

INICIATIVA QUE ADICIONA EL ARTÍCULO 12 DE LA LEY GENERAL DE EDUCACIÓN, SUSCRITA POR LA DIPUTADA SARAÍ NÚÑEZ CERÓN E INTEGRANTES DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PAN

Los que suscribimos, diputada **Saraí Núñez Cerón** y las y los diputados, pertenecientes a esta LXIV Legislatura del honorable Congreso de la Unión, e integrantes del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional, con fundamento en lo establecido en el artículo 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; y, así como en los artículos 6, numeral 1, 77 y 78 del Reglamento de la Cámara de Diputados, sometemos a la consideración de esta soberanía la **iniciativa con proyecto de decreto que adiciona una fracción V Ter al artículo 12 de Ley General de Educación**, al tenor de la siguiente:

Exposición de Motivos

La penetración de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la sociedad actual está llevando a cabo importantes cambios en nuestra forma de vivir, de relacionarnos y de aprender. Entre todos ellos, el aprendizaje, tal y como lo vislumbran un gran número de autores, será en poco tiempo la nota imperante en esta nueva concepción social. Vaticinan que transitará desde una sociedad bien informada a una sociedad más formada, no sólo en el ámbito profesional, sino en un sentido cultural amplio.

En este contexto, las transformaciones y reformas de los procesos educativos deben volverse primordiales, si se quiere empezar a formar estudiantes con un alto nivel de escolaridad en el que las competencias a través de la creatividad y la innovación vayan de la mano de la tecnología, pues ésta, se constituye en una herramienta eficaz en los procesos educacionales.

Por ello, las tecnologías y los medios componen un sistema cultural y simbólico en el que se integran diferentes códigos, leguajes y costumbres; a su vez, los espacios y tiempos de contacto potencial de los sujetos con el conocimiento y la cultura de las tecnologías en la sociedad de la información aportan nuevas formas y contenidos sociales, culturales políticos y financieros, las cuales convierten la información en el motor fundamental del desarrollo y la información.

La aceleración de las nuevas tecnologías potencializa cambios significativos en la sociedad a la investigación, innovación, los avances; asimismo, las nuevas tecnologías generan cambios y necesidades de aprendizaje constantes, la propia sociedad plantea exigencias de formación que implican modelos de enseñanza adaptables al binomio espacio y tiempo; las TIC ofrecen una serie de posibilidades para la formación específica en función del colectivo que se ha de formar y contenido que se ha de impartir, son un medio que permite la implementación de nuevos modelos pedagógicos, sostienen que aprender a vivir y a trabajar con computadoras o teléfonos inteligentes debe figurar entre los objetivos de rendimiento más básico de cada uno de los currículos educativos contemporáneos.

La selección de los medios más adecuados a cada situación educativa resultan siempre factores clave para el logro de los objetivos educativos, por lo tanto, la información es una muestra de poder, ya que el acceso de todos a toda la información en todo momento y desde cualquier lugar, la utopía tiene límites evidentes, aunque se disponga de los medios y la infraestructura para hacerla realidad, se vive en un mundo dominado por los intereses comerciales y las leyes del mercado, en el que la información, más que un derecho o un servicio, es una mercancía, la cual puede generar adicción.

En este contexto, para las niñas, niños y adolescentes las TIC son la forma natural o “nativa” de comunicación entre ellos en este tiempo y de interacción con el mundo y, por ello, se les llama los “nativos digitales”. Los menores y jóvenes utilizan a diario las TIC, tanto para comunicarse y relacionarse como para buscar entretenimiento, obtener información o ampliar conocimientos en diferentes ámbitos en sus labores escolares.

Esta situación se forma un nuevo reto para todos los ámbitos implicados: la familia, los centros educativos, las empresas, las instituciones públicas, los profesionales de la salud, al ser necesario garantizar los derechos de los menores y la necesidad de educarlos y protegerlos de los riesgos potenciales que genera las nuevas tecnologías, las redes sociales y los videojuegos.

