

“NO a Portezuelo en
manos de Mendoza”



“El Río Atuel también es
Pampeano”

Año 2024: 30 Aniversario
de las reformas de la
Constitución Nacional y
Constitución Provincial

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

BLOQUE COMUNIDAD ORGANIZADA

Origen:

Poder Legislativo

Autora:

Sandra Fonseca (bloque Comunidad Organizada)

Co- autor:

Maximiliano Aliaga (bloque Comunidad Organizada)

PROYECTO DE LEY : Modifíquese el artículo 2°, 5° y 6° de
la ley N° 2.514.

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

BLOQUE COMUNIDAD ORGANIZADA

LA CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

**SANCIONA CON FUERZA DE
LEY**

Artículo 1 °. – Modifíquese el artículo 2°, 5° y 6° de la ley N° 2.514, los que quedarán redactados de la siguiente manera:

Artículo 2°.- A los fines de la presente Ley se entiende por :

a) Riesgos relacionados con la información.

- Acceso a información poco fiable y falsa.
- Acceso de las niñas, niños y adolescentes a información inapropiada y nociva.
- Acceso a información peligrosa, inmoral, ilícita.

b) Riesgos relacionados con la comunicación interpersonal.

- Recepción de "mensajes basura" o Spam. En ocasiones su contenido es de naturaleza sexual. Acoso a través del e-mail con mensajes que atentan contra su intimidad.
- Pérdida de intimidad. Al participar en plataformas, aplicaciones, redes sociales entre otros, se puede proporcionar información personal, familiar o de terceras personas a gente desconocida.

c) Riesgos relacionados con actividades con repercusión económica.

- Estafas que se realizan por Internet.
- Compras inducidas por una publicidad engañosa.

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

BLOQUE COMUNIDAD ORGANIZADA

- Compras por personas menores de edad sin autorización de sus progenitores.
- Robos.
- Apuestas on line.

d) Riesgos relacionados con actuaciones delictivas por violación de la propiedad intelectual.

- Especialmente en los Chats, o sistemas de mensajería se puede entrar en contacto con personas que utilizan identidades falsas.
- Descarga de programas o música con copyright (piratería musical) o software para desactivar sistemas de protección de los productos digitales, difusión de estos materiales a personas conocidas.

e) Riesgos relacionados con las adicciones. - IAD, (Internet Addiction Disorder). Se considera que una persona tiene adicción a Internet cuando de manera habitual es incapaz de controlar; el tiempo que está conectado a Internet, relegando las obligaciones familiares, escolares y sociales.

- Juegos on line: El usuario de productos de azar no necesita trasladarse a un establecimiento determinado; accede al servicio desde distintos dispositivos sean móviles o no . Esta variación del juego social al juego individual es una de las principales causas que fomentan la aparición de la enfermedad denominada ludopatía.

Ciudadano Digital: Conjunto de derechos y deberes de una persona dentro de un entorno digital.

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

BLOQUE COMUNIDAD ORGANIZADA

- **Ciberespacio:** Disciplina científica que se ocupa de crear programas informáticos que ejecutan operaciones comparables a las que realiza la mente humana, como el aprendizaje o el razonamiento lógico.

-**Entornos Digitales:** Plataformas y aplicaciones que nos permiten interactuar como personas y organizaciones a través de medios virtuales

- **Inteligencia Artificial:** Disciplina científica que se ocupa de crear programas informáticos que ejecutan operaciones comparables a las que realiza la mente humana, como el aprendizaje o el razonamiento lógico.

- **Uso – Abuso – Adicción:**

-Uso: experimentación reiterativa de una conducta comportamiento o situación con carácter perjudicial para la salud.

-Abuso: patrón sistemático y de aumento progresivo de una conducta, comportamiento y situación, con consecuencias perjudiciales para el cuidado integral de la salud. El uso avanza progresivamente hasta un abuso.

-Adicción: o estado de dependencia física, mental, social y/o sensorial con carácter permanente con consecuencias en la salud integral de las personas.

-**Ludopatía:** a la conducta, acción o enfermedad patológica de carácter repetitivo y abusivo a los juegos de azar y apuestas.

- **Ciberludopatía:** a la conducta, acción o enfermedad patológica de carácter repetitivo y abusivo a los juegos de azar y apuestas, desarrollada a través de la utilización de plataformas de sitios de juego en línea.

-**Plataformas digitales:** infraestructura en línea basada en software que facilita las interacciones y transacciones de los usuarios.

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

BLOQUE COMUNIDAD ORGANIZADA

-Medio o sistema electrónico: cualquier mecanismo, instalación, equipamiento, sistema o conjunto de circuitos que permite producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualquier red de comunicación abierta o restringida como Internet, telefonía fija y móvil o de otros.

