



1983/2023- 40 Años de Democracia

## PROYECTO DE LEY

La Honorable Cámara de Diputados y el Senado de la Nación Sancionan con Fuerza de Ley:

### PLAN NACIONAL DE PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA ONLINE EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

#### TITULO I DISPOSICIONES GENERALES

**ARTÍCULO 1º.- Creación:** Créase el PLAN NACIONAL DE PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA ONLINE en el ámbito educativo, destinado a los alumnos y alumnas de los niveles obligatorios de educación, tanto de gestión pública como privada, en todo el territorio de la República Argentina.

**ARTÍCULO 2º. - Objetivos:** El Plan Nacional de Prevención de la ludopatía online en el ámbito educativo tiene como objetivos:

- a) Concientizar a los alumnos y alumnas sobre la ludopatía y la ludopatía online;
- b) Brindar herramientas y capacitaciones a los establecimientos educativos para que puedan detectar en los alumnos y alumnas el impulso de jugar mediante apuestas y puedan realizar un correcto abordaje de la problemática;
- c) Abordar la ludopatía y ludopatía online desde una perspectiva integral, interdisciplinaria e individualizada, considerando el impulso al juego, la condición social, económica y familiar de cada alumno y alumna;
- d) Resguardar y proteger la salud física y psicológica de los alumnos y las alumnas que realizan prácticas de riesgo de adicción como la ludopatía y ludopatía online;
- e) Brindar apoyo y acompañamiento a las familias y/o entorno afectivo de aquellos alumnos y alumnas que ejerza la ludopatía;
- f) Garantizar el derecho a la educación y al desarrollo de la persona de cada alumno y alumna.
- g) Promover el trabajo articulado y sostenido con otras áreas del estado nacional, provincial, municipal y con organizaciones de la sociedad civil.

**ARTÍCULO 3°. - Principios.** Los principios que rigen la presente ley son:

- 1.- La práctica de la ludopatía y ludopatía online, constituyen un problema sociosanitario.
- 2.- La práctica de la ludopatía y ludopatía online implica la necesidad de un abordaje integral e interdisciplinario desde la perspectiva de cada alumno y alumna, del entorno familiar y del ámbito educativo.
- 3.- Reconocer el rol de los establecimientos educativos como espacios de trabajo fundamentales para abordar el ejercicio de prácticas de riesgo de adicción, entendiéndose como espacios donde se crean redes de contención y que contribuyen a la construcción de vínculos entre los alumnos y alumnas, sus familias y/o entornos afectivos y toda la comunidad educativa.
- 4.- La práctica de la ludopatía y la ludopatía online deben ser abordadas con respeto, empatía, solidaridad y confidencialidad.
- 5.- Respetar y resguardar la integridad física y psicológica de cada alumno y alumna.

**ARTÍCULO 4°. - Destinatarios.** El Plan Nacional de Prevención de la ludopatía online en el Ámbito Educativo está destinado a alumnos y alumnas de los niveles obligatorios de educación, tanto de gestión pública como privada, a los establecimientos educativos, cuerpos docentes y a las familias y/o entornos afectivos de aquellos alumnos y alumnas que requieran acompañamiento y ayuda.

**ARTÍCULO 5°. - Definición.** A los fines de la presente ley, se entiende por:

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.

Ludopatía online: Es el impulso incontrolable a participar de los juegos de azar y de apuestas se lleva a cabo a través de internet, plataformas online y dispositivos móviles.

**ARTÍCULO 6°. - Niveles de juegos.** El Plan Nacional de Prevención de la ludopatía online en el Ámbito Educativo debe contemplar y abordar los distintos niveles del impulso a juego que pueden ser:

- a) Uso: Cuando el impulso a jugar se realiza como un caso aislado, esporádico y/o ocasional, sin generar dependencia o problemas de salud.
- b) Abuso: Cuando el impulso a jugar se realiza como conducta excesiva que perjudica la vida cotidiana y la práctica se sostiene en el tiempo y expone a la persona a graves riesgos para su salud.

- c) Adicción: Cuando el impulso a jugar se constituye como una dependencia o necesidad incontrolable y se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales, y que afecta negativamente, en forma crónica, la salud física, psíquica y/o las relaciones sociales de la persona que la padece.

