



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

2026
Año de la Memoria por la Verdad y la Justicia
50 Años - Nunca Más

PROYECTO DE LEY

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

LEY

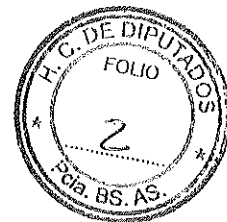
ARTÍCULO 1º: **Objeto.** La presente ley tiene por objeto garantizar el acceso a entornos digitales seguros, saludables y responsables, teniendo en miras la prevención del consumo problemático de plataformas de juego.

ARTÍCULO 2º: **Medida de bloqueo.** Para dar cumplimiento al objeto de la presente Ley, el Estado Provincial restringirá el acceso, uso y funcionamiento de plataformas de juegos de azar y apuestas en línea en toda la infraestructura de conectividad digital (redes Wi-Fi y cableadas).

ARTÍCULO 3º: **Principios.** La presente ley se fundamenta en los siguientes principios:

- a) La promoción del bienestar psicofísico y la salud pública de los habitantes.
- b) El resguardo del interés superior del niño y el adolescente en el entorno digital.
- c) El fomento de valores éticos vinculados al esfuerzo, la educación y el trabajo.
- d) El uso pedagógico y productivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

SABRINA SABAT
Diputada Provincial
Honorable Cámara de Diputados
de la Pcia. de Buenos Aires



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

2026
Año de la Memoria por la Verdad y la Justicia
50 Años - Nunca Más

ARTÍCULO 4°: Ámbito de Aplicación. Las disposiciones de la presente ley serán de cumplimiento obligatorio en:

- a) Establecimientos educativos de todos los niveles y modalidades, tanto de gestión pública como de gestión privada.
- b) Edificios y dependencias administrativas, centros de salud, hospitales, delegaciones de seguridad y toda otra repartición dependiente de los Poderes del Estado Provincial.
- c) Organismos descentralizados y entes autárquicos.
- d) Espacios públicos que cuenten con redes de conectividad estatal.

ARTÍCULO 5°: Definiciones. A los efectos de esta ley, se entiende por:

- a) Juegos de apuestas en línea: Aquellos realizados a través de medios electrónicos donde se arriesguen cantidades de dinero o valores evaluables sobre resultados inciertos, excluyendo juegos de mera habilidad o entretenimiento sin transacciones monetarias.
- b) Infraestructura de conectividad: Equipos, cableado, señales y servicios de enlace provistos para el acceso a internet.

ARTÍCULO 6°: Implementación Técnica. El Poder Ejecutivo, a través de los organismos que correspondan, deberá implementar sistemas de filtrado de contenido



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

2026
Año de la Memoria por la Verdad y la Justicia
50 Años - Nunca Más

permanentes, definitivos y actualizables para asegurar la restricción efectiva establecida en el Artículo 2°.

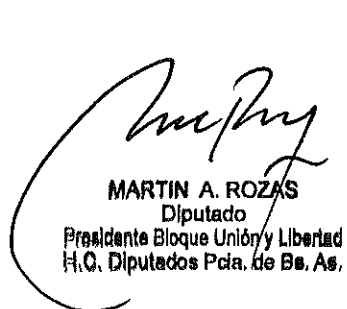
ARTÍCULO 7°: **Modificación de la Ley N° 13.688.** Incorpórese como inciso al artículo 16 de la Ley N° 13.688 -Ley Provincial de Educación- el siguiente texto:

"Inciso) Garantizar entornos digitales protegidos en los establecimientos educativos, asegurando el bloqueo técnico y definitivo de plataformas de apuestas y juegos de azar en línea en sus redes de conectividad institucional."

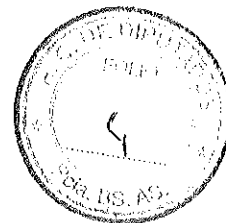
ARTÍCULO 8°: **Educación y Concientización.** La Autoridad de Aplicación desarrollará programas de alfabetización digital y campañas de conscientización sobre los riesgos de la ciberludopatía.

ARTÍCULO 10: **Presupuesto.** Autorízase al Poder Ejecutivo a realizar las adecuaciones presupuestarias necesarias para el cumplimiento de los fines de la presente ley.

ARTÍCULO 11: Comuníquese al Poder Ejecutivo.


MARTIN A. ROZAS
Diputado
Presidente Bloque Unión y Libertad
H.C. Diputados Pcia. de Bs. As.


SABRINA SABAT
Diputada Provincial
Honorable Cámara de Diputados
de la Pcia. de Buenos Aires



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

2026
Año de la Memoria por la Verdad y la Justicia
50 Años - Nunca Más

FUNDAMENTOS

Sr. Presidente:

La presente iniciativa legislativa tiene como finalidad primordial proteger la integridad psíquica y el bienestar socioeconómico de los ciudadanos de la Provincia de Buenos Aires, con especial énfasis en nuestras niñeces y adolescencias, frente al avance descontrolado de la ciberludopatía y los juegos de azar en el entorno digital.

