



PROYECTO DE LEY

Programa Permanente de Prevención de la Ciberludopatía en Escuelas

Artículo 1°.- Creación.

Créase el Programa Permanente de Prevención de la Ciberludopatía en Escuelas, destinado a la capacitación de docentes, estudiantes y familias de educación del nivel primario y medio de la Ciudad de Buenos Aires.

Artículo 2°.- Objeto.

El programa tiene como objetivo concientizar a los estudiantes sobre la ciberludopatía, sus modalidades e impacto, con énfasis en niños, niñas y adolescentes. Además, busca educar sobre ciudadanía digital, entendida como el uso responsable, ético y seguro de las tecnologías de la información y comunicación, abarcando aspectos como la interacción respetuosa en línea, la protección de la privacidad, y la comprensión de los derechos y responsabilidades en el entorno digital.

El programa también capacitará a familias y personal educativo en la identificación y abordaje de estas problemáticas, proporcionando herramientas para una gestión adecuada de situaciones particulares, con el fin de garantizar la protección integral de los menores en el ámbito digital y promover su participación activa y segura en la sociedad conectada.

Artículo 3°.- Destinatarios

Serán destinatarios del presente programa:

- a. Docentes de nivel primario y medio.
- b. Preceptores de escuelas de nivel medio.
- c. Estudiantes de nivel primario y medio.
- d. Familias de los estudiantes de nivel primario y medio.

Artículo 4°.- Ámbito de Desarrollo

El Programa se implementará en las escuelas primarias y secundarias de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, con el fin de promover la convivencia escolar y que las instituciones educativas sean el lugar principal para abordar esta problemática.

Artículo 5°.- Autoridad de Aplicación

El Poder Ejecutivo designará la autoridad de aplicación que tendrá las siguientes funciones:

- a. Desarrollar un protocolo de intervención para prevenir y abordar integralmente la ciberludopatía en el ámbito educativo.
- b. Seleccionar y convocar a especialistas para impartir capacitaciones en establecimientos educativos.
- c. Diseñar e implementar campañas de prevención y concientización sobre:
 1. El uso seguro y responsable de dispositivos electrónicos.
 2. Prácticas responsables para el uso de videojuegos y deportes electrónicos
 3. La ciberludopatía infantil y juvenil.
 4. La ciudadanía digital.
- d. Ejecutar las campañas mencionadas en el punto anterior en los establecimientos educativos.
- e. Evaluar y actualizar periódicamente las estrategias de prevención y concientización implementadas.



"2024 - Año del 30° Aniversario de la Autonomía de la Ciudad de Buenos Aires"

- f. Coordinar y colaborar con otras agencias gubernamentales para la implementación de las políticas y programas de prevención de la ciberludopatía.
- g. Administrar y supervisar el Fondo asegurando la correcta asignación y uso de los recursos destinados a las diferentes actividades previstas en la ley.
- h. Realizar convenios y acuerdos de cooperación con organizaciones de la sociedad civil que realicen acciones destinadas a la prevención de la ciberludopatía infantil y juvenil.
- i. Presentar informes periódicos a la Legislatura de la Ciudad de Buenos Aires sobre las actividades realizadas, el uso de los fondos y los resultados obtenidos en las diferentes acciones que financia el Fondo.

Artículo 6°.- Creación - Fondo para el abordaje y prevención de la Ciberludopatía Infantil y Juvenil

Créase el "Fondo para la Prevención de la Ciberludopatía Infantil y Juvenil" (en adelante, el Fondo), que tendrá como finalidad exclusiva financiar las actividades de prevención, capacitación y desarrollo de políticas públicas mencionadas en el artículo 1ro de la presente ley.

Artículo 7°.- El Fondo está integrado por:

- a) El diferencial resultante del incremento porcentual de las alícuotas de los ingresos obtenidos por los titulares de permisos y/o autorización de una agencia y/o plataforma on line otorgada por Lotería de la Ciudad de Buenos Aires S.E., establecido en el artículo 8° de la presente ley.
- b) Lo recaudado en concepto de multas a los explotadores de plataformas de juego en línea.
- c) Los recursos provenientes de cualquier régimen tributario que se dicte en el futuro para tal fin.
- d) Fondos que a tal efecto destine la ley de presupuesto.

Artículo 8°.- Destinos del Fondo.

- a. Campañas de Prevención: Financiamiento de campañas de prevención de la ciberludopatía en niños, niñas, adolescentes y jóvenes, tanto en medios de comunicación masiva como en plataformas digitales.
- b. Capacitación a Familias: Programas de formación y capacitación dirigidos a familias de estudiantes en edad escolar primaria y secundaria sobre los riesgos asociados a la ciberludopatía, así como estrategias para prevenirla.
- c. Desarrollo de Políticas Públicas: Investigación y desarrollo de políticas públicas orientadas a la regulación del acceso a juegos en línea, la creación de espacios seguros en internet para menores y la implementación de programas de detección temprana y tratamiento de la ciberludopatía.



Artículo 9°.- Modifíquese el artículo 18 inciso 9 de la Ley Tarifaria, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

*“9) Los ingresos obtenidos por los titulares de permisos y/o autorización de una agencia y/o plataforma on line otorgada por Lotería de la Ciudad de Buenos Aires S.E.
.....10,00%
920001 Servicios de recepción de apuestas de quiniela, lotería y similares
920009 Servicios relacionados con juegos de azar y apuestas n.c.p.”*

Artículo 10°.- Comuníquese, publíquese, etc.



