CONGRESO DE LA REPÚBLICA
Área de Trámite y Digitalización de Documentos
23 JUN. 2023
RECIBIDO
Firma: Hora: 4:49 pm

PROYECTO DE LEY PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN ENTORNOS VIRTUALES Y PRESENCIALES Y CREACION DE REGISTRO

Los Congresistas que suscriben, miembros del Grupo Parlamentario Perú Bicentenario, a iniciativa del congresista **Guido Bellido Ugarte**, en ejercicio de iniciativa legislativa que le confiere el artículo 107 de la Constitución Política del Perú y conforme lo establecen los artículos 74, 75 y 76 del Reglamento del Congreso, proponen el siguiente proyecto de ley.

FÓRMULA LEGAL

El Congreso de la República
Ha dado la siguiente ley:

LEY PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN ENTORNOS VIRTUALES Y PRESENCIALES Y CREACION DE REGISTRO

Artículo 1. Objeto de la Ley
La presente Ley tiene por objeto regular la prevención y el tratamiento de la ludopatía en los juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas que se realizan en entornos presenciales o virtuales.

Articulo 2. Finalidad de la Ley
La finalidad de la Ley es contribuir en la prevención y tratamiento de las personas con adicción a los juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas que se realizan en entornos presenciales o virtuales. Salvaguardando el derecho a la salud y el bienestar de la persona, la familia y la comunidad.

Artículo 3. Glosario de términos
Para efectos de la ley, se entiende por:
3.1 **Ludopatía**: Alteración progresiva del comportamiento a través de una incontrolable necesidad de apostar sin medir las consecuencias negativas de dicho comportamiento, los cuales dominan su vida en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares.
3.2 **Juegos de azar:** Juegos cuyos resultados no dependen exclusivamente de la habilidad o destreza de los jugadores o jugadoras, sino esencialmente de la suerte. En establecimientos destinados a su explotación.
3.3 **Juegos a distancia:** Juegos de azar a distancia que implican la realización de apuestas y que se desarrollan en plataformas tecnológicas mediante el uso de medios electrónicos, telemáticos, informáticos o interactivos

y se transmiten a través de redes de comunicación abiertas o restringidas como la televisión, internet, telefonía fija o móvil.

3.4 **Juego Responsable:** Conjunto de acciones que conforman la oferta y consumo de juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas que busca el desarrollo del juego en base a una decisión racional, informada y sensata por parte de los y las jugadores, con el objetivo de prevenir la ludopatía.

3.5 **Apuestas deportivas:** Juego de azar que puede ser a distancia que se desarrolla en plataformas tecnológicas o presenciales, en el que se apuesta sobre el resultado de un evento deportivo o sobre cualquier otro hecho o circunstancia que puede producirse en dicho evento deportivo.

3.6 **Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas:** creado por la presente Ley, a cargo de la Dirección General de Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas.

Artículo 4. Medidas de prevención

4.1 **Mecanismos en Plataformas tecnológicas:** En los juegos desarrollados en plataformas tecnológicas y cuando el juego en entorno presencial cuente con un portal web informativo, este deberá:

a) Establecer que los portales web y aplicaciones móviles de juego de los operadores contengan un enlace directo a la información sobre el ejercicio del juego responsable, este enlace deberá ser claramente identificable y deberá estar visible en la página de inicio.

b) En la sección sobre el juego responsable se incluirá, mínimamente la siguiente información:

i) Información general sobre juego responsable,
ii) Los riesgos que puede generar la práctica no responsable del juego
iii) La prohibición de jugar a menores de edad, facilitando un acceso directo a información sobre el procedimiento de registro de usuario y las consecuencias de detectar un usuario menor de edad.
iv) Links que conecten con el portal web de Asociaciones de Apoyo frente a la Ludopatía.

c) Información sobre mecanismos de control parental.
d) Referencia a estudios y proyectos en materia de juego responsable promovidos y, en su caso, elaborados por la Dirección General de Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas.

e) Test de autoevaluación del comportamiento de juego con parámetros establecidos en el reglamento de la presente Ley.
f) Acceso directo para solicitar la autoexclusión o la suspensión.
g) Acceso directo al servicio web de la Dirección General de Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas para solicitar la inscripción en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas.

