



PROYECTO DE LEY

PREVENCIÓN Y CONCIENTIZACIÓN SOBRE LA CIBERLUDOPATÍA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES

Artículo 1°: Es objeto de la presente ley establecer los lineamientos que permitan crear una campaña de prevención de la ciberludopatía destinada a estudiantes del nivel medio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, con el fin de reducir las condiciones de riesgo a los que están expuestos los mismos.

Artículo 2°: Dicha campaña será articulada tanto en instituciones educativas de gestión estatal como de gestión privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Artículo 3°: La autoridad de aplicación de la presente Ley será el Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Artículo 4°: Corresponderá al Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires, en conjunto con profesionales del Ministerio de Salud y autoridades de los establecimientos educativos, definir los alcances de esta campaña de prevención y concientización.

Artículo 5°: Las autoridades de la Lotería de la Ciudad podrán ser convocadas por la autoridad de aplicación a fin de brindar información pertinente que sirva para el desarrollo de los contenidos y la evaluación de la campaña de prevención.

Artículo 6°: En el marco de esta campaña se desarrollarán actividades que propendan a aumentar los factores de protección, y que estén al servicio de concientizar a la comunidad educativa general brindando también conocimiento sobre las consecuencias de la ludopatía y los factores de riesgo que trae aparejado el juego.

Artículo 7°: El personal docente, no docente y directivos de las instituciones educativas podrán participar de los encuentros con los especialistas en los que se desarrollen acciones tendientes a garantizar mecanismos de prevención y pautas para la identificación de casos de riesgo.

Artículo 8°: La autoridad de aplicación tendrá la facultad de celebrar convenios con organizaciones de la sociedad civil especializadas en la prevención y asistencia sobre la temática en cuestión.

Artículo 9°: Las organizaciones de la sociedad civil participantes deberán presentar a la autoridad de aplicación sus proyectos que contendrán los criterios, contenidos y formatos en que serán impartidas las actividades de prevención en el marco del programa



Artículo 10° Las organizaciones de la sociedad civil serán las encargadas de proveer el personal capacitado para la realización de las actividades en el marco del programa.

Artículo 11°: Los gastos que demande la presente Ley serán imputados a las partidas presupuestarias correspondientes.

Artículo 12°: Comuníquese, etc.



FUNDAMENTOS:

Señora Presidente:

El presente proyecto de ley tiene como objetivo lograr la concientización de los estudiantes secundarios de la Ciudad de Buenos Aires sobre las consecuencias nocivas de la ciberludopatía y los juegos de apuesta online. Consideramos que resulta ser de vital importancia que los jóvenes tengan la información necesaria respecto de la temática como medida inicial en la lucha por combatirla.

Para la Organización Mundial de la Salud estos trastornos del comportamiento persistentes o recurrentes que pueden provocar un deterioro significativo a nivel personal y familiar, principalmente en lo que se refiere a los videojuegos y la ciberludopatía se caracteriza por experimentar un placer extremo a la hora de jugar que le provoca la evasión de todos los problemas que afectan en su vida. Esta necesidad de jugar genera una dependencia emocional que no solo lo anula en su vida íntima, sino que le genera consecuencias respecto a su entorno, ya sea en el ámbito laboral, familiar, conyugal y social de la persona.

Este proyecto en particular plantea la necesidad de que los alumnos próximos a graduarse de la escuela secundaria, tanto de instituciones de gestión estatal como privada, accedan a jornadas de concientización sobre esta problemática, la cual afecta hoy en día a los jóvenes a más temprana edad.

Dichas jornadas serán dictadas por especialistas y abordarán distintos aspectos vinculados con las adicciones en general, el juego patológico y la ciberludopatía en particular.

Asimismo, los especialistas brindarán a los jóvenes pautas para prevenir las adicciones: ya sea a través de la realización de actividades deportivas o artísticas, que promuevan ocupar el tiempo libre en espacios saludables, y harán hincapié en las diferencias entre la utilización del juego como modo de entretenimiento y el juego problemático.

Durante el cierre de las jornadas, se brindará a los alumnos información acerca de los recursos y dispositivos a disposición de la comunidad ante cualquier caso de consulta y/o solicitud de asistencia.

A través de la realización de estas jornadas, se buscará concientizar a los adolescentes, quienes por su edad son más propensos a orientarse a desarrollar adicciones, en una problemática que no ha sido muy difundida en la sociedad, y resulta ser muy grave y peligrosa.



Por las consideraciones vertidas precedentemente, y considerando que los legisladores debemos velar por el bienestar de todos los habitantes de esta Ciudad, solicito a mis colegas que me acompañen en el presente proyecto de Ley.