



“2024, Año del Bicentenario de la Instauración del Senado de la República y del Sesquicentenario de su Restauración en México”

**SENADO DE LA REPÚBLICA
DEL H. CONGRESO DE LA UNIÓN
LXVI LEGISLATURA**

Del **Senador Virgilio Mendoza Amezcua**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Verde Ecologista de México, en la LXVI Legislatura del H. Congreso de la Unión, de conformidad con lo establecido en los artículos 71, fracción II de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 8, numeral 1, fracción I, 164 y 169 del Reglamento del Senado de la República, se somete a consideración de esta Honorable Asamblea la siguiente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN LOS ARTÍCULOS 53 Y 85 DE LA LEY GENERAL DE EDUCACIÓN** con base en la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

En nuestro país y en el mundo el uso del internet y las plataformas digitales ha crecido exponencialmente, a un grado que los elementos que conforman la vida diaria se pueden trasladar al entorno digital fácilmente. Según la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2023, elaborada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI),¹ el 81.2% de la población mexicana de 6 años en adelante (97 millones de personas) utilizó internet. La cifra indica un avance de 2.6 puntos porcentuales con respecto a los datos de 2022 (78.6%)

Derivado del fácil acceso a la conexión digital y el internet, es decir, las redes sociales, las plataformas digitales desde computadoras, tabletas y celulares, las infancias en el mundo y en nuestro país tienen cada vez más acceso a todas las áreas del mismo, lo que puede conllevar a ciertos peligros que lamentablemente afectan en muchos enfoques.

En ese sentido, de acuerdo con el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), y el Informe Especial Audiencias Infantiles 2023,² el 82% de las niñas y niños entre 7 y 11 años declaró usar internet y el 69% mencionó usar alguna red social. Se puede

¹ https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2024/ENDUTIH/ENDUTIH_23.pdf

² <https://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/el-uso-de-las-redes-sociales-entre-los-menores-de-edad-paso-de-39-en-2017-69-en-2022-revela-informe>





“2024, Año del Bicentenario de la Instauración del Senado de la República y del Sesquicentenario de su Restauración en México”

apreciar que el uso de las redes sociales entre los menores de edad ha tenido un crecimiento considerable, pues se pasó de un 39% en 2017 a un 69% en 2022.

En realidad, la infancia en México utiliza las redes sociales y servicios de mensajería instantánea en su mayoría con contenido que no necesariamente es infantil y sobre todo donde son más susceptibles a ciertos delitos o conductas negativas que les afectan. En cuanto a las redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea más utilizadas por las niñas y niños se encuentran WhatsApp con 66%, YouTube con 55%, TikTok con 49%, Facebook con 34% y Zoom con 17 por ciento.

Al mismo tiempo, respecto del consumo de contenidos audiovisuales por internet, la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales (ENCCA) 2023,³ refiere que el 75% de las personas de 7 años y más, consumen contenidos audiovisuales en tv abierta, y 54% en plataformas por internet, siendo Youtube la plataforma preferida para realizar esta actividad (73%). Además, el tiempo promedio diario dedicado a estas actividades es de 2.5 horas para ver canales de televisión abierta y 3 horas en plataformas de video por internet.

El tipo de contenido que más consume este grupo de la población en plataformas digitales corresponde a películas con 52%, series con 42%, videos musicales con 29% y tutoriales con 26%.

En ese sentido, es imperativo que se incluyan en el desarrollo de la investigación, la ciencia, las humanidades, la tecnología y la innovación, el uso responsable del internet y las plataformas digitales que lo conforman al mismo paso que las infancias y las juventudes buscan la vanguardia en la adopción de las nuevas posibilidades que el internet ofrece y de la adaptación al cambio reconociendo que también están expuestos a una serie de problemas relacionados con la seguridad y el bienestar que la sociedad debe reconocer y afrontar.

Las tecnologías en línea, incluido el internet ofrecen muchas posibilidades para que los niños y jóvenes se comuniquen, adquieran nuevas habilidades, sean creativos y contribuyan a crear una sociedad mejor. Sin embargo, también entrañan nuevos riesgos.

