



LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY:

PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LAS ADICCIONES Y DE LA LUDOPATÍA EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS.

ARTÍCULO 1 - OBJETO. La presente ley tiene como objeto crear el "Programa para la Prevención de las Adicciones y de la Ludopatía" en los niveles primario y secundario de todas las instituciones educativas de la Provincia de Santa Fe.

ARTÍCULO 2 – DEFINICIONES

Para los efectos de esta ley, se entenderá por

- a) Adicciones: Se refiere a la dependencia física y/o psicológica a sustancias como drogas, alcohol, tabaco, así como a comportamientos compulsivos como el uso excesivo de tecnologías, que afectan negativamente la salud y el bienestar de las personas.
- b) Ludopatía: Adicción al juego, caracterizada por la incapacidad de controlar el impulso de jugar, lo que lleva a consecuencias negativas en la vida personal, familiar, social y profesional de la persona.
- c) Recursos Didácticos: Materiales y herramientas educativas diseñadas para facilitar el aprendizaje y la enseñanza de conceptos específicos, en este caso, relacionados con la prevención de adicciones y ludopatía.
- d) Capacitación Docente: Proceso de formación continua dirigido a los educadores para mejorar sus competencias y habilidades en la enseñanza de temas específicos, como la prevención de adicciones y ludopatía.
- e) Diagnóstico Inicial: Evaluación preliminar realizada para identificar las necesidades y características específicas de los estudiantes en relación con las adicciones y la ludopatía, con el fin de diseñar intervenciones educativas adecuadas.
- f) Programa Piloto: Implementación inicial de un proyecto en un número limitado de escuelas para evaluar su efectividad y realizar ajustes antes de su aplicación a gran escala.



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

g) Evaluación y Seguimiento: Proceso continuo de recolección y análisis de datos para medir el impacto de un programa o intervención, y realizar mejoras basadas en los resultados obtenidos.

ARTÍCULO 3 - CONTENIDOS DEL PROGRAMA.

El Programa de prevención en adicciones y ludopatía incluirá pero no se limitará a los siguientes contenidos:

- a) Información sobre los diferentes tipos de adicciones y sus efectos;
- b) Estrategias para reconocer y evitar conductas adictivas;
- c) Desarrollo de habilidades sociales y emocionales para resistir la presión de grupo;
- d) Promoción de hábitos de vida saludables y alternativas de ocio;
- e) Uso responsable de la tecnología y los medios digitales;

ARTÍCULO 4 - CAPACITACION DEL PERSONAL DOCENTE

El Ministerio de Educación en coordinación con el Ministerio de Salud, desarrollará programas de capacitación continua para el personal docente, con el fin de asegurar que estén adecuadamente preparados para llevar adelante el programa en cada nivel de las instituciones educativas.

ARTÍCULO 5 - ACCIONES

El Programa incluirá, entre otras, las siguientes acciones:

- a) Realización de un diagnóstico inicial para identificar las necesidades específicas de los estudiantes en relación con las adicciones y la ludopatía.
- b) Desarrollo de contenidos educativos interactivos y accesibles que aborden la prevención de adicciones y ludopatía.
- c) Organización de talleres y cursos de formación continua para docentes.
- d) Implementación de un programa piloto en varias escuelas para evaluar la efectividad de los recursos didácticos antes de su implementación a gran escala.
- e) Establecimiento de mecanismos de evaluación y seguimiento para medir el impacto del programa y realizar ajustes necesarios.

ARTÍCULO 6 - INFORMES.

El Ministerio de Educación deberá presentar un informe anual a la Cámara de Diputados de la Provincia de Santa Fe sobre el desarrollo y los resultados



del programa, incluyendo recomendaciones para su mejora.

ARTÍCULO 7 - FINANCIAMIENTO.

El financiamiento de este programa puede provenir de diversas fuentes, incluyendo:

a) Presupuesto Provincial:

Asignación de partidas específicas dentro del presupuesto del Ministerio de Educación para cubrir los costos de desarrollo, implementación y evaluación del programa.

b) Fondos Nacionales e Internacionales:

Solicitud de subvenciones y fondos del Plan Nacional de Drogas y otras entidades nacionales e internacionales que apoyen programas de prevención de adicciones y ludopatía.

c) Colaboración Público-Privada:

Establecimiento de alianzas con empresas privadas y ONGs que puedan aportar recursos financieros y técnicos para el desarrollo del programa.

d) Crowdfunding y campañas de recaudación de fondos a través de plataformas digitales para involucrar a la comunidad y obtener apoyo financiero adicional.

e) Responsabilidad Social Empresarial:

Incentivar a las empresas del sector del juego y otras industrias a contribuir financieramente al programa como parte de sus políticas de responsabilidad social empresaria.

ARTÍCULO 8 - DISPOSICIONES FINALES

Reglamentación:

a) El Poder Ejecutivo reglamentará la presente ley en un plazo no mayor a 90 días desde su promulgación.

b) Vigencia: La presente ley entrará en vigencia a partir de su publicación en el Boletín Oficial.

ARTÍCULO 9 - Comuníquese al Poder Ejecutivo.



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE



Amalia Granata
Diputada Provincial
SANTA FE



FUNDAMENTOS

Señora presidente:

Según el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos, aproximadamente el 30% de la población de Santa Fe tiene algún tipo de vinculación con el juego, ya sea de manera recreativa o compulsiva.¹

La ludopatía compulsiva afecta al 1,5 de la población, lo cual es agravante debido a las consecuencias que puede tener en la salud mental y social de los afectados.²

Un estudio reciente sobre el uso de juegos y plataformas de apuestas online en la ciudad de Santa Fe reveló que un tercio de los encuestados afirmó haber realizado apuestas en juegos online. Más del 30% de los encuestados menores de 18 años realizaron apuestas en la semana previa a la encuesta, y casi el 25% en el último mes.

La mayoría de las apuestas se realizan en aplicaciones de casino online (75%), seguidas por páginas web de apuestas deportivas (9,9%) y juegos de azar (8,3%).³

De acuerdo a la especialista Fainboim, directora de la organización Bienestar Digital, la falta de supervisión adulta ha convertido las apuestas online en un riesgo cada vez mayor para los adolescente.⁴

Según datos de una encuesta realizada por Ibope a más de 10 mil personas, el 8,29% respondió que ha realizado apuestas online; pero lo que llama la atención es que ese porcentaje se eleva al 12,5% en la franja etaria que va desde 16 a los 24 años, y al 15,5% en la de 25 y 34 años. En un mundo cada vez más atravesado por el acceso a servicios digitales.⁵



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

Amalia Granata
Diputada Provincial
SANTA FE

- ¹ /www.mdzol.com – consultado septiembre 2024
- ² /www.atpsantafe.com.ar – consultado septiembre 2024
- ³ //sinmordaza.com – consultado septiembre 2024
- ⁴ <https://www.infobae.com/educacion/2024/08/23/lucia-fainboim-y-la-situacion-de-las-apuestas-online-en-los-adolescentes-el-celular-puede-ser-un-casino-en-sus-manos/> consultado septiembre 2024
- ⁵ <https://gacetaeducativa.com.ar/prevencion-y-bienestar-digital-como-abordar-la-problematika-de-las-apuestas-online-en-el-ambito-educativo/> consultado en septiembre 2024