**ARTÍCULO 7°.** - **Intervención desde el sistema educativo.** El establecimiento educativo, a través de su área pedagógica y/o equipo interdisciplinario, detectado en algún alumno y/o alumna un caso de ludopatía, sea online o no, deberá intervenir y adoptar un plan de acción a fin de que la dependencia al juego no afecte su educación. Las medidas a adoptarse pueden consistir en:

- Generar espacios de diálogo y acompañamiento con los miembros de los equipos de apoyo y pedagógicos del establecimiento;
- orientarlos en las posibilidades de su escolaridad, de acuerdo a cada situación particular;
- ofrecerles alternativas de apoyo extraescolar;
- poner a su disposición las actividades extracurriculares con las que cuente el establecimiento educativo o las que desarrollen en el territorio cercano organizaciones de la sociedad civil, clubes de barrio, sociedades de fomento, entre otros;
- sugerirles la realización de consulta con profesionales de la salud especializados en el ejercicio de práctica de riesgo de adicción de que se trate;
- dar intervención a organismo de protección de derechos de niños, niñas y adolescentes,

Cada plan de acción deberá confeccionarse de manera individualizada a cada alumno y alumna que presente un uso, abuso o adicción al juego ajustando el mismo a sus necesidades individuales, a su salud física y psicológica y al contexto familiar y social.

**ARTÍCULO 8°.** - **Entorno familiar.** El abordaje del uso, abuso o adicción del juego que realice cada establecimiento educativo, siempre que sea factible a cada caso individual, debe considerar e incluir en el plan de acción que se determine como partícipes necesarios del abordaje y de la búsqueda de soluciones al entorno familiar y/o afectivo de cada alumno y alumna, brindando contención, apoyo y herramientas tanto a cada alumno y alumna como al mencionado entorno.

**ARTÍCULO 9°.** - **Educación sobre administración financiera.** Los establecimientos educativos a fin de contribuir a prevenir y disminuir el impulso a realizar juegos de azar que afecten los recursos financieros de los alumnos y alumnas, deben promover la capacitación y formación de los mismos en educación financiera, de conformidad con el Plan Nacional de Educación Financiera (PNEF).

**ARTÍCULO 10°.** - **Incorporación Ley 26.206.** Incorpórese como inciso k) del artículo 30 de la Ley 26.206 de Educación Nacional y sus modificatorias, el siguiente:

k) Promover una educación financiera que permita un correcto, óptimo y eficiente uso de los recursos financieros.

**ARTÍCULO 11°.** - **Educación sobre el correcto uso de las TIC.** Los establecimientos educativos a fin de contribuir a disminuir la ludopatía online deben promover la capacitación en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, otorgando herramientas para la prevención y concientización sobre su correcto uso, y brindando los recursos necesarios para un uso responsable y seguro del entorno digital que los rodea.

**ARTÍCULO 12°.** - **Autoridad de aplicación.** Será autoridad de aplicación de la presente ley la que designe el Poder Ejecutivo en el ámbito del Ministerio de Educación de la Nación. La mencionada autoridad debe trabajar en articulación con el Consejo Federal de Educación, con el Ministerio de Salud y con el Ministerio de Desarrollo Social.

**ARTÍCULO 13°.** - **Comuníquese**

**Danya Tavela**  
**Diputada Nacional**

**AJMECHET, SABRINA**

**ANTOLA, MARCELA**

**ASCARATE, LIDIA**

**FINOCCHIARO, ALEJANDRO**

**MORALES GORLERI, VICTORIA**

**POGGI, CLAUDIO**

**REZINOVSKY, DINA**

**ROMERO, ANA CLARA**

**TETAZ, MARTÍN**

**YACOBITTI, EMILIANO**

## FUNDAMENTOS

Sra. Presidenta:

Todos sabemos que las adicciones son una realidad y una gran problemática, y más aún en un país como el nuestro que se encuentra atravesando una profunda crisis económica y social, donde más del 40% de los argentinos viven en situación de pobreza, el 9,3% en condición de indigencia y donde el 56,2% de los niños y niñas de 0 a 14 años son pobres.

Nuestros niños, niñas y adolescentes, quienes transitan día a día el ámbito educativo, son las principales víctimas de esta realidad, y lamentablemente, las escuelas ya no son un espacio seguro y de contención para recibir a los y las estudiantes.

Entre las problemáticas que afectan a los alumnos y alumnas en estos tiempos, debemos prestar especial atención a la creciente problemática de los juegos de apuestas y azar presencial o en línea.

La OMS en su [Clasificación Internacional de Enfermedades, 11.ª revisión](#) (CIE-11) que es la estandarización mundial de la información de diagnóstico en el ámbito de la salud; define a los trastornos debidos al uso de sustancias y comportamientos adictivos son los trastornos mentales y del comportamiento que se desarrollan como resultado del uso de sustancias predominantemente psicoactivas, lo que incluye los medicamentos, o comportamientos específicos y repetitivos de búsqueda de recompensa y de refuerzo.

En el marco de dichos trastornos específica sobre los trastornos debidos a comportamientos adictivos son síndromes reconocibles y clínicamente significativos asociados con malestar o interferencia con las funciones personales que se desarrollan como resultado de comportamientos repetitivos en búsqueda de alguna recompensa que no implican el uso de sustancias que producen dependencia. Los trastornos debidos a comportamientos adictivos incluyen el trastorno por juego de apuestas y el trastorno por uso de videojuegos, lo que puede implicar comportamientos tanto en línea como fuera de línea.

En puntual, expresa<sup>1</sup> que el trastorno por juego de apuestas predominantemente en línea se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego de apuestas persistente o recurrente que se realiza principalmente por Internet y se manifiesta por: 1. deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. incremento en la prioridad dada al juego de apuestas al grado que se antepone a otros

---

<sup>1</sup> 6C50.1 Trastorno por juego de apuestas, predominantemente en línea

intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.

El patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento.

Asimismo, dicho patrón puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.

Entre las características de la ludopatía podemos mencionar, entre otros rasgos, que ésta implica:

- Gran preocupación y obsesión por el juego.
- Necesidad recurrente de volver a jugar para recuperar el dinero perdido.
- Fracasar al intentar controlar y/o detenerse en el juego.
- Mostrar inquietud, irritabilidad cuando no se juega o alguien interrumpe el juego.
- Tener necesidad de jugar cantidades de dinero cada vez más crecientes.
- Engañar a la familia, amigos, entorno en general, debido al juego.
- Utilizar el Juego como estrategia para escapar de otros problemas.
- Sentimiento de tristeza, ansiedad, etc.

En la Argentina hay unos 19 millones de personas que juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos.

Según las estadísticas oficiales, actualmente el 30% de la población mantiene algún tipo de vinculación con el juego. Sobre ese universo, el 95% corresponde a personas que juegan recreativamente, el 3,5% son jugadores problemáticos y 1,5% son jugadores compulsivos.

La mayoría de los informes existentes sobre la ludopatía, coinciden en que hay varios factores que favorecen la ludopatía online y que conllevan una mayor adicción a este tipo de juego. A continuación, se mencionan alguno de ellos:

- El anonimato y la privacidad: las plataformas online proporcionan discreción y facilidad de acceso. En consecuencia, los jugadores están libres de juicios y de críticas por parte de los demás.
- La estimulación visual: continuamente se consultan las redes sociales y, casi sin darse cuenta, las personas son bombardeadas por anuncios que provocan que entren a

páginas de juegos de azar y en casas de apuestas. Esta publicidad subliminal tiene la misma función que la música y las luces de una máquina tragaperras tradicional.

- La rapidez y facilidad: resulta muy cómodo el acceso a este tipo de plataformas ya que, se puede acceder desde el propio hogar o mientras la persona se traslada en el transporte público. Así, entre los jóvenes esta es una de las características más atractivas porque es un modo de conseguir dinero de manera rápida y fácil.
- El refuerzo intermitente: esto quiere decir que la recompensa llega en algunas ocasiones tras realizar la jugada y en otras ocasiones no. En otras palabras, la recompensa se produce de manera ocasional. Esto provoca que esta conducta perdure más en el tiempo y, en consecuencia, que se fortalezca la adicción al juego.
- Poca conciencia de dinero: cuando se juega a través de internet se tiene poca conciencia de dinero debido a que no lo vemos físicamente.
- “Quiero parecerme a mi ídolo”: muchas de las personas que juegan a este tipo de juegos quieren parecerse a sus ídolos. Imitar algunas conductas como, por ejemplo, jugar en las casas de apuestas resulta un modo más fácil y rápido de parecerse a ellos.

No hay dudas de que el juego online exagera y aumenta la velocidad de los efectos negativos de la adicción. En este sentido se manifiesta Daniel Uchuypoma Canchumani, en [Juegos online: una mirada desde el juego patológico](#) y menciona que *El juego online tiene una serie de características que le confieren un componente adictivo mayor, ya que la facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas, hace posible que las personas puedan estar conectadas y jugar durante las 24 horas del día. Así mismo, la privacidad de jugar sin tener que asistir a ningún establecimiento de manera presencial es otra característica que incide en el desarrollo de la adicción de los jugadores en línea. Si un jugador pasa dos o tres días jugando en un casino, alguien probablemente lo notará (por ejemplo, familia, amigos, personal del casino, etc.); en contraste, los jugadores online pueden jugar en el trabajo, en casa, o incluso en teléfonos inteligentes sin que nadie sea consciente de que son en realidad adictos al juego. La facilidad de acceso a través de cualquier dispositivo tecnológico (tablet, móvil, portátil, teléfono, etc.) lo hace más tentador para el jugador. Además del típico juego patológico, el ordenador o computadora añade otra dimensión. El juego por Internet es una actividad sedentaria, las computadoras e Internet crean aislamiento y un sentido de la fantasía. Esta combinación pone a un individuo en mayor riesgo de problemas de salud mental, según afirman Kuss y Griffiths, 2012 y Kuss et al, 2013.*