4.2 **Mecanismos en establecimientos presenciales:** Cuando los explotadores de juegos de azar, apuestas deportivas desarrollen su actividad a través de entornos presenciales estos deberán mostrar de manera clara y visible en cada salón de juego:

a) La prohibición de ingresar, a personas que se encuentren en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas.

b) Mensajes sobre el juego responsable, que contengan:

i. Información general sobre juego responsable
ii. Los riesgos que puede generar la práctica no responsable del juego
iii. Visibilizar de manera clara el portal web que contenga información sobre el juego
iv. Visibilizar de manera clara el portal web Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas.

c) Poner a disposición, en lugar visible y fácilmente accesible material impreso informativo, sobre los riegos de la ludopatía y los lineamientos relacionados conforme la presente Ley.

Articulo 5. Creación del Registro

5.1 Créase el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas, dependiente del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, a través de la Dirección General de Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas.

5.2 En este registro se inscriben las siguientes personas:
a) Las que voluntariamente lo soliciten.
b) Aquellas cuya capacidad de juicio este afectada, la cual es determinada por una Junta Médica, a solicitud de la familia.

Para el caso de las personas que voluntariamente soliciten su inscripción en el Registro, el tiempo mínimo de permanencia obligatorio es de un año, renovable automáticamente por igual período.

Artículo 6. Funcionamiento del Registro

6.1 La Dirección General de Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas pone en conocimiento de las empresas que operan en entornos virtuales y presenciales sobre el contenido del Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas y sus actualizaciones.

6.2 Los titulares de las empresas son responsables de hacer cumplir la prohibición del ingreso a sus instalaciones o plataformas de las personas inscritas en el Registro y adoptan las medidas necesarias para detectar y retirar a las personas inscritas en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas. El reglamento de la presente Ley fija las sanciones para los titulares de estas empresas ante su incumplimiento.

Artículo 7. Reserva de identidad

5.1 Dirección General de Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas, así como los titulares de las empresas de prestación del servicio en entornos virtuales y presenciales, son responsables de velar por la reserva de identidad de las personas inscritas en el Registro ante terceros.

5.2 El reglamento de la presente Ley establece los mecanismos y garantías para que la información contenida en el mencionado registro se conserve en reserva y cumpla con la finalidad de la presente Ley. Asimismo, establece las sanciones para los que incumplan la presente disposición.

5.3 La reserva de la información contenida en el Registro solo puede ser levantada por el mismo interesado o por la autoridad judicial

Artículo 8. Sobre la publicidad en entornos virtuales

Las empresas que publicitan su servicio de Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas a través de plataformas tecnológicas, aplicaciones, correos u otros análogos deberán segmentar la publicidad, excluyendo a las personas que se encuentran dentro del Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS MODIFICATORIAS

PRIMERA. Modificación de la Ley 27153, Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas
Adiciónase el literal e) al artículo 9, y modifícase el literal d) del artículo 49 de la Ley 27153, Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, en los siguientes términos:

> **"Artículo 9º.- Personas prohibidas de ingresar y participar**
> No podrán ingresar a las salas destinadas a la explotación de juegos de casino y máquinas tragamonedas, ni participar de los juegos:
> (...)
> **e. Quienes se encuentren comprendidos en Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas.**
>
> **Artículo 49º.- Funciones**
> Con el fin de preservar y proteger a la ciudadanía de los posibles perjuicios o daños que afectan la salud pública, la comisión creada en el artículo anterior, realiza las siguientes funciones:
> (...)
>
> d) Elabora un Programa Nacional Bianual para la Prevención y Rehabilitación de la Ludopatía. El ministro de Salud informa por escrito en marzo de cada año a las comisiones de Salud y Población y de Comercio Exterior y Turismo del Congreso de la República sobre los resultados de la aplicación de dicho Programa Nacional."

SEGUNDA. Modificación de la Ley 26842, Ley General de Salud
Modifícase el artículo 5 de la Ley 26842, Ley General de Salud, en los siguientes términos:

> **Artículo 5º.-** Toda persona tiene derecho a ser debida y oportunamente informada por la Autoridad de Salud sobre medidas y prácticas de higiene, dieta adecuada, salud mental, salud reproductiva, enfermedades transmisibles, enfermedades crónicas degenerativas, diagnóstico precoz de enfermedades y demás acciones conducentes a la promoción de estilos de vida saludable. Tiene derecho a recibir información sobre los riesgos que ocasiona el tabaquismo, el alcoholismo, la drogadicción, la ludopatía, la violencia y los accidentes. Asimismo, tiene derecho a exigir a la Autoridad de Salud a que se le brinde, sin expresión de causa, información en materia de salud, con arreglo a lo que establece la presente Ley.

