



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY:

PLAN EDUCATIVO PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA DIGITAL

ARTÍCULO 1. Objeto. La presente Ley tiene por objeto la creación del **PLAN EDUCATIVO PARA LA PREVENCIÓN DE LUDOPATÍA DIGITAL** estableciendo un marco de acciones y estrategias interinstitucionales, intersectoriales e interdisciplinarios para la detección, prevención y cuidado integral de estudiantes que padecen consumos problemáticos relacionados a juegos basados en plataformas digitales, de azar y/o apuestas en línea o modo virtual.

ARTÍCULO 2. Objetivos. La presente Ley tiene por objetivos:

- a)** la protección, prevención y cuidado integral de la salud física y mental de estudiantes que padecen consumos problemáticos y adicciones relacionadas a los juegos y apuestas en línea;
- b)** el acompañamiento sistemático y sostenido a las instituciones educativas, las familias y entornos afectivos de estudiantes ;
- c)** la sensibilización de la comunidad educativa y la población en general en relación con las problemáticas vinculadas a la ludopatía digital, proveyendo de información y construyendo estrategias comunes;
- d)** la implementación de estrategias pedagógicas destinadas a promover la construcción de una ciudadanía digital responsable y saludable para un proyecto de vida individual y colectivo basados en el respeto, cuidado y compromiso social;
- e)** la promoción de la responsabilidad de las familias y de los adultos respecto al cuidado, desarrollo y educación integral de los niños,

AÑO 2024



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

niñas, adolescentes y jóvenes y demás derechos y garantías que fundamentan y anteceden a la presente ley; y

- f)** la articulación y coordinación de manera interdisciplinaria, intersectorial e intergubernamental para el cuidado de la salud física y mental de estudiantes.

ARTÍCULO 3. Definiciones. A los fines de la presente ley, se entiende por:

a) Ciudadanía Digital: al conjunto de derechos y responsabilidades que tienen las personas en entornos digitales, entendiendo a Internet como un espacio público, con oportunidades para el ejercicio pleno de derechos, pero también con riesgos de posibles vulneraciones por lo que las infancias y adolescencias tienen derecho a estar protegidas de cualquier riesgo asociado a los entornos virtuales; adhiriendo a los términos establecidos en la Ley Provincial Nro. 14.256 - "Gobernanza de datos Y acceso a la información pública".

b) Consumos problemáticos: son aquellos consumos que —mediando o sin mediar sustancia alguna— afectan negativamente, en forma crónica, la salud física o psíquica del sujeto, y/o las relaciones sociales. Los consumos problemáticos pueden manifestarse como adicciones o abusos al alcohol, tabaco, drogas psicotrópicas —legales o ilegales— o producidos por ciertas conductas compulsivas de los sujetos hacia el juego, las nuevas tecnologías, la alimentación, las compras o cualquier otro consumo que sea diagnosticado compulsivo por un profesional de la salud; adhiriendo a los términos establecidos en el art. 2 de la Ley Nacional Nro. 26. 934 - "Plan Integral para el abordaje de los consumos problemáticos".

c) 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.

d) Ludopatía digital: Es el impulso incontrolable a participar de los juegos de azar y de apuestas que se llevan a cabo a través de internet, plataformas online y dispositivos móviles a pesar de causar pérdidas



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

económicas y consecuencias negativas. Se trata de una adicción que afecta a todas las clases sociales con mayor incidencia en la adolescencia, especialmente entre los varones.

e) Juegos basados en plataformas digitales, de azar y/o apuestas en línea o modo virtual: son aquellas que se encuentran definidas en el art. 4 de la Ley Provincial Nro. 14.235 - "Regulación del juego en línea".

ARTÍCULO 4. Alcance. La presente Ley está destinada a estudiantes de todos los niveles y modalidades del Sistema Educativo Provincial, sea de gestión Estatal o Privada.

ARTÍCULO 5. Autoridad de aplicación. La Autoridad de Aplicación de la presente Ley es el Ministerio de Educación, o el organismo que en un futuro lo reemplace o sustituya; que tiene a su cargo el diseño, implementación y evaluación del Plan.