En igual sentido se expresa el médico psiquiatra Federico Pavlovsky *“Las apuestas online constituyen un camino directo, legal y promocionado al consumo compulsivo. Desde mi perspectiva, este fenómeno tendrá consecuencias que todavía no podemos ver, sobre todo, porque a diferencia de otras problemáticas vinculadas, esto es inmediato. Con hacer dos clics ya estás apostando”*.

En la actualidad la industria del juego online se encuentra en auge, siendo su principal objetivo los adolescentes, quienes acceden a las plataformas como casinos virtuales a través de sus celulares, pudiendo realizar apuestas sin control, en cualquier momento y desde cualquier lugar. Es por esto que se considera a la ludopatía digital como una de las principales adicciones del siglo XXI.

Según un informe de Global Online Gambling Market el espacio del azar online se ensancha y “el número de personas que participa está aumentando a un ritmo considerable”. Según este trabajo, el mercado de apuestas en línea terminó 2020 con un valor de 65.316 millones de dólares; mientras que hacia 2027, se prevé que experimente una tasa de crecimiento anual del 10 por ciento. En los próximos cinco años, se acercará a los 130 mil millones de dólares. La tendencia en alza se consolida, ya que de acuerdo a la American Gaming Association, para 2018 ya existían 2.800 sitios activos online con juegos como póker, lotería y bingo y, en 2023, dicha cifra se revela mucho mayor.

Un estudio de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (Fejar) revela que la cuarta parte de quienes juegan online pueden desarrollar un uso patológico y alerta también sobre la incidencia de estos juegos entre los más jóvenes.

Una encuesta reciente realizada por Playtech <sup>2</sup>--una compañía de desarrollo de software de juegos de azar-- tomó datos de más de 2.500 jugadores de Argentina, Brasil, Colombia, Perú y Chile. Señaló que el 84 por ciento de los argentinos que participan de estas plataformas de apuestas online “nunca recibió una advertencia sobre su comportamiento y los posibles riesgos de generar una adicción”. Constituye el porcentaje más alto en toda la región latinoamericana y contrasta, por ejemplo, con el 52 por ciento que indicaron los brasileños. De ese 16 por ciento restante que recibió una advertencia, el 21 por ciento admitió cambiar de postura y descansar de las apuestas al menos por un tiempo, el 31 por ciento hizo caso omiso de la alarma y continuó de la misma manera, el 15 por ciento no está seguro de ninguna decisión, el 2 por ciento dejó de jugar de inmediato y, por último, para el otro 2 por ciento la advertencia funcionó a la inversa y lo hizo apostar aún más. Más del 90 por ciento de los argentinos se reconoce “responsable” y el 64 por ciento “lo hace por diversión”.

La pasión por el fútbol en Argentina también se vió afectada por las apuestas online. Las principales casas de apuestas en línea instaladas en Argentina están patrocinando a los

---

<sup>2</sup> <https://www.pagina12.com.ar/538837-apuestas-online-el-crecimiento-del-mercado-y-la-estimulacion>



grandes equipos futbolísticos; un negocio multimillonario que llegó para quedarse<sup>3</sup>. En la camiseta de River Plate está Codere; en las de Vélez y Estudiantes de La Plata, el auspiciante es Bplay; mientras que la selección nacional se aseguró el auspicio de Betwarrior. La sueca Betsson luce en el pecho de las camisetas de Boca y Racing; City Center aparece en las de Newell's Old Boys y Rosario Central.

Si bien los juegos de apuestas están prohibidos para menores de 18 años, el acceso a los juegos de apuestas online a través de dispositivos tecnológicos se ha vuelto a partir de la pandemia y el encierro, una moneda corriente para los y las adolescentes. Esta práctica además de traer consecuencias económicas para los alumnos y alumnas y sus familias, también daña su crecimiento físico y emocional; pues estos carecen de las herramientas necesarias para hacer frente a los estímulos del juego, a la frustración de perder, a detectar y frenar el impulso incontrolable al juego y a los fuertes cambios en el ánimo que los mismos conllevan.

Alberto Álvarez<sup>4</sup>, psiquiatra e integrante de la Asociación Psicoanalítica Argentina (APA), indicó que "los jóvenes son más permeables a estos problemas porque la promesa de ganancias importantes es un factor muy atractivo". "A esto se le suma el atractivo de la pantalla y del brillo de los portales y muchas veces las cuestiones propias del jugador, porque la apuesta en sí esconde un problema mayor", añadió.

En el marco de esta situación que afrontan nuestros alumnos y alumnas se propone este proyecto de ley que crea el Plan Nacional de Prevención de la ludopatía online en el ámbito educativo el cual tiene como objetivos concientizar y capacitar a los alumnos y alumnas sobre la ludopatía y la ludopatía online manifestando las consecuencias del mismo.

Asimismo, se propone brindar herramientas y capacitaciones a los establecimientos educativos para que puedan detectar en los alumnos y alumnas el impulso de jugar mediante apuestas y puedan realizar un correcto abordaje de la problemática.

Esta propuesta se hace en el marco de las conclusiones del trabajo de Pérez Galipienso, J. V. (2016), quien en su publicación [Propuesta de intervención en un caso de ludopatía online](#), expresa que para concluir su trabajo se hace necesario resaltar varios aspectos preocupantes sobre la ludopatía online. Siendo el primero de todos, *hacer hincapié en la tremenda facilidad con la que cualquier joven de hoy en día puede acceder desde su Smartphone o Tablet a*

---

<sup>3</sup> <https://www.pagina12.com.ar/577304-el-fenomeno-de-las-apuestas-en-linea-crece-entre-los-adolesc>

<sup>4</sup> <https://semanariodejunin.com.ar/nota/36335/apuestas-online-una-tentacion-para-los-mas-jovenes/>

*cualquiera de las páginas web dedicadas a las apuestas deportivas. La prevención pasa por concienciar a los más jóvenes sobre estos peligros y sobre lo que conlleva la falta de control. ¿Jugar? Sí, pero con moderación. Pues parece casi imposible un futuro en el que los jóvenes sean capaces de mantenerse apartados de este tipo de ocio, más aún cuando decenas de anuncios sobre apuestas deportivas inundan la televisión, radio e internet.*

Asimismo, a fin de lograr un correcto tratamiento de la ludopatía, se propone en la ley un abordaje de la ludopatía online desde una perspectiva integral, interdisciplinaria e individualizada, considerando el impulso al juego, la condición social, económica y familiar de cada alumno y alumna. Además, se busca resguardar y proteger la salud física y psicológica de los alumnos y las alumnas que tengan impulso al juego.

Daniel Uchuypoma Canchumani, concluye en su informe que los problemas con el juego online deben ser tomados en serio, ya que pueden afectar negativamente al individuo de varias maneras. Algunos de los problemas van desde la comorbilidad con otros trastornos psiquiátricos hasta los graves problemas que pueden tener a nivel familiar, en su entorno de trabajo y la probabilidad de tener síntomas negativos a nivel fisiológico y psicológico como la depresión, la ansiedad, trastornos cardiovasculares, trastornos del sistema nervioso, trastornos del sueño, problemas de espalda, problemas dentales u orales, obesidad crónica cansancio, musculoesqueléticos etc., afectaciones que han de comprobarse en estudios colaterales.

El Plan Nacional de prevención de la ludopatía online aborda dos aspectos centrales de esa problemática incorporando la necesidad de llevar adelante en las aulas formación en las temáticas de educación financiera y en el correcto uso de las TIC.

Tal como lo establece la Ley de Educación Nacional N°26.206, “la educación brindará las oportunidades necesarias para desarrollar y fortalecer la formación integral de las personas a lo largo de toda la vida y promover en cada educando/a la capacidad de definir su proyecto de vida (...)”, es por ello que la mejor forma de llevar adelante las acciones tendientes a la prevención de los juegos online en nuestros jóvenes es dentro del ámbito educativo, lugar que debe volver a ser el espacio de acompañamiento y contención que tanto necesitan nuestros jóvenes frente a los difíciles tiempos que corren.

Por todas las razones expuestas precedentemente, es que solicito a mis pares el acompañamiento y la aprobación del presente proyecto de Ley.

**Danya Tavela**  
**Diputada Nacional**

**AJMECHET, SABRINA**

**ANTOLA, MARCELA**

**ASCARATE, LIDIA**

**FINOCCHIARO, ALEJANDRO**

**MORALES GORLERI, VICTORIA**

**POGGI, CLAUDIO**

**REZINOVSKY, DINA**

**ROMERO, ANA CLARA**

**TETAZ, MARTÍN**

**YACOBITTI, EMILIANO**