TERCERO: Modificación de la Ley Nº 31557, Ley que Regula la Explotación de los Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas a Distancia

Modifíquese el artículo 27 de la Ley Nº 31557, Ley que Regula la Explotación de los Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas a Distancia, en los siguientes términos:

Artículo 27. Prohibiciones de los titulares de una autorización de explotación Los titulares de una autorización de explotación de plataformas tecnológicas de los juegos o apuestas deportivas a distancia, se encuentran prohibidos de:

(...)

27.6 Incorporar en la publicidad de las plataformas tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, así como en las salas de juego de apuestas deportivas a distancia, a personas incluidas en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas, así como mensajes dirigidos a la referida población mediante representaciones reales o virtuales de los mismos.

27.7 Establecer condiciones para la realización de las apuestas en los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancias que permitan que el dinero obtenido como premio o bonificación se utilice para realizar nuevas apuestas que no formen parte de la base imponible del Impuesto a los Juegos, según corresponda. **27.8** Realizar extornos, anulaciones o cualquier otra operación con prescindencia del nombre que se le asigne destinada a dejar sin efecto la apuesta realizada, salvo en los casos previstos en el Reglamento.

27.9 Transferir bajo cualquier modalidad, en todo o en parte, la autorización de explotación de plataformas tecnológicas de juegos o apuestas deportivas a distancia concedida por el MINCETUR. **27.10** Aceptar apuestas realizadas por jugadores que previamente no se encuentren registrados en las plataformas tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.

27.11 Contravenir las demás prohibiciones establecidas en el Reglamento.

Artículo 28. Prohibición de participar en los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia Se encuentran prohibidas de participar en los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, las siguientes personas naturales:

(...)

28.5 Personas inscritas en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar,

Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas, dependiente del MINCETUR.

DISPOSICIÓN COMPLEMENTARIA DEROGATORIA

ÚNICA. Derogaciones
Se deroga la Ley Nº 29907, Ley para la Prevención y el Tratamiento de la Ludopatía en Las Salas De Juegos De Casino y Máquinas Tragamonedas.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS FINALES

PRIMERA. Adecuación de denominación
El MINCETUR, mediante Decreto Supremo, adecúa la denominación de la Dirección General de Casino y Máquinas Tragamonedas a "Dirección General de Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas" y encarga a dicha Dirección las competencias establecidas en la presente Ley, en lo correspondiente al MINCETUR y en lo que sea aplicable.

SEGUNDA. Vacatio Legis
Las empresas que vienen explotando Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas tienen un plazo de cuarenta y cinco días calendario para adecuarse a lo dispuesto en la presente Ley, contado a partir de su vigencia.

TERCERA. Reglamento
El Poder Ejecutivo reglamenta la presente Ley dentro de los sesenta días calendario contados a partir de su vigencia.

Lima, 08 de junio de 2023

GUIDO BELLIDO UGARTE
CONGRESISTA DE LA REPÚBLICA

VICTOR GUTIPA CC.
VOCERO
G.P. PERÚ BICENTENARIO

VICTOR GUTIPA CC.

J. Samuel Cooyla

Bacilio Zelada

José Maricoena Mendoza

Elías Varas

CONGRESO DE LA REPÚBLICA

Lima, **27** de **junio** de **2023**

Según la consulta realizada, de conformidad con el Artículo 77° del Reglamento del Congreso de la República: pase la Proposición N° **5481/2022-CR** para su estudio y dictamen, a la (s) Comisión (es) de:

1. **COMERCIO EXTERIOR Y TURISMO; y**
2. **SALUD Y POBLACIÓN.**

JAVIER ÁNGELES ILLMANN
Oficial Mayor
CONGRESO DE LA REPUBLICA

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I. FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA

1.1. ANTECEDENTES

La actividad de juego por dinero (juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas) conlleva el riesgo de desarrollar, por parte de la persona jugadora, un trastorno adictivo asociado al juego, conocido como ludopatía o juego patológico. De un tiempo a esta parte se ha convertido en una problemática de salud metal que es realmente alarmante, esta condición afecta a una de cada diez personas en Perú, según los registros de EsSalud. ya que en la actualidad los juegos de azar y apuestas deportivas, se han reforzado con su presencia en el entorno virtual, a través de la facilidad de las diversas plataformas tecnológicas.

En diciembre del 2022, El Seguro Social de Salud (EsSalud) advirtió el peligro que representan las apuestas en línea, debido a que incrementan los niveles de adrenalina y dopamina, hormonas que generan emoción y desencadenan la ludopatía.[1]

Como antecedente legislativo se tiene a la Ley Nº 29907, Ley para la Prevención y el Tratamiento de la Ludopatía en las Salas de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, que tiene por objeto regular la prevención y el tratamiento de la ludopatía en los juegos de azar que se realizan en los establecimientos destinados a la explotación de juegos de casino y máquinas tragamonedas. Este dispositivo legal de hace poco más de una década, es arrasada con el boom de los juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas, que ahora se desenvuelven en entornos virtuales. Lo cual deviene en que su ordenamiento ya no esta acorde a la realidad actual. Por lo que la presente propuesta legislativa, propone una actualizada Ley que regula sobre la prevención y el tratamiento de la ludopatía en los juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas que se realizan en entornos presenciales o virtuales.