De tal suerte, que es un grupo especialmente vulnerable para tener conductas de riesgo al usar en exceso las nuevas tecnologías, las redes sociales y los videojuegos los adolescentes, al estar en una edad que se caracteriza por tener dificultades para medir los riesgos, la sensación falsa de invulnerabilidad y la necesidad de intimidad provocan que tengan la sensación de que ellos por sí mismos pueden resolver sus problemas sin ayuda de los padres o tutores o especialistas.

Asimismo, los adolescentes actuales no han recibido formación ni educación desde pequeños en el uso moderado de las TIC, porque ha sido en los últimos cinco años cuando se ha universalizado su uso y en el que la nueva tecnología ha tenido un mayor desarrollo y expansión, tanto en aplicaciones como en tipos de dispositivos disponibles conectados a la red. Por otro lado, los padres o tutores desconocen muchos de los aspectos técnicos de las nuevas tecnologías y minusvaloran los riesgos o las conductas que realizan los menores.

En este sentido, se realizó un estudio denominado Hábitos de los consumidores móviles en México 2016,¹ el cual menciona que el 83 por ciento de los usuarios de *smartphones* verifica su teléfono dentro de los primeros 30 minutos después del inicio de su día, principalmente para acceder a las redes sociales, mensajes instantáneos, correos de trabajo, mensajes de texto, navegación en internet, entre otras más. Cabe señalar que incluso estas actividades, provocan la interrupción del sueño en ciertos grupos de edades, ya que el 79 por ciento de los usuarios en edades de 18-24 años revisan su teléfono durante la madrugada, principalmente para verificar y contestar mensajes instantáneos, así como navegar en redes sociales.

Por otra parte, el estudio observa un gran avance de las nuevas tecnologías, la forma en que ha penetrado acorde a las distintas edades y las diferentes necesidades del usuario. Vemos también que algunas ideas que estuvieron establecidas durante años se han ido desvaneciendo, en donde los usuarios se sienten más cómodos y seguros, haciendo hincapié en que la seguridad es lo que más teme perder una persona”.²

En este contexto, se menciona que las nuevas tecnologías para las niñas, niños y juventud son sus compañeros en ocasiones especiales, mejoran e interrumpen a menudo muchas actividades diarias: 48 por ciento durante trabajo, 41 por ciento en el transporte público y casi 30 por ciento en reuniones de amigos y familiares; mientras se ve la televisión o se está de compras, son claros ejemplos de que las nuevas tecnologías se encuentran como una necesidad.

En este tenor, las nuevas tecnologías y el uso intensivo de dispositivos inteligentes son una realidad que no se puede ignorar, pero su empleo desmedido puede derivar en una serie de adicciones, principalmente entre los jóvenes.

Según un estudio de la psiquiatra Julissa del Rosario Ibáñez Ruelas, del Hospital General de Zona 71 del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), en Veracruz, “el uso excesivo de las nuevas tecnologías provoca ansiedad, adicción y desmemoria”.

Dijo que retrasar el uso del celular en los adolescentes puede contribuir a que los padres prevengan situaciones conflictivas a futuro, sobre todo porque el uso constante de dispositivos electrónicos genera dependencia, la cual puede ocasionar disminución en el rendimiento de tareas escolares o laborales tratándose de personas adultas.

Hay una constante al presentar manifestaciones adictivas, cuanto más temprano les dan los papás el celular, la adicción es mayor y aumenta el aislamiento familiar, advirtió la psiquiatra.

Comentó que de los 13 a los 22 años de edad es la etapa en que se desarrolla una mayor adicción al uso de los aparatos, en donde también pueden influir factores como una baja autoestima y la necesidad de aceptación.

Señaló que lo anterior puede repercutir no sólo en las relaciones sociales del individuo, sino también en su desempeño, como el ámbito laboral, ya que no se van a cumplir al cien por ciento las obