



**LA CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE  
RESUELVE:**

**ARTÍCULO 1** - Realizar la Jornada de diálogo, debate y reflexión sobre consumos problemáticos, Ludopatía Digital en adolescentes y el rol de las escuelas; bajo modalidad mixta, presencial y virtual; y convocando a especialistas, investigadores y referentes en la temática.

**ARTÍCULO 2** - Facultar a la Presidencia de esta Cámara a establecer fechas, lugar y modalidad de la Jornada.

**ARTÍCULO 3** - Encomendar todo lo atinente a la organización, convocatoria y coordinación de la actividad a la Dirección General de Ceremonial y Protocolo, y en lo relativo a su difusión, a la Dirección General de Prensa.

**ARTÍCULO 4** - Autorizar a la Secretaría Administrativa a efectuar las erogaciones que resulten pertinentes para la realización de la Jornada.

**ARTÍCULO 5** - Regístrese, comuníquese y archívese.

**Claudia E. Balagué  
Diputada Provincial**

**AÑO 2024**



## FUNDAMENTOS

### **Sra. Presidenta:**

El presente proyecto de resolución tiene por objeto convocar a un encuentro para el diálogo, debate y reflexión sobre consumos problemáticos, Ludopatía Digital en adolescentes y el rol de las escuelas; a partir de una jornada en la que participen especialistas, investigadores y referentes de la temática propuesta.

En ese sentido, la revolución digital en un mundo globalizado en este siglo XXI, se ha convertido en una extensión omnipresente, infiltrándose en cada rincón de nuestra vida diaria: desde la manera en que nos comunicamos hasta cómo trabajamos, aprendemos y nos entretenemos, la revolución tecnológica ha reconfigurado fundamentalmente el tejido de la sociedad moderna.

La irrupción de los teléfonos celulares inteligentes ha marcado cambios significativos, como el acceso a múltiples plataformas y la utilización permanente de pantallas, permite naturalizar que desde temprana edad se les dé a niños y niñas un celular para entretenerse y empiezan a tener todo a través de distintas pantallas.

La pandemia de COVID-19, año 2020, sirvió como catalizador para acelerar múltiples aspectos de la revolución tecnológica, alterando de manera permanente nuestras dinámicas de vida y trabajo ya que muchas actividades que antes eran presenciales adoptaron el formato virtual y las incorporamos a la cotidianidad.

**AÑO 2024**



## CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

Así los adolescentes que antes jugaban en la cuadra, en la vereda, en los clubes, ahora lo hacen en sus casas o en las escuelas a través de las pantallas. Desde las redes sociales, los influencers, los youtubers, los tiktokers ocupan un rol de referencia muy fuerte debido a que por un lado, aprueban o desaprueban sus conductas a través de un simple "Me gusta" y por otro, habilitan una puerta para conseguir más dinero de manera rápida y fácil.

La edad de iniciación se da en adolescentes de un promedio de 15 años y crean perfiles falsos con datos de la madre, del padre o de quien sea y utilizan dinero que quizás estaba destinado para otros gastos. La recurrencia de las prácticas referidas a lo largo del tiempo generan un consumo problemático o incluso una adicción que afectan la vida diaria de familias donde el juego ha dejado de ser una diversión.

Sobre este punto, en un informe para la Revista Anfibia, Mariano Caputo (investigador en la UBA sobre el uso de plataformas y docente de Comunicación en el nivel secundario) señala algunas de las condiciones que promueven estos comportamientos: *"... un sujeto adolescente preocupado por cómo ampliar su capital. Ese es el resultado de una combinación triple: la extensión de las billeteras virtuales, las criptomonedas y las apuestas online. El usuario adolescente sabe y vivencia todos los días que si el dinero se queda quieto, pierde, por lo que se activa un comportamiento especulativo-financiero que naturaliza que el dinero se puede ganar sin esfuerzo y sin la producción de un bien o servicio."*

**AÑO 2024**

General López 3055 (S3000DCO) - Santa Fe - República Argentina - <https://www.diputadosantafe.gov.ar>



## CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

Pareciera que el paradigma de la movilidad social ascendente de "Estudiar y trabajar para progresar" ya no es aceptado por algunos sectores y se ha construido un imaginario social que a los 18 años pueden ser "gerentes de sí mismos" y ganar dinero sin trabajar, y ahí es donde las apuestas on line comienzan a ganar terreno como proyecto de vida.