1.2. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

[1] http://noticias.essalud.gob.pe/?inno-noticia=essalud-advierte-casos-de-ludopatia-en-varones-entre-25-y-45-anos

En nuestro país la adicción a juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas, se ha intensificado a raíz de la pandemia del COVID-19. Ya que, con la presencia de la virtualidad, su accesibilidad ha permitido acortar distancias facilitando su adicción.

Estas alteraciones de comportamiento compulsivo generan adicción, sin necesidad de usar una droga habitual, aun cuando son en entornos presenciales las personas entran a una situación de dependencia después de un tiempo y allí viene un problema tan igual como si fuera una droga. Dejan de hacer su actividad principal para dedicarse a actividades de apuesta, casino, tragamonedas, etc. Esta adicción es muy peligrosa tanto para los jugadores compulsivos como para su familia porque se convierte en la causa de una crisis económica que puede afectar a todos en el hogar.

Las consecuencias de esta condición son muy preocupantes ya que afectan todas las áreas de la vida de la persona, entre ellas se puede advertir en el siguiente cuadro:

CONSECUENCIAS DEL JUEGO PATOLÓGICO	
ÁREA PSICOLÓGICA	**ÁREA SOCIAL**
• Apatía • Baja autoestima • Sentimiento de culpa • Tensión y ansiedad • Irritabilidad • Ideas suicidas	• Aislamiento • Ausencia de aficciones • Desvinculación de las amistades
ÁREA FAMILIAR	**ÁREA LABORAL**
• Mentiras constantes • Clima de desconfianza • Deterioro de la comunicación • Deudas cuantiosas • Incumplimiento de pagos • Empobrecimiento.	• Disminución de la atención • Disminución de la concentración • Disminución del rendimiento laboral
	PROBLEMAS FISICOS
	• Insomnio • Falta de apetito • Dolores de cabeza • Dolores de estómago

El Estado está en la obligación de brindar protección a la Familia y al individuo frente a este vacío legal, respecto a la prevención de la ludopatía en entornos virtuales y presenciales. Y que esta propuesta legislativa aborda, teniendo en cuenta los escenarios actuales.

1.3. SITUACIÓN ACTUAL

Como se expuso líneas arriba los juegos a través de plataformas tecnológicas también pueden generar ludopatía e incluso reforzar la conducta, ya que el acceso es fácil y no está limitado, como si sucede en un entorno presencial. Frente a esta problemática, ni la Ley 29907, Ley para la prevención y el tratamiento de la ludopatía en las salas de juegos de casino y máquinas tragamonedas y su reglamento; ni ninguna otra disposición legal contienen regulación alguna para prevenir efectivamente la ludopatía que se genera como consecuencia de los juegos en entornos virtuales y presenciales.

Respecto a la Ley N° 29907, Ley para la prevención y el tratamiento de la ludopatía en las salas de juegos de casino y máquinas tragamonedas y su reglamento, se encuentra enfocado a la regulación de la prevención y de la ludopatía en los juegos de azar que se realizan en los establecimientos destinados a la explotación de casinos y máquinas tragamonedas. De la lectura del texto normativo se puede apreciar que la normativa va dirigida a los establecimientos que cuentan con un local comercial físico, esto es, que se encuentren ocupando un espacio físico. Ley que actualmente se encuentra limitada y superada por los avances tecnológicos y la creación de los juegos de azar a distancia y apuestas deportivas a distancia, y que han sido arraigadas más aun en los 2 años de la pandemia de la COVID-19, que limito la interacción física de las personas.

En ese entendido, los juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas se realizan en entornos presenciales y virtuales, los mismos carecen de regulación eficiente para garantizar la prevención de la ludopatía, mismo que deberá ser regulado por el presente proyecto de ley.