-Intermediación de acceso a juegos de azar y apuestas en línea: acción tendiente a vincular a una persona menor de edad con un sitio de juegos de azar y/o apuestas en línea mediante el uso de sistemas de pago electrónico u otros.

Artículo 5°.- La autoridad de aplicación será a través del Ministerio de Salud, el Ministerio de Educación, y el Ministerio Conectividad y Modernización, de manera conjunta y/o independiente.-

Artículo 6°.- El Ministerio de Educación:

- Implementará un Programa Provincial de Prevención en Ludopatía y Ciberludopatía en todos los niveles del sistema educativo pampeano, con la finalidad de concientizar a los alumnos y alumnas como ciudadanos digitales.

- Brindará desde una perspectiva interdisciplinaria, integral e individualizada orientaciones para su protección y la de su familia.

- Desarrollará a través de proyectos institucionales objetivos, saberes y metodología que contengan acciones y guías de enseñanza-aprendizaje, orientados a fortalecer la educación emocional para el desempeño adecuado en los contextos desafiantes de hoy en el empleo de herramientas tecnológicas.

- Informará sobre su formulación, implementación, seguimiento, evaluación y elaboración de informes.

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

BLOQUE COMUNIDAD ORGANIZADA

Artículo 2°. - Incorpórese el artículo 6° bis a la ley provincial N° 2.514 el que quedará redactado de la siguiente manera:

Artículo 6° bis. - Objetivos. – A fin de la promover y restituir los derechos de las niñas, niños y adolescentes, este programa tiene como objetivos :

a.- Prevenir, identificar, proteger y mitigar los riesgos asociados al uso de juegos y juegos digitales, en redes y aplicaciones móviles, que puedan inducir a la ludopatía y ciberludopatía en niñas, niños y adolescentes, para ampliar sus capacidades y desarrollar su autonomía favoreciendo entornos saludables.

b.- Promover la concientización y educación sobre el uso responsable del ciberespacio y de los entornos digitales.

c.- Desarrollar estrategias para prevenir y reducir el impacto negativo de los sesgos del uso de la inteligencia artificial.

d.- Desarrollar campañas de fortalecimiento familiar sobre los riesgos de internet dirigidas a progenitores, tutores, referentes afectivos, educadores y comunidad en general.

e.- Prohibir cualquier tipo de publicidad sea de manera directa o indirecta y por cualquier medio a personas menores de 18 años de edad.

Artículo 3°. - Crease una Comisión dentro del Consejo Provincial de Niñez y Adolescencia de La Provincia de La Pampa, la que tendrá por objetivo el desarrollo de estrategias de prevención y abordaje de los juegos online, para la actualización del programa integral en relación a esta problemática, debiendo anualmente presentar un informe a la Cámara de Diputados de la provincia de La Pampa.

**“NO a Portezuelo en
manos de Mendoza”**



**“El Río Atuel también es
Pampeano”**

**Año 2024: 30 Aniversario
de las reformas de la
Constitución Nacional y
Constitución Provincial**

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

BLOQUE COMUNIDAD ORGANIZADA

Artículo 4°.- Reglamentación. Deberá ser reglamentada dentro de los 90 días corridos desde el momento de su promulgación.-

Artículo 5°.- De forma.-

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

BLOQUE COMUNIDAD ORGANIZADA

FUNDAMENTOS

En la actualidad, ser ciudadanos digitales implica tener derechos y responsabilidades para participar activamente en la sociedad de la información digital, esto incluye un uso responsable desde el momento de la creación del contenido hasta el momento de compartirlo.

La Organización Mundial de la Salud (OMS), define a la ludopatía como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares.

Esto impacta gravemente a quien la padece y su entorno familiar, a ello se le debe agregar el desmesurado crecimiento de las aplicaciones y sitios online, aumentando la cantidad de casos a niveles difíciles de calcular.

Cuando hablamos de ciberludopatía, nos referimos tanto a los juegos de azar en línea, como también a otras formas de adicción al juego que involucran tecnología digital. Esto puede incluir juegos de azar a través de dispositivos móviles, redes sociales, aplicaciones de juegos con elementos de apuestas o incluso videojuegos que incorporen mecánicas de apuestas, abarcando un espectro más amplio de comportamientos adictivos relacionados con el juego y la tecnología digital.

Este proyecto de ley tiene como finalidad resguardar el Interés Superior del Niño, mediante la prevención, identificación y protección de los riesgos asociados a estas prácticas, por cuanto solicitamos se priorice desde el ámbito educativo, familiar.