ARTÍCULO 6. Creación. Se crea en el ámbito de la Autoridad de Aplicación el **PLAN EDUCATIVO PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA DIGITAL**, el cual establece un marco institucional en el ámbito educativo para desarrollar acciones y estrategias de prevención y abordaje de los consumos problemáticos de juegos basados en plataformas digitales, juegos de azar y apuestas en línea o modo virtual.

ARTÍCULO 7. Acciones y estrategias del Plan. El Plan Provincial Educativo para la Prevención de la Ludopatía Digital tiene las siguientes acciones y estrategias:

a) diseñar e implementar propuestas pedagógicas de ciudadanía digital para el uso responsable de las tecnologías de la información y comunicación - TICs - , marcos teóricos y sistematización de reflexiones, aprendizajes, experiencias y prácticas acorde a los distintos niveles y modalidades del sistema educativo, contemplando los objetivos y alcances establecidos en la presente Ley;

AÑO 2024



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

b) generar intervenciones educativas comunicacionales mediante campañas públicas con contenidos gráficos, audiovisuales y digitales para la sensibilización, divulgación y colaboración con distintas instituciones sobre las problemáticas de ludopatía digital;

c) organizar encuentros de formación docente continua sobre detección temprana y abordajes de consumos problemáticos de juegos de azar y de apuestas en línea o modalidad virtual, ciudadanía digital y uso responsable de las tecnologías de la información y comunicación - TICs - , educación financiera y otras estrategias relacionadas para la prevención;

d) propiciar instancias de diálogo entre los representantes de los Centros de Estudiantes, las autoridades educativas y docentes con la finalidad de visibilizar la problemática e impulsar espacios de participación y formación colectiva;

e) promover la investigación científica sobre consumos problemáticos de juegos de azar y de apuestas en línea o modalidad virtual, que permita evaluar la eficacia de las políticas implementadas;

f) construir un sistema de información con datos relevantes sobre ludopatía digital y tecnologías incluyendo la evaluación de perfiles y patrones de comportamientos que permitan elaborar un sistema de alertas con indicadores de riesgo, evaluación, monitoreo e implementación de protocolos para la intervención de los equipos;

g) desarrollar procesos de acompañamiento a estudiantes que se encuentran en riesgo mediante los equipos socioeducativos y de la convivencia que permitan la continuidad de sus trayectorias educativas y otras actividades de carácter recreativas, artísticas y deportivas;

h) asegurar las medidas necesarias para la organización, acompañamiento, proyección y difusión de iniciativas y experiencias pedagógicas significativas en función de un trabajo integrado con la comunidad educativa; y

i) desarrollar la coordinación interministerial con los Ministerios de Salud, Cultura, Igualdad y Desarrollo Humano y, específicamente, con la Agencia de Prevención de Consumos de Drogas y Tratamiento Integral de las Adicciones - APRECOD, y con los gobiernos locales y organizaciones no

AÑO 2024



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

gubernamentales especializadas en el tema con motivo de articular acciones, revisar y generar acuerdos que aporten al Plan.

ARTÍCULO 8. Financiamiento. La implementación del presente plan es financiada con fondos provenientes de la explotación de juegos de azar y de apuestas deportivas en línea y con modalidad virtual regulados por la Ley Provincial Nro. 14.235 "Regulación del juego en línea".

ARTÍCULO 9. Asignaciones económicas. La Autoridad de Aplicación garantiza asignaciones económicas para el acompañamiento interdisciplinario a estudiantes que padecen consumos problemáticos de juegos basados en plataformas digitales, juegos de azar y apuestas en línea o modo virtual priorizando la situación socio económica del grupo familiar, discapacidad, asistencia y diversas situaciones de vulnerabilidad socioeducativa.

ARTÍCULO 10. De Forma. Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Claudia Balagué
Diputada Provincial



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

FUNDAMENTOS

Sra. Presidenta:

El presente proyecto surge a partir del reconocimiento de consumos problemáticos y adicciones a los juegos basados en plataformas digitales, juegos de azar y apuestas en línea o modo virtual entre adolescentes, jóvenes y adultos que impactan y preocupan a las instituciones educativas y familias y que muchas/os docentes identificaron esta problemática denominada "Ludopatía Digital" después de la pandemia por Covid 19 en el año 2020.

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. "*



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



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



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 el compromiso de mis pares para profundizar sobre este 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 Balagué
Diputada Provincial