

LORENA LAZAROFF, ANTE LA MEDIA SANCIÓN EN DIPUTADOS DE INICIATIVA RELEVANTE

"La ludopatía no es un problema del futuro, es un problema del presente"

El cuerpo legislativo aprobó por unanimidad el proyecto impulsado por la legisladora del PRO para la creación de un plan provincial destinado a prevenir las apuestas virtuales en todas las escuelas de gestión pública y privada. El expediente constituye una herramienta vital frente a un flagelo latente en la provincia, el país y el mundo.

La Cámara de Diputados de Corrientes otorgó media sanción durante su sesión 18 al proyecto de ley que establece el Plan Provincial de Prevención de la Ludopatía Online en el ámbito educativo. La iniciativa, impulsada por la diputada del PRO, Lorena Lazaroff, obtuvo el voto afirmativo de la totalidad de los presentes.

La iniciativa busca proteger a los estudiantes de los niveles obligatorios, tanto en instituciones estatales como privadas de toda la provincia. Tras este respaldo legislativo, el documento fue girado a la Cámara de Senadores para completar su recorrido parlamentario.

Durante la defensa del articulado en el recinto, la autora del texto puso el foco en la urgencia de intervenir ante el avance de las plataformas digitales de azar entre los menores. Al respecto, Lazaroff remarcó que "la ludopatía no es un problema del futuro, es un problema del presente y cuando ha-



CIFRAS DE UN PROBLEMA LATENTE. El proyecto apunta a una realidad que afecta al 24% de los jóvenes argentinos que juegan y apuestan online; es decir, uno de cada cuatro chicos está expuesto a las apuestas digitales.

blamos de problemática, estamos hablando de que en esta circunstancia está creciendo silenciosamente en nuestros niños, niñas y adolescentes".

Tras la votación, la legisladora del PRO celebró el consenso alcanzado entre los distintos bloques parlamentarios. "El juego online no es una broma. Por unanimidad se aprobó en la Cámara de Diputados un proyecto de

mi autoría para crear el Programa de Prevención de la Ludopatía Online en establecimientos educativos públicos y privados de nuestra provincia", expresó, quien además manifestó su agradecimiento "a cada legislador que con su acompañamiento permite dar un paso importante para visibilizar una problemática que nos interpela como sociedad y que requiere del compromiso

de las familias, las instituciones educativas y el Estado".

ALCANCES Y PROTOCOLOS

El texto aprobado plantea una intervención directa dentro de la comunidad escolar para evitar que el contacto con las pantallas derive en conductas compulsivas. Para la Diputada correntina,



ARGUMENTO. Lazaroff remarcó que "cuidar a nuestros jóvenes también es acompañarlos en el mundo digital y es tarea de padres, amigos, docentes y Estado".

este marco legal resulta indispensable "porque prevenir es informar, educar y brindar herramientas para que nuestros niños y adolescentes puedan reconocer los riesgos del juego online".

En esa misma línea, agregó que "cuidar a nuestros jóvenes también es acompañarlos en el mundo digital y es tarea de padres, amigos, docentes y Estado", reafirman-

do que desde la Legislatura "seguimos trabajando por una educación que no solo forme, sino que también proteja y genere conciencia".

La normativa dispone objetivos orientados a concientizar al alumnado sobre las consecuencias del juego patológico y a dotar a los colegios de capacitaciones para identificar a tiempo el impulso hacia las apuestas.

Radiografía territorial

El debate en el parlamento correntino se apoya en estadísticas que reflejan la magnitud del fenómeno a escala nacional. Al fundamentar su propuesta, Lazaroff precisó que "este proyecto lo que hace justamente es prevenir, detectar y acompañar. La Unicef tiene establecido en la Argentina que el 24 por ciento de los jóvenes juegan y apuestan online, es decir que 1 de cada 4 niños están apostando online y la verdad que la cifra es alarmante, porque si podemos observar, estamos viendo que el ingreso de esos niños a esa apuesta es a partir de los 13 años. Entonces, no estamos hablando de dinero, estamos hablando principalmente del desarrollo y el crecimiento de nuestros niños".

A esa radiografía nacional se suman los relevamientos de organizaciones especializadas y consultoras del país, los cuales indican que 4 de cada 10 estudiantes secundarios conocen a algún compañero que realiza

apuestas de manera habitual a través de billeteras virtuales y teléfonos móviles.

Esta situación motivó que más de 15 jurisdicciones provinciales y el Congreso de la Nación comenzaran a discutir proyectos similares durante los últimos meses para regular la publicidad y el acceso de menores a los sitios de azar.

En el plano internacional, la Organización Mundial de la Salud ya cataloga al trastorno por juego como una afección de salud mental severa dentro de su clasificación internacional de enfermedades. Informes recientes del organismo sanitario junto a entes reguladores europeos advierten que cerca del 12 por ciento de los adolescentes entre 14 y 17 años a nivel global han participado en apuestas con dinero real a través de internet en el último año, traccionados en gran medida

Activación

Cuando las autoridades de un colegio adviertan comportamientos ligados al uso abusivo o adictivo del juego, ya sea en formato virtual o presencial, la institución tendrá la obligación de activar sus equipos pedagógicos. Estos profesionales deberán trazar una estrategia personalizada para el estudiante afectado con el fin de sostener su trayectoria escolar y garantizar su derecho a la educación. Además, el programa sumará contenidos de educación financiera y pautas para el uso responsable de las tecnologías de la información.

por el patrocinio deportivo y la promoción en redes sociales. Con esta media sanción, Corrientes busca adelantarse al problema desde las aulas mientras espera la sanción definitiva en la Cámara alta.