



“2024: Año de la Defensa de la Vida, de la Libertad y la Propiedad”

PROYECTO DE LEY

El Senado y la Cámara de Diputados de la Nación Argentina...

ARTÍCULO 1.- : Creación del “Programa de Promoción del Uso Saludable de Juegos Electrónicos”.

ARTÍCULO 2°: A los efectos de la presente ley se considera:

a) Juego electrónico: es aquel programa digital cuya creación está orientada al entretenimiento de los usuarios, con independencia del dispositivo donde sea ejecutado.

b) Uso saludable de juegos electrónicos: aquel uso consciente y equilibrado de juegos electrónicos, sin interferencia en el desarrollo personal y social de la persona.

c) Uso problemático de juegos electrónicos: patrón de comportamiento de juego continuo o recurrente, caracterizado por:

a. Pérdida de control sobre la conducta personal ante el juego.

b. Aumento de la prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias.

c. Intensificación del uso de juegos electrónicos a pesar de que dicha conducta genere consecuencias negativas.

ARTÍCULO 3°: La autoridad de aplicación e implementación deberá:

a) Capacitar anualmente a maestros, profesores, alumnado y padres en el “Uso saludable de los juegos electrónicos” mediante cursos obligatorios dictados por personas o instituciones capacitadas en el tema;

b) Seleccionar a un maestro o maestra o un grupo de maestros en la institución educativa, elegidos por el director/directora, especialmente capacitados para abordar la temática sobre el uso saludable de los juegos electrónicos;

c) Créase dentro de la autoridad de aplicación, un organismo que controle la implementación del programa y que elabore material didáctico;



“2024: Año de la Defensa de la Vida, de la Libertad y la Propiedad”

- d) Evaluar la implementación y los resultados del programa mediante reportes que harán las instituciones educativas anualmente al organismo creado para tales fines;
- e) Aplicarse en todas las instituciones educativas, en todos sus niveles.

ARTÍCULO 4°: Comuníquese al Poder Ejecutivo.



“2024: Año de la Defensa de la Vida, de la Libertad y la Propiedad”

FUNDAMENTOS

El siguiente texto es una reproducción del expediente 1306-D-2022 de mi autoría.

Señor presidente,

Señor presidente, Este texto es una reproducción del expediente 4200-D-2019 de mi autoría. La utilización de dispositivos electrónicos se ha vuelto algo completamente ligado a nuestra vida cotidiana. Progresivamente, a lo largo de las últimas dos décadas, dedicamos cada vez una mayor proporción del día a la utilización de estos aparatos. Debido a esto, la faceta lúdica ha avanzado en diversos sectores de la población, tanto hacia edades cada vez más tempranas de la niñez, como hacia las generaciones más adultas.

Esta realidad emergente se ha convertido en una verdadera problemática, ya que, en muchos casos, la progresiva utilización de juegos electrónicos puede dejar de ser una simple actividad de entretenimiento para convertirse en un problema serio de adicción y aislamiento.

Especialistas centraron su atención en el abordaje de esta situación, observando la repetición de patrones de distintos sectores de la población vinculados a un uso abusivo de juegos electrónicos. Esto llevó a que, desde el año 2017 la Organización Mundial de la Salud (OMS) comenzara a investigar dicha problemática y catalogara el trastorno por el uso abusivo de juegos electrónicos como enfermedad mental. De esta manera, en el año 2018, dicha organización anunció que el Trastorno de Juego será incorporado en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) y entrará en vigor el 1 de enero de 2022.

El jefe del Departamento de Salud Mental de la Organización Mundial de la Salud, Vladimir Poznyak, remarca que los profesionales de la salud deben reconocer que el desorden en los juegos puede tener serias consecuencias para la salud, ya que si bien la mayoría de las personas que utilizan videos juegos no padecen un trastorno, en ciertas circunstancias, su uso excesivo puede generar efectos adversos, como causar el deterioro significativo en áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional, etc.

Por todo lo mencionado anteriormente, el objetivo central del presente proyecto es el abordaje integral de la realidad emergente, buscando revertir la evolución de la problemática. Se entiende que la materia en cuestión encierra un potencial educativo de gran valor, por lo que se pone foco en fortalecer los aspectos positivos vinculados al desarrollo del conocimiento.



“2024: Año de la Defensa de la Vida, de la Libertad y la Propiedad”

Así, mediante la creación del “Programa de Promoción del Uso Saludable de Juegos Electrónicos” se busca un aporte de información valiosa a la población y que se promueva valores y buenas prácticas, se busca prevenir el uso problemático de juegos electrónicos.

El programa capacitará a maestros/ profesores, alumnos y padres sobre el abordaje del uso saludable y pedagógico de juegos electrónicos, dando herramientas e información para poder identificar cuándo estamos frente al uso problemático de los mismos, y qué medidas tomar para prevenir la escalada del problema. Además, se seleccionará a un maestro/a o grupo de docentes (elegida/s por el director de la institución educativa) que serán referentes para brindar información sobre el buen uso de juegos electrónicos.

El programa incluirá actividades para la promoción del buen uso de juegos electrónicos, que podrán contener materiales digitales y estrategias para que los alumnos/ profesores y familiares se informen y se promueva valores y buenas prácticas, centrando la atención en la prevención del uso problemático de juegos electrónicos. Dichos materiales deberán ser otorgados por el organismo creado por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología.

La implementación de este programa es urgente para el abordaje de esta problemática que se viene incrementando exponencialmente. Por las razones expuestas, solicito a mis pares el acompañamiento en este proyecto.

MARTIN MAQUIEYRA
DIPUTADO NACIONAL.