Siendo el Estado el principal garante y responsable de la protección y desarrollo de las personas menores de edad, por ello es que se proponen medidas efectivas

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

BLOQUE COMUNIDAD ORGANIZADA

dirigidas a la comunidad y regulaciones estrictas de prohibición de promoción publicitaria a esta franja etaria.

Cabe destacar que nuestra provincia ha sido pionera en la legislación de estas prácticas, sancionando en el año 2009 la ley N° 2.514 sobre “Implementación de Medidas Tecnológicas y Educativas en La Provincia de La Pampa, destinadas a Prevenir Riesgos de Uso de Internet en Niños, Niñas y Adolescentes”, determinando ya en ese entonces como uno de los riesgos de internet los juegos online.

Asimismo, como autora de dicha ley y del documento denominado “Mediación Educativa para Prevenir los Riesgos del Uso de Internet, declarado de interés educativo mediante Res. N° 437/09 Ministerio de Educación de la Nación, lleve adelante un trabajo de investigación, junto al Ministerio de Educación donde realizamos la primer encuesta provincial destinadas a alumnos/as, padres, tutores y docentes, con el fin de conocer la realidad del ciberespacio en nuestra provincia, con el objeto de delinear políticas públicas necesarias para proteger sus derechos.

Hoy la magnitud y alcance de la ludopatía, como las particularidades de nuestro momento socio-histórico no respeta barreras de límites físicos o de determinantes de edad como la escuela, manifestándose como preocupante por el acceso a este grupo social, tanto como jugadores, como líderes, manifestado en el último Encuentro Nacional de Legisladoras y Legisladores Provinciales por los derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, el último 13 y 14 de junio pasado. Por lo tanto, la temporización ocurrente requiere de su actualización, monitoreo y control de gestión.

Obsérvese también que la ley Nacional de Salud Mental y Adicciones se encuentra en etapa de actualización, por cuanto desde el Gobierno Provincial se solicitaría tenga a fin remitir a esta cámara actualizaciones en una problemática en avance

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

BLOQUE COMUNIDAD ORGANIZADA

tanto de las adicciones en general como de ludopatía en particular. Esto fue muy importante analizar al momento que escuchamos las exposiciones en el encuentro citado.

Cabe destacar , la importancia que posee la inteligencia artificial, la que se ha convertido en una herramienta de uso diario en la vida de las personas, y los sesgos que contiene, mencionando entre ellos: datos sesgados, sesgos en el diseño del algoritmo, sesgos en los datos de entrenamiento, falta de diversidad en el desarrollo.

El ámbito escolar como todo contexto atravesado por la dinámica y problemáticas sociales como las adicciones, debe prestar atención para su prevención y abordaje sistemático. Las niñas, niños y adolescentes en edades cada vez más temprano participan de las redes sociales y sus riesgos, por ella la educación en su finalidad de formación integral para el desempeño protagónico como ciudadanos digitales.

Sabemos que el contenido escolar se define hoy como saberes, actitudes y habilidades para desenvolverse protagónicamente en el medio socio-cultural circundante, por ello es necesario abordar a través de equipos interdisciplinarios la prevención de la ludopatía a través de actividades de autoconocimiento, empatía, relaciones sociales positivas y el abordaje individual de posibles casos ya en situación de riesgo y/o adicción. La educación emocional entonces resulta clave para abordar un desafío más. Así, los contenidos curriculares de todos los niveles del sistema educativo abordarán los riesgos de la ludopatía y la formación de actitudes y hábitos saludables.

Las horas frente a las pantallas de niños y jóvenes puede volverse una obsesión y hasta una adicción que ocasiona déficit atencional, dificultades de aprendizaje, irritabilidad, trastornos de sueño y exposición de identidad con sus consecuentes riesgos. La familia como primer agente educador juega un papel crucial ante esta

**“NO a Portezuelo en
manos de Mendoza”**



**“El Río Atuel también es
Pampeano”**

**Año 2024: 30 Aniversario
de las reformas de la
Constitución Nacional y
Constitución Provincial**

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

BLOQUE COMUNIDAD ORGANIZADA

problemática. Siendo tantas las horas en que los niñas y niños pasan en sus hogares y con acceso a distintos recursos comunicacionales –tecnológicos, debe ser sus padres o tutores, los responsables de supervisar su uso cuidando las páginas de acceso, publicidades, plataformas, juegos en línea a los acceden y estableciendo límites de su uso.

Por ello consideramos la importancia de la creación de un programa integral, estratégico y coordinado con el fin de promover una ciudadanía digital que proporcione un entorno seguro y saludable para el desarrollo de nuestras infancias y adolescencias frente a estas crecientes amenazas.

Es por lo expuesto y lo que se expondrá en el recinto de sesiones, que solicitamos a nuestros pares su voto afirmativo.