1.4. PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Advertida la problemática y teniendo en cuenta los puntos que originan la necesidad del presente proyecto, en beneficio de los usuarios y salvaguardando la salud mental de los peruanos y peruanas ante la presencia de los juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas en entornos presenciales o virtuales. Resulta urgente regular la prevención de la ludopatía en los juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas que se realizan en entornos presenciales o virtuales. Estableciendo Medidas de prevención tanto en plataformas tecnológicas y en establecimientos presenciales. Además, es de suma importancia

actualizar el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Entornos Físicos o Virtuales de los Juegos de Azar, Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas, en el que no incluía a las personas que acceden a este servicio por medio de la tecnología. Para de esa forma prohibir la participación en los juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas de las personas que se encuentran inscritas en el Registro.

Con respecto a la publicidad en entornos virtuales, es ineludible restar el riesgo que conlleva a reforzar la conducta adictiva por ello se deberá segmentar la publicidad en todas sus formas, excluyendo a las personas que se encuentran dentro del Registro.

Finalmente, es necesaria la derogatoria de la ley N° 29907 (Ley para la prevención y el tratamiento de la ludopatía en las salas de juegos de casino y máquinas tragamonedas), ya que dicha norma quedo desfasada y poco eficaz.

1.5. MARCO NORMATIVO

a. La Constitución Política del Perú
b. Ley 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia
c. Ley 27153, Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas
d. Ley 26842, Ley General de Salud

II. EFECTOS DE LA VIGENCIA DE LA NORMA

La presente norma crea una nueva regulación para la prevención de la ludopatía en entornos virtuales y presenciales, además de la creación de registro actualizado de las personas con adicción a los juegos de azar, juegos a distancia y apuestas deportivas a fin de prevenir y disminuir las conductas adictivas de los usuarios de dichos servicios.

Asimismo, se propone Adicionar el literal e) al artículo 9, y modificar el literal d) del artículo 49 de la Ley 27153, Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas; modificar el artículo 5 de la Ley 26842, Ley General de Salud; Adicionar el inciso 27.6 del artículo 27 de la Ley N.º 31557, Ley que Regula la Explotación de los Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas a Distancia y modificar el artículo 28 inciso 5, de la Ley Nº 31557, Ley que Regula la Explotación de los Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas a Distancia.

Finalmente se dispone la derogatoria de la Ley Nº 29907, Ley para la Prevención y el Tratamiento de la Ludopatía en Las Salas De Juegos De Casino y Máquinas Tragamonedas.

III. ANÁLISIS COSTO BENEFICIO

De lo expuesto en los párrafos anteriores, la presente propuesta legislativa no irrogará gastos al tesoro público, por el contrario, garantizará la creación de un marco legal necesario al Estado con el objeto de regular la prevención de la ludopatía en entornos virtuales y presenciales.

Respecto a los beneficios con la presente propuesta legislativa se fomenta que los usuarios puedan enfocar el tiempo a actividades que los hagan parte de una población económicamente activa y más empleable lo cual significa una reducción de costos económicos, además, permite la reducción de costos sociales a los gastos generados al desarrollar políticas públicas para esta población. Del mismo modo, busca prevenir y reducir el número de la población con conductas adictivas, con especial cuidado en proteger a la población vulnerable.

IV. RELACIÓN CON LA AGENDA LEGISLATIVA Y LAS POLÍTICAS DE ESTADO DEL ACUERDO NACIONAL

La presente iniciativa legislativa tiene relación directa con las políticas de Estado en función a la Agenda Legislativa para el periodo anual de sesiones 2022-2023, contenida en RESOLUCIÓN LEGISLATIVA DEL CONGRESO N° 002-2022-2023-CR, según se detalla:

Política de Estado: 12. ACCESO UNIVERSAL A UNA EDUCACIÓN PÚBLICA GRATUITA Y DE CALIDAD Y PROMOCIÓN Y DEFENSA DE LA CULTURA Y DEL DEPORTE, respecto al siguiente tema:

- Promoción del Deporte
- Promoción de la Cultura

Política de Estado: 13. ACCESO UNIVERSAL A LOS SERVICIOS DE SALUD Y A LA SEGURIDAD SOCIAL, respecto al siguiente tema:

- Mejora en el Servicio de Salud

Política de Estado: 16. FORTALECIMIENTO DE LA FAMILIA, PROMOCIÓN Y PROTECCIÓN DE LA NIÑEZ, LA ADOLESCENCIA Y LA JUVENTUD, respecto al siguiente tema:

- Defensa y Protección de la Familia, la Niñez, la Adolescencia y la Juventud

Política de Estado: 18. BÚSQUEDA DE LA COMPETITIVIDAD, PRODUCTIVIDAD Y FORMALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD ECONÓMICA, respecto al siguiente tema:

- Regulación de Nuevas Actividades Económicas a Través de Plataformas Tecnológicas

GBU/cnhj