FUNDAMENTOS

Señora presidenta:

En la era digital, la interconexión y el uso generalizado de dispositivos electrónicos han revolucionado la forma en que las niñas, niños y adolescentes interactúan con su entorno. Este avance tecnológico trae consigo nuevos desafíos, entre ellos la ciberludopatía, una problemática creciente que amenaza el bienestar de nuestra población. El presente proyecto de ley se propone abordar esta cuestión, promoviendo una ciudadanía digital responsable y segura, reconociendo que lo virtual es parte integral del mundo real en el que vivimos.

La exposición de niños, niñas y adolescentes a plataformas de juego en línea se ha incrementado significativamente, elevando el riesgo de consumo problemático y ciberludopatía. La ausencia de regulaciones adecuadas y programas educativos específicos contribuye a la normalización de estas conductas perjudiciales, impactando negativamente en la salud mental, el rendimiento académico y las relaciones interpersonales, tanto en el ámbito digital como en el físico, que hoy son indistinguibles en la experiencia cotidiana.

El Programa socio-educativo de concientización sobre ciudadanía digital y el abordaje de la ciberludopatía infantil y juvenil persigue objetivos concretos y medibles. Busca no solo crear conciencia sobre la ciberludopatía y sus consecuencias, sino también inculcar principios fundamentales de ciudadanía digital, educar sobre derechos y responsabilidades en el entorno virtual, así como desarrollar habilidades para interacciones en línea éticas y seguras. A su vez, pretende abordar preventivamente uno de los consumos culturales fundamentales de la época, los videojuegos y deportes electrónicos, forjando una diferenciación temprana entre juego y apuesta, y clarificando que jugar online no es necesariamente apostar, así como apostar no siempre implica una conducta ludopática. En concreto, fomentar desde la escuela que los niños, niñas y adolescentes puedan apropiarse de la potencialidad que ofrece el mundo digital, pero a su vez minimizar sus riesgos, entendiendo que estas habilidades son esenciales para su desarrollo integral en el mundo actual y para distinguir entre prácticas saludables y problemáticas en el entorno digital.

La propuesta se enmarca en la prevención integral de los consumos problemáticos, la promoción de la salud, el paradigma de reducción de riesgos y daños, y las perspectivas de Derechos Humanos, Género y Cuidados. El enfoque propuesto es holístico, involucrando a docentes, familias y estudiantes en el proceso educativo.

La escuela, como espacio de formación y socialización primordial, se presenta como el ámbito ideal para desarrollar este programa. En un contexto donde lo virtual y lo físico se entrelazan de manera indisoluble en la vida cotidiana, las instituciones educativas tienen la oportunidad única de abordar la ciudadanía digital de manera integral, preparando a los estudiantes para navegar con responsabilidad y ética en todos los aspectos de su realidad.



"2024 - Año del 30° Aniversario de la Autonomía de la Ciudad de Buenos Aires"

La capacitación de adultos como agentes de cambio fortalece la red de apoyo necesaria para abordar eficazmente el desafío cultural que presenta la construcción de ciudadanos digitales. Esta estrategia permitirá una implementación más efectiva y sostenible del programa. Los educadores tienen la posibilidad de convertirse en facilitadores para promover una lectura crítica de las representaciones sociales construidas en torno a las prácticas de consumo. El objetivo es presentar y elaborar estrategias para la prevención integral de los consumos problemáticos en el ámbito educativo, reconociendo que estas problemáticas trascienden la distinción entre lo virtual y lo real.

El establecimiento del Fondo para el abordaje y prevención de la ciberludopatía es crucial para la viabilidad y el impacto del programa. Este recurso financiero permitirá no solo la formación de especialistas y docentes, sino también la realización de campañas de concientización fundamentales para promover un cambio cultural en torno a la ciudadanía digital responsable, sin que ello implique una erogación extraordinaria o no prevista por el presupuesto de la Ciudad.

Proponemos subir la alícuota de ingresos brutos que pagan los prestadores de juego online del 6% al 10% para que financien todas las actividades de prevención que se realicen.

Este proyecto de ley representa un compromiso a largo plazo con la protección y el desarrollo saludable de las infancias y adolescencias en el entorno digital, entendiendo que este entorno es una extensión inseparable de su realidad cotidiana. La implementación de este programa busca formar ciudadanos críticos, responsables y conscientes de su huella digital, contribuyendo así a la construcción de una sociedad más segura y respetuosa en todos los ámbitos de interacción.

En síntesis, el Programa socio-Educativo de concientización sobre ciudadanía digital y el abordaje de la ciberludopatía Infantil y Juvenil constituye una respuesta necesaria y oportuna para proteger y dar herramientas a nuestras niñas, niños y adolescentes. Esta iniciativa pretende prepararlos para un uso consciente y ético de la tecnología, abordando un fenómeno que ya se ha arraigado en nuestra realidad social y que requiere una acción inmediata e integral, reconociendo que el mundo virtual es una parte fundamental e inseparable del mundo real en el que viven y se desarrollan.

Por todo lo expuesto solicito la aprobación del presente proyecto de Ley.

Firmado digitalmente por Juan Manuel Valdes
Fecha: 28/08/2024 15:51:14
Legislador
Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires