



## **PROYECTO DE RESOLUCIÓN**

**La Honorable Cámara de Diputados de la Nación**

### **RESUELVE:**

Declarar de interés de esta Honorable Cámara el proyecto pedagógico y teatral “Ludópata”, desarrollado por el autor fueguino Javier Gimenez Filpe, orientado a la prevención de la ludopatía en adolescentes mediante herramientas artísticas y educativas, por su valioso aporte a la concientización sobre los riesgos de las apuestas online y la promoción de espacios de reflexión en el ámbito escolar.

**Dr. Jorge Neri Araujo Hernández**

**Diputado de la Nación**

## FUNDAMENTOS

### **Señor Presidente:**

El presente proyecto tiene por objeto declarar de interés de esta Honorable Cámara la iniciativa “Ludópata”, un proyecto pedagógico y teatral desarrollado por el autor fueguino Javier Gimenez Filpe, orientado a la prevención de la ludopatía en adolescentes mediante herramientas artísticas y educativas.

Resulta pertinente incorporar un encuadre teórico que permita comprender en mayor profundidad el alcance de la propuesta. El proyecto “Ludópata” se inscribe dentro de las corrientes contemporáneas de la pedagogía crítica y la educación para la salud, que reconocen el valor de las herramientas artísticas como dispositivos de intervención en problemáticas sociales complejas. Desde esta perspectiva, el teatro no sólo funciona como una expresión estética, sino como un espacio de construcción de sentido que habilita procesos de identificación, reflexión y elaboración simbólica por parte de los sujetos. En este marco, la iniciativa desarrollada por Javier Giménez Filpe -autor, director y actor con trayectoria en el campo del teatro educativo- en articulación con la productora Hora Libre Producciones, se configura como una propuesta integral que combina recursos escénicos, contenidos pedagógicos y estrategias didácticas orientadas a la prevención.

La experiencia acumulada de sus impulsores en el desarrollo de obras con contenido social y su inserción en circuitos educativos otorgan sustento a un abordaje que no es improvisado, sino que responde a una línea de trabajo consolidada, donde el arte se concibe como herramienta de transformación social y como vehículo privilegiado para el abordaje de conductas de riesgo en contextos juveniles.

La relevancia de esta iniciativa se inscribe en un contexto de creciente preocupación social por el avance de las apuestas online entre jóvenes. Tal como se señala en el mencionado proyecto, “en los últimos años, el acceso a plataformas digitales de apuestas y juegos online ha crecido de manera significativa entre los adolescentes”, fenómeno impulsado por “el avance de la tecnología, la expansión de los teléfonos móviles y la presencia constante de publicidad vinculada al juego”.

Este escenario ha generado una situación inédita: el contacto temprano de adolescentes con prácticas de apuestas que, históricamente, se encontraban restringidas a ámbitos físicos y regulados. En la actualidad, el acceso se produce muchas veces sin controles efectivos, a través de aplicaciones y plataformas digitales fácilmente disponibles, lo que contribuye a la naturalización del juego en edades tempranas.

En este sentido, en el proyecto se advierte que “diversos estudios y relevamientos realizados en Argentina y en otros países de la región señalan que un número

creciente de adolescentes ha tenido algún tipo de experiencia con apuestas online”, muchas veces “a través de aplicaciones, páginas web o plataformas de juego vinculadas a eventos deportivos”.

La problemática se agrava por la fuerte presencia de la industria del juego en entornos digitales frecuentados por jóvenes. Según se describe en el proyecto, este fenómeno “se ve potenciado por la naturalización del juego en el entorno digital y por la fuerte presencia de marcas de apuestas en transmisiones deportivas, redes sociales y contenidos dirigidos al público joven”.

Frente a este panorama, la comunidad científica y los especialistas en salud mental advierten sobre los riesgos asociados al desarrollo de conductas de juego problemático. En palabras del propio documento, “la ludopatía es un trastorno del control de los impulsos que puede generar consecuencias importantes en la vida personal, familiar, social y académica de quienes lo padecen”.