Las consecuencias de esta nueva premisa de movilidad social evidencian en los adolescentes una pérdida de interés o distracciones frecuentes por estar pendientes de los celulares, descanso afectado por las horas que pasan durante la noche con los dispositivos e incluso reemplazan deportes por juegos online que eligen debido al dinero que obtienen. Estas condiciones potencian los riesgos de desarrollar patologías vinculadas con las nuevas tecnologías que se ven incrementadas cada vez con mayor frecuencia: la denominada "ludopatía digital o ciberludopatía".

La Asociación Americana de Psiquiatría (APA) y la Organización Mundial de la Salud (OMS) desde 1992 considera a la ludopatía en su clasificación internacional de patologías (OMS CIE- 10) y el DSM IV como una enfermedad emocional que compromete, rompe o lesiona aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece. Según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos, el 30% de la población mantiene algún tipo de vinculación con el juego, y dentro de ese porcentaje el 95% corresponde a personas que lo hacen recreativamente, 3,5% son jugadores problemáticos y 1,5% compulsivos. En la Argentina hay unas 19 millones de personas que juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos.

*AÑO 2024*

General López 3055 (S3000DCO) - Santa Fe - República Argentina - <https://www.diputadosantafe.gov.ar>





## CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

En Argentina, desde el año 2014 se encuentra vigente la Ley Nacional Nro. 26.934 "El Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos (Plan IACOP), que define los "Consumos problemáticos" alcanzando a aquellos con adicciones o abusos no sólo vinculado al alcohol, tabaco, drogas psicotrópicas —legales o ilegales— sino también a *"las producidas por ciertas conductas compulsivas de los sujetos hacia el juego, las nuevas tecnologías."*

Según un informe del Ministerio de Justicia de la Nación, que recuperamos en este proyecto, la "ludopatía digital" es definida como el impulso incontrolable por las apuestas o el azar a pesar de causar pérdidas económicas y consecuencias negativas para la persona y su entorno. *"Se trata de una adicción que afecta a todas las clases sociales con mayor incidencia en la adolescencia, especialmente entre los varones. No es lo mismo el juego recreativo que funciona como actividad de esparcimiento que el problemático que anula nuestra voluntad haciendo necesaria la intervención de un profesional de la salud"*.

En este escenario planteado existe un consenso general respecto del rol que tiene la institución escolar y su poder normativo siendo territorio estratégico ya que niños, niñas y adolescentes habitan ese espacio y tiempo de aprendizajes, reflexiones, y experiencias concretas. El mismo debe estar orientado por un plan de acciones que trabajen sobre las subjetividades de manera interinstitucional, intersectorial e interdisciplinaria para la protección, prevención y cuidado integral de quienes padecen ludopatía digital.

AÑO 2024

General López 3055 (S3000DCO) - Santa Fe - República Argentina - <https://www.diputadosantafe.gov.ar>



## CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

En ese territorio se abre una disputa entre los aprendizajes y la hiperestimulación digital y es ahí en el que, necesariamente mediante políticas públicas concretas, el Estado debe fortalecer y es medular en este proyecto legislativo un plan orientador que: diseñe e implemente propuestas pedagógicas de ciudadanía digital acorde a los distintos niveles y modalidades del sistema educativo, genere campañas públicas, organice encuentros de formación docente continua para el personal; propicie instancias de diálogo, participación y formación con representantes de Centros de Estudiantes, promuevan la investigación científica, construyan un sistema de información y alertas con datos relevantes sobre ludopatía digital; desarrollen procesos de acompañamiento a estudiantes que se encuentran en riesgo y fortalezcan la coordinación interministerial y articulen con los gobiernos locales y organizaciones no gubernamentales especializadas en el tema, entre otras.

Por todo lo expuesto, resulta fundamental esta jornada de diálogo, debate y reflexión para profundizar sobre un plan que trabaje para una ciudadanía digital que proteja desde la integralidad del cuidado y la prevención a las y los estudiantes, por lo que solicito acompañen el presente proyecto.

**Claudia E. Balagué**  
**Diputada Provincial**

*AÑO 2024*