



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

PROYECTO DE LEY

El Honorable Senado y la Honorable Cámara de Diputados de la Provincia de Buenos Aires sancionan con fuerza de

LEY

ARTÍCULO 1º.- Objeto: Establecer los lineamientos para la creación del Programa Provincial de Prevención y Detección de la Ciberludopatía en el ámbito educativo, destinado a los alumnos y alumnas de los niveles obligatorios de educación, tanto de gestión pública como privada, en todo el territorio de la Provincia de Buenos Aires.

ARTÍCULO 2º. - 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 o Ciberludopatía: 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 3º. - Objetivos: El Plan Provincial de Prevención y Detección de la Ciberludopatía en el ámbito educativo tiene como objetivos:

a) Concientizar a los alumnos y alumnas sobre la ludopatía y la ludopatía online;



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

- 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, como así también la 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) Acompañar y contener 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 4º. - Principios. Los principios que rigen la presente ley son:

- 1.- La práctica de la ludopatía y ludopatía online, constituyen un problema sociosanitario;
- 2.- 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.- Respetar y resguardar la integridad física y psicológica de cada alumno y alumna.



ARTÍCULO 5°. - Destinatarios. Los lineamientos establecidos en la presente están destinados a alumnos y alumnas de los niveles obligatorios de educación, tanto de gestión pública como privada, a los establecimientos educativos, cuerpos docentes, las familias y/o entornos afectivos de aquellos estudiantes que requieran acompañamiento y ayuda.

ARTÍCULO 6°. - Niveles de juegos. El Plan Provincial de Prevención y Detección de la Ciberludopatía en el ámbito educativo debe contemplar y abordar los distintos niveles del impulso que genera un proceso de adecuación y transformación neurocognitiva que modifica conductas y emociones de un jugador ocasional y episódico a una cronicidad ludopática .

ARTÍCULO 7°. - Intervención desde el sistema educativo.

El establecimiento educativo que, a través de su área pedagógica y/o equipo interdisciplinario, haya detectado en algún alumno y/o alumna un caso de ludopatía, sea online o no, deberá intervenir y adoptar un plan de acción a fin de que la dependencia al juego no afecte su educación.

Las medidas a adoptarse pueden consistir en:

- A. Generar espacios de diálogo y acompañamiento con los miembros de los equipos de apoyo y pedagógicos del establecimiento;
- B. Orientarlos en las posibilidades de su escolaridad, de acuerdo a cada situación particular;
- C. Ofrecerles alternativas de apoyo extraescolar;
- D. Poner a su disposición las actividades extracurriculares con las que cuente el establecimiento educativo o las que desarrollen en el territorio cercano organizaciones de la sociedad civil, clubes de barrio, sociedades de fomento, entre otros;
- E. Sugerirles la realización de consulta con profesionales de la salud especializados en el ejercicio de práctica de riesgo de adicción de que se trate;



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

F. Dar intervención a organismo de protección de derechos de niños, niñas y adolescentes, Cada plan de acción deberá confeccionarse de manera individualizada a cada alumno y alumna que presente un uso, abuso o adicción al juego ajustando el mismo a sus necesidades individuales, a su salud física y psicológica y al contexto familiar y social.

ARTÍCULO 8°. - **Autoridad de aplicación.** Será autoridad de aplicación de la presente ley la que designe el Poder Ejecutivo en el ámbito de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires.

ARTÍCULO 9°. - Comuníquese

MARICEL ETCHECOIN MORO
Diputada Provincial
Bloque Coalición Cívica



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

FUNDAMENTOS

El presente proyecto tiene por fin principal crear un Plan Provincial de Prevención y Detección de la Ciberludopatía en el ámbito educativo, destinado a los alumnos y alumnas de los niveles obligatorios de educación, tanto de gestión pública como privada, en todo el territorio de la Provincia de Buenos Aires.

La ciberludopatía ha sido definida como la adicción comportamental consistente en conductas excesivas en relación con el juego en línea o modalidades de gamificación de actividades de apuestas en línea. Las conductas se caracterizan por la tendencia irreprimible y continuada a la repetición de una conducta perjudicial para la persona que la presenta o también para su entorno familiar, social y laboral directo, por la incapacidad de controlarla y por el mantenimiento de la conducta a pesar de sus consecuencias perjudiciales.

Asimismo, ha sido definida por la Real Academia Española como la adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar, es un riesgo que en la actualidad está a un "click" y que se debe prevenir.

El juego virtual genera una adicción aún más rápida que el juego presencial. Si las máquinas físicas normalmente desarrollan esta patología en 5 años, se estima que el juego virtual tan solo necesita 2 años para captar a la persona.

El crecimiento exponencial en cantidad e intensidad de ofertas de las plataformas de juego on line trajo consigo una serie de desafíos y peligros.

Para afrontar y mitigar esta problemática social, se propone un Plan Provincial de Prevención y Detección de la Ciberludopatía en el ámbito educativo a los fines de evitar, detectar y abordar eficazmente desde el ámbito educativo formal, este tipo de conductas adictivas que golpean, fundamentalmente, a los más jóvenes como así también a las personas de escasos recursos, todo ellos convertidos en blanco fácil de los depredadores al prometerles dinero fácil que no es tal.

La práctica de las apuestas deportivas en línea se ha convertido en una tendencia cada vez más extendida entre los adolescentes, marcando una evolución en la problemática de la ludopatía.

Este fenómeno ha trasladado la adicción de los tradicionales bingos y casinos al ámbito digital, especialmente a través de dispositivos móviles. Esta nueva forma de juego presenta mayores riesgos al estar al alcance de los jóvenes, quienes son el objetivo de sitios de apuestas deportivas que utilizan estrategias para atraer a este público más joven.



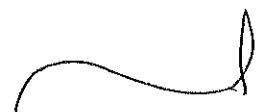
Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

La transformación de lo que aparenta ser una diversión pasajera en una adicción peligrosa es una preocupación creciente, y las consecuencias aún son desconocidas. Se observa un cambio en los patrones de edad afectados por la ludopatía, ya que las nuevas tecnologías han llevado esta problemática a generaciones más jóvenes.

Esta preocupante tendencia también ha alcanzado el ámbito familiar, donde el dinero destinado a los adolescentes a través de billeteras virtuales se desvía hacia las apuestas. La influencia de las empresas de juegos en línea se ha infiltrado en la vida cotidiana de los jóvenes, generando discusiones y debates similares a los que surgen sobre otros consumos, como alcohol, drogas y redes sociales.

La problemática se extiende a las escuelas, donde los jóvenes menores de 18 años crean perfiles falsos para participar en apuestas deportivas, muchas veces utilizando el dinero proporcionado por sus padres. La publicidad agresiva de las casas de apuestas en línea ha contribuido al rápido aumento de este problema, y los centros educativos están comenzando a abordar la situación.

Es imprescindible, en este contexto de crisis económica y social, promover acciones concretas desde el ámbito educativo formal con políticas preventivas, educativas, de concientización de este flagelo social.



MARICEL ETHECOIN MORO
Diputada Provincial
Bloque Coalición Cívica