



CHUBUT

**LEY VIII-148**  
**PODER LEGISLATIVO PROVINCIAL (P.L.P.)**

Prevención y abordaje integral de los riesgos asociados al juego en línea.  
Plan Provincial de la Prevención de la Ludopatía On Line en el ámbito educativo.  
Sanción: 06/06/2024; Boletín Oficial 05/07/2024

La Legislatura de la Provincia del Chubut  
sanciona con fuerza de Ley:

Artículo 1º. Objeto. La presente ley tiene por objeto la prevención y el abordaje integral de los riesgos asociados al juego en línea mediante apuestas en el ámbito educativo, con el fin de prevenir el juego patológico y adictivo -ludopatía- y evitar las consecuencias perjudiciales a nivel individual, familiar y social, destinado a los estudiantes del nivel primario y secundario de la Provincia del Chubut.

Art. 2º. Definición. A los efectos de esta Ley, se entenderá como ludopatía o juego en línea, a la tendencia conductual caracterizada por la obsesión y/o compulsión problemática por jugar y apostar, valiéndose para ello de herramientas on line, en interés por los premios que habitualmente prometen los juegos de azar u otros similares.

Art. 3º. Reconocimiento. La ludopatía on line es una enfermedad cuya prevención y tratamiento son de interés público, estando obligado el Estado en todas sus manifestaciones, a adoptar políticas públicas tendientes a prevenirla y tratarla, con foco específico en la población juvenil con gran exposición a las herramientas de apuestas virtuales.

Art. 4º. Prohibición. Se prohíbe en todo el territorio de la Provincia del Chubut la publicidad directa o indirecta, así como también la promoción por cualquier medio, de actividades o atractivos lúdicos que incentiven a las apuestas virtuales, empleando herramientas de información y comunicación, orientadas a jóvenes y adolescentes, instando al área de juego responsable del Instituto de Asistencia Social de la Provincia del Chubut, en el marco del artículo 1º de la Ley I N° 177 a la reglamentación de un Código de Buenas Prácticas de publicidad responsable de juegos de azar en el marco de la responsabilidad social empresaria, destinado a la implementación de campañas publicitarias donde resulte información clara y no engañosa, socialmente responsable, no incentivando al juego compulsivo, con las restricciones de edad mínima, visibilidad de ayuda para consumos problemáticos y autoexclusión.

Art. 5º. Plan Provincial. Objetivos. Créase el Plan Provincial de la Prevención de la Ludopatía On Line en el ámbito educativo, destinado a alumnos y alumnas de los establecimientos de los niveles primario y secundario de la educación, tanto de gestión pública como privada, a los cuerpos docentes y familias y/o entornos socio-afectivos con alcance en todo el territorio provincial, el que tendrá los siguientes objetivos:

- a) sensibilizar a los estudiantes sobre qué es la ludopatía en sus distintas modalidades y el impacto que tiene en la vida de las personas;
- b) abordar la problemática desde una perspectiva integral, considerando el impulso al juego, la condición socioeconómica y familiar de cada estudiante;

- c) brindar herramientas de identificación y abordaje al personal docente y no docente de las escuelas, a los fines de garantizar una correcta gestión de las situaciones particulares;
- d) promover el trabajo articulado junto con otras áreas a los fines de generar un impacto cierto sobre la problemática en cuestión.

Art. 6°. Destinatarios. El Plan Provincial de Prevención de la Ludopatía On Line en el ámbito educativo tiene como público destinatario a los estudiantes del nivel primario y secundario de todos los establecimientos educativos de la Provincia del Chubut, cuerpos docentes y personal no docente, así como también familias y entornos de contención socioafectivos de los estudiantes.

Art. 7°. Niveles. El Plan Provincial de Prevención de la Ludopatía On Line en el ámbito educativo, deberá contemplar que la afectación puede ser:

- a) uso: Cuando se trata de casos aislados, de demanda esporádica del juego u ocasional, sin que esto provoque ningún tipo de dependencia o problema conexo;
- b) abuso: Cuando el impulso a jugar se configura como una conducta excesiva, perjudicando el desenvolvimiento de la vida cotidiana, debido a la extensión temporal de la misma, exponiendo a la persona a riesgos para su integridad;
- c) adicción: Cuando el impulso a jugar configura una dependencia o necesidad incontrolable, afectando la salud física, psíquica y los vínculos sociales de la persona que la padece.

Art. 8°. Acciones de intervención. En el ámbito escolar, al identificar un caso de ludopatía en cualquier estudiante, ya sea en entornos online o no, el equipo docente debe intervenir de inmediato e implementar un plan de acción. El objetivo es prevenir que la adicción al juego afecte negativamente su proceso educativo, a estos fines se deberá solicitar al equipo correspondiente:

- a) evaluar la situación particular del estudiante, su realidad y entorno socioeconómico y ambiental;
- b) Generar instancias de dialogo, conversaciones uno a uno con el propósito de avanzar en el reconocimiento del problema;
- c) poner en conocimiento de la situación detectada al entorno familiar del estudiante, proponiendo conjuntamente una hoja de ruta para posibles soluciones ante el caso;
- d) generar un plan de tutoría, de acuerdo a la realidad particular y su trayectoria escolar, que implique instancias extraescolares de apoyo y aprendizaje;
- e) poner a disposición del estudiante ofertas extracurriculares, para lo cual podrá establecer vinculación con otras organizaciones de la sociedad civil;
- f) sugerir a la familia la realización de consultas con profesionales de la salud especializados;
- g) en caso de considerarlo, por encontrarse en una situación de riesgo de su salud e integridad, dar intervención a organismos de protección de derechos de niños, niñas y adolescentes.

Art. 9°. Autoridad de aplicación. Será Autoridad de Aplicación el Ministerio de Educación de la Provincia del Chubut, quien desarrollará un trabajo conjunto con la Secretaría de Salud Provincial y el Instituto de Asistencia Social.

Art. 10°. Material de difusión. La Autoridad de Aplicación, junto a la Secretaría de Salud, llevarán adelante una Campaña de Prevención y Sensibilización de la Ludopatía On Line en entornos escolares, para jóvenes la que se desplegará en todo el territorio provincial, empleando medios de difusión para tales fines. La misma deberá ser pensada, en su forma y contenido, para los destinatarios que esta norma plantea.

Art. 11. Centros de atención. La Autoridad de Aplicación, diseñará y difundirá entre todas las instituciones escolares de la Provincia del Chubut, un listado de centros públicos de atención a la salud mental a los fines de ser empleados al momento del abordaje de los casos particulares.

Art. 12. LEY GENERAL. Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Dr. Gustavo Menna - Valeria Haydee Romero