Estamos asistiendo a una transformación drástica de los consumos problemáticos. El juego de azar ya no requiere de la presencia física en un casino o agencia de lotería; hoy, cualquier dispositivo con acceso a internet se convierte en una sala de juegos abierta las 24 horas del día. Esta ubicuidad ha permeado las fronteras de las instituciones que deben ser espacios de cuidado y aprendizaje, como son nuestras escuelas y oficinas de la administración pública.

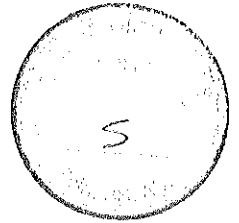
Según la OMS, la ludopatía es una conducta adictiva definida por un patrón de juego persistente o recurrente, ya sea online o físico. Se caracteriza por falta de control sobre el juego, prioridad creciente sobre otros intereses y escalada a pesar de consecuencias negativas.

Los datos proporcionados por el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo bonaerense son contundentes: "más del 12% de los jóvenes entre 15 y 24 años han incursionado en las apuestas online". Esta cifra no solo refleja un hábito de consumo, sino que es el síntoma de una problemática



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

2026
Año de la Memoria por la Verdad y la Justicia
50 Años - Nunca Más



mayor que afecta el rendimiento escolar, genera deudas entre pares y produce cuadros de ansiedad y depresión en una etapa crítica del desarrollo humano.

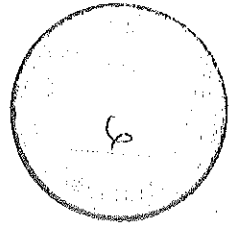
El Estado Provincial no puede ser facilitador, ni siquiera por omisión, de esta actividad. Resulta contradictorio que, mientras se destinan recursos públicos a la prevención de las adicciones, las redes Wi-Fi de las escuelas y dependencias administrativas permitan el acceso irrestricto a plataformas que fomentan el juego compulsivo. La infraestructura de conectividad del Estado debe estar al servicio de la educación, el trabajo y el acceso a la información pública, y no ser el vehículo para el desarrollo de conductas contrarias a la salud mental de las personas.

Desde una perspectiva jurídica, este proyecto se encuadra en el Artículo 36 de la Constitución de la Provincia de Buenos Aires, que establece el deber del Estado de velar por la salud y la protección de la niñez y la juventud. Asimismo, responde al interés superior del niño consagrado en tratados internacionales con jerarquía constitucional y en la Ley Nacional N° 26.061.

Es importante destacar que existen antecedentes que abordan la temática por parte del Gobierno provincial. Cabe mencionar el Decreto N° 2002/24 por el que se crea la Mesa Interministerial para la Prevención y Tratamiento del Juego Compulsivo Problemático Adolescente. Sin embargo, la importancia de la situación exige que esta medida no dependa de la discrecionalidad de una gestión administrativa, sino que sea establecida por ley como una política de Estado.



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

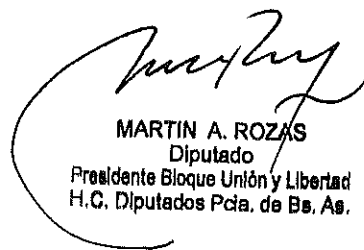


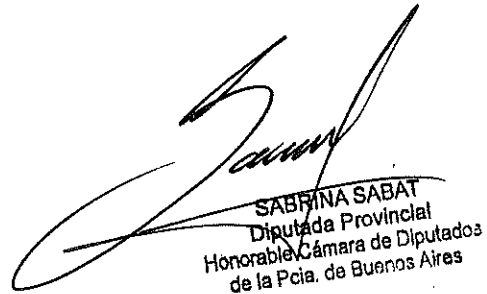
2026
Año de la Memoria por la Verdad y la Justicia
50 Años - Nunca Más

La modificación que se propone al artículo 16 de la Ley N° 13.688 busca saldar un vacío legal, otorgando a las autoridades educativas la herramienta normativa necesaria para exigir un entorno digital seguro tanto en la educación pública como en la privada.

En el sector privado, asociaciones como AIEPA ya han alertado sobre la naturalización del juego entre los jóvenes, lo que justifica la extensión de esta obligación a todo el sistema educativo.

Por todo lo expuesto, solicito a mis pares que acompañen con su voto la presente iniciativa.


MARTIN A. ROZAS
Diputado
Presidente Bloque Unión y Libertad
H.C. Diputados Pcia. de Bs. As.


SABRINA SABAT
Diputada Provincial
Honorable Cámara de Diputados
de la Pcia. de Buenos Aires