Entre sus efectos más frecuentes, se destacan:

- “Dificultades en el rendimiento escolar”
- “Conflictos familiares”
- “Problemas económicos”
- “Aislamiento social”
- “Ansiedad y estrés”

Asimismo, el proyecto subraya que “si bien no todos los jóvenes que se acercan al juego desarrollan una adicción, la adolescencia es una etapa especialmente vulnerable debido a factores emocionales, sociales y biológicos propios del desarrollo”.

En función de ello, resulta fundamental el desarrollo de estrategias de prevención temprana. En este punto, la iniciativa “Ludópata” presenta un enfoque innovador al articular arte y educación como herramientas de intervención.

El proyecto se define como “una propuesta pedagógica que utiliza el teatro como herramienta para promover la prevención de la ludopatía adolescente y generar conciencia sobre los riesgos de las apuestas online en jóvenes”, incorporando una obra especialmente diseñada para estudiantes de nivel secundario.

La utilización del teatro como dispositivo pedagógico no es un aspecto menor. Tal como se fundamenta en el documento, “el teatro es una herramienta pedagógica especialmente valiosa para abordar problemáticas sociales complejas dentro del ámbito educativo”, en tanto permite que los estudiantes “puedan acercarse a situaciones que reflejan aspectos de su propia realidad, favoreciendo procesos de identificación, empatía y reflexión colectiva”.

En este marco, la obra “Ludópata” narra la historia de un adolescente que se introduce progresivamente en el mundo de las apuestas digitales, mostrando cómo una práctica inicialmente percibida como recreativa puede transformarse en una

conducta problemática. La propuesta “invita a los estudiantes a reflexionar sobre los riesgos del juego problemático y la importancia de pedir ayuda cuando una situación comienza a desbordar”, funcionando como un disparador para el diálogo dentro del aula.

El valor del proyecto radica también en su carácter integral. No se trata únicamente de una experiencia artística, sino de una propuesta educativa estructurada en distintos momentos pedagógicos. Según se detalla, la iniciativa se organiza en:

1. Actividades previas a la función, orientadas a explorar ideas previas y generar una primera aproximación al tema.
2. La experiencia teatral, como instancia central de sensibilización.
3. Actividades posteriores, destinadas a promover el análisis, la reflexión y el debate colectivo.

A su vez, el proyecto incluye un cuadernillo pedagógico para estudiantes y una guía para docentes, lo que permite “ampliar la experiencia teatral, promoviendo instancias de diálogo, reflexión y análisis dentro de la comunidad educativa”.

Este enfoque contribuye al desarrollo de capacidades fundamentales en los jóvenes, tales como “la reflexión crítica sobre conductas de riesgo, la toma de decisiones responsables, el cuidado entre pares y la identificación de situaciones problemáticas”.

Otro aspecto destacable es la incorporación de actividades creativas que promueven la participación activa de los estudiantes, quienes pueden desarrollar campañas de concientización, producciones audiovisuales, piezas gráficas y contenidos digitales. Esta dimensión participativa fortalece la apropiación del mensaje preventivo y potencia su impacto en la comunidad educativa.

Asimismo, el proyecto reconoce el rol clave de las instituciones educativas en el abordaje de estas problemáticas, proponiendo la articulación con docentes, equipos directivos y gabinetes psicopedagógicos, a fin de “construir espacios de diálogo, prevención y acompañamiento frente a problemáticas que atraviesan a los jóvenes en la actualidad”.

En definitiva, “Ludópata” se presenta como una herramienta concreta para abordar una problemática emergente de la vida digital contemporánea, contribuyendo a la construcción de una cultura de prevención y cuidado en el ámbito escolar.

Finalmente, cabe resaltar el valor federal de la iniciativa, al tratarse de un proyecto impulsado por un autor de la provincia de Tierra del Fuego, lo que pone de relieve la importancia de acompañar y visibilizar producciones culturales y educativas provenientes de todas las regiones del país.

En un contexto en el que el avance de las apuestas online entre adolescentes constituye una preocupación creciente, resulta imprescindible promover iniciativas



que generen conciencia, habiliten el diálogo y fortalezcan las estrategias de prevención.

Por todo lo expuesto, solicito a mis pares la aprobación del presente proyecto de resolución.

**Dr. Jorge Neri Araujo Hernández**

**Diputado de la Nación**