inferir que los efectos negativos ponen la salud física y mental de nuestros niños, niñas y adolescentes en riesgo.

En el ámbito educativo, y especialmente en las aulas, los maestros y profesores están detectando algunas señales que encienden todas las alarmas. Visto que ésta es una práctica que sucede en muchos casos durante la clase, se observan cada vez más los repentinos cambios de humor, los golpes en el banco y los estallidos de furia sin causa aparente.

Los docentes suelen ser quienes tienen mucho registro del recorrido de vida de los estudiantes y pueden notar cambios y malestares, pero sabemos que no es fácil ver e intervenir en situaciones complejas (de consumos u otras) y muchas veces esto puede provocar mucha angustia o impotencia en el intento por contener, acompañar y apoyar a los estudiantes. Todas estas sensaciones no suelen encontrar un espacio donde pensarse, un tiempo donde frenar y complejizan la búsqueda de herramientas.



*Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires*

Repensar un espacio de escucha para docentes, directivos, preceptores y equipos de orientación como una vía de entrada alternativa para trabajar la problemática hace también a nuestro propósito, y así poder organizar la demanda y colectivizar el problema, para que todos los miembros de la comunidad educativa se sientan escuchados y puedan recurrir a un espacio para pensar en conjunto la problemática y fortalecer la red entre los dispositivos territoriales y las escuelas.

La escuela como uno de los principales factores de protección frente al enigma de las apuestas virtuales por parte de niños y adolescentes, se presenta como el mejor conducto para informar y concientizar. Por eso amerita una ley que proporcione el mejor de los ámbitos para garantizar políticas educativas que se sostengan en el tiempo.

Por todo lo expuesto, creemos que incorporar en todos los niveles educativos el análisis y comprensión de esta problemática, implica reducir de manera considerable los alarmantes indicadores que hoy observan los docentes en las aulas de la Provincia de Bs As. Es por todo ello que se solicita el acompañamiento y la aprobación del presente proyecto.