³ <https://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/en-mexico-75-de-las-personas-consumen-contenidos-audiovisuales-en-tv-abierta-y-54-en-plataformas-por>





“2024, Año del Bicentenario de la Instauración del Senado de la República y del Sesquicentenario de su Restauración en México”

Por ejemplo, pueden exponerlos a problemas en materia de privacidad, contenido ilícito, acoso, ciberacoso, uso inadecuado de datos personales o seducción con fines sexuales e incluso abuso sexual de menores.

Las organizaciones internacionales incluidas la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT),⁴ han sumado esfuerzos que los países miembros debemos adoptar para un enfoque integral para responder a todas las posibles amenazas y daños a que se exponen los niños y jóvenes cuando adquieren habilidades digitales.

Debemos responder con un enfoque a través de la resiliencia digital, bienestar y protección, al tiempo que se aprovechan las oportunidades que Internet puede ofrecer. La protección de los niños y jóvenes es una responsabilidad compartida e incumbe a todos los interesados pertinentes garantizar un futuro sostenible para todos.

Si bien no existe ninguna definición universal de la protección de la infancia en línea, la UIT busca adoptar un enfoque integral a fin de crear espacios digitales para niños y jóvenes que sean seguros, apropiados para su edad, inclusivos y participativos, y que se caractericen por lo siguiente:

- la respuesta, el apoyo y la autoayuda frente a la amenaza;
- la prevención de daños;
- un equilibrio dinámico entre el hecho de brindar protección y el de ofrecer oportunidades para que los niños sean ciudadanos digitales;
- el respeto de los derechos y el cumplimiento de las responsabilidades tanto de los niños como de la sociedad.

Además, debido a los rápidos avances de la tecnología y la sociedad y la inexistencia de fronteras para el internet, la protección de la infancia en línea debe ser ágil y adaptable para ser efectiva.

⁴Directrices sobre la protección de la infancia en línea para los encargados de formular políticas 2020
https://www.itu-cop-guidelines.com/_files/ugd/9ad503_ddd11b88e9fb446db04dac88def1428a.pdf





“2024, Año del Bicentenario de la Instauración del Senado de la República y del Sesquicentenario de su Restauración en México”

Si bien en la actualidad podemos reconocer los principales riesgos para los niños y jóvenes en línea, como el contenido perjudicial e ilícito, el acoso, el ciberacoso, el uso inadecuado de datos personales o la seducción con fines sexuales y el abuso y explotación sexual de menores, la evolución de las innovaciones tecnológicas creará nuevos desafíos, que a menudo variarán de una región a otra. No obstante, dado que los nuevos desafíos requieren nuevas soluciones, se afrontarán mejor si se colabora en el marco de una comunidad mundial.

Los adultos, pero más las niñas y niños están expuestos a los riesgos antes mencionados y a ciertos peligros en línea. No obstante, los niños constituyen una población mucho más vulnerable. Y al mismo tiempo, algunos niños también son más vulnerables que otros, por ejemplo, los niños con alguna discapacidad o los niños migrantes.

Nosotros debemos garantizar que todos las niñas y niños puedan desarrollarse y formarse en un entorno digital seguro. En la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño está consignada la idea de que los niños son vulnerables y deben ser protegidos contra todas las formas de explotación.

Reconociendo que el entorno digital consta de varias esferas que ofrecen excelentes oportunidades a los niños pero que a su vez pueden generar riesgos que podrían provocar profundos daños a los menores y socavar su bienestar. Tanto en relación con los adultos como con los niños, preocupa por ejemplo que se pueda utilizar Internet para violar su privacidad, difundir información errónea o, aún peor, permitir el acceso a la pornografía.

En ese sentido, es fundamental distinguir entre los riesgos y los daños para los niños. No son peligrosas todas las actividades que puedan llevar aparejados factores de riesgo y no todos los riesgos causarán necesariamente daños a los niños.

Al mismo tiempo, según estudios del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) sobre el uso de Internet, se consideran riesgos y daños las categorías de actos entre los que destacan; realización de actos dañinos y lesiones en contra de sí mismo, exposición a material inapropiado, abuso y explotación sexual, entre otras.





“2024, Año del Bicentenario de la Instauración del Senado de la República y del Sesquicentenario de su Restauración en México”

En conclusión, el internet ha contribuido a aumentar en gran medida la circulación de material dañino y delictivo, perjudicando a las niñas y niños.

Por estos motivos, es indispensable que las y los legisladores participemos plenamente en toda estrategia general encaminada a lograr que Internet sea más segura para los niños y jóvenes.

Debemos recibir formación adecuada para efectuar investigaciones sobre delitos cometidos contra niños y jóvenes en relación con Internet, así como poseer el nivel adecuado de conocimientos técnicos y tener acceso a instalaciones forenses que les permitan extraer e interpretar los datos obtenidos de ordenadores o de Internet con la mayor brevedad posible.

Además, es muy importante que las y los legisladores establezcamos mecanismos inequívocos para que los niños y jóvenes, o cualquier miembro de la población, puedan notificar todo incidente o preocupación que tengan respecto de la seguridad de un niño o un joven en línea a través de canales de comunicación abiertos entre los responsables de hacer cumplir la ley y otras partes interesadas

Finalmente, buscar incluir la prevención y seguridad en línea en la Ley General de Educación es esencial para preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo digital actual. Educar a los estudiantes sobre cómo proteger su información y comportarse de manera segura en línea es crucial para mitigar estos riesgos y promover un uso responsable de la tecnología.

La implementación de programas de prevención y seguridad digital en las escuelas fomenta una cultura de ciberseguridad desde una edad temprana. Esto no solo protege a los estudiantes en el presente, sino que también les proporciona las herramientas y el conocimiento necesario para navegar de manera segura en el mundo digital a lo largo de sus vidas.

Además, la educación en seguridad digital ayuda a desarrollar habilidades críticas de pensamiento y resolución de problemas, ya que los estudiantes aprenden a identificar y responder a posibles amenazas en línea.





“2024, Año del Bicentenario de la Instauración del Senado de la República y del Sesquicentenario de su Restauración en México”

Al promover prácticas seguras y responsables en el uso de la tecnología, se construye un entorno de aprendizaje más seguro y se contribuye al bienestar general de los estudiantes.

Por estas razones, la presente iniciativa tiene por objeto fortalecer la implementación de políticas públicas, mecanismos y acciones para la prevención y la seguridad digital y el uso responsable del internet en el ámbito educativo. Para tal efecto, se proponen diversas reformas y adiciones a los artículos 53 y 85 de la Ley General de Educación.

Por lo anteriormente expuesto, fundado y motivado, sometemos a la consideración de esta soberanía, la siguiente iniciativa con proyecto de:

DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN LOS ARTÍCULOS 53 Y 85 DE LA LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

ÚNICO.— Se **reforman** el párrafo primero y la fracción I del artículo 53; se **adicionan** una fracción V al artículo 53 y una fracción VII al artículo 85, todos de la Ley General de Educación, para quedar como sigue:

Artículo 53. Las autoridades educativas, en el ámbito de sus competencias, impulsarán en todas las regiones del país, el desarrollo de la investigación, la ciencia, las humanidades, la tecnología y la innovación, **así como la prevención y la seguridad digital**, de conformidad con lo siguiente:

I. Promoción del diseño y la aplicación de métodos y programas para la enseñanza, el aprendizaje, el fomento de la ciencia, las humanidades, la tecnología e innovación **y la prevención y seguridad digital y uso responsable del internet**, en todos los niveles de la educación;

II. ...

III. ... ;

IV. ... , y





“2024, Año del Bicentenario de la Instauración del Senado de la República y del Sesquicentenario de su Restauración en México”

V. Implementación de políticas públicas, mecanismos y acciones para la prevención y la seguridad digital y el uso responsable del internet.

Artículo 85. La Secretaría establecerá una Agenda Digital Educativa, de manera progresiva, la cual dirigirá los modelos, planes, programas, iniciativas, acciones y proyectos pedagógicos y educativos, que permitan el aprovechamiento de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital, en la cual se incluirá, entre otras:

I. a IV. ...

V. ... ;

VI. ... , y

VII. Mecanismos y acciones para la prevención y la seguridad digital y el uso responsable del internet.

ARTÍCULO TRANSITORIO

ÚNICO- El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

Salón de Sesiones del Senado de la República del Honorable Congreso de la Unión,
a 20 de noviembre de 2024.

**SENADOR VIRGILIO MENDOZA AMEZCUA
INTEGRANTE DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL
PARTIDO VERDE ECOLOGISTA DE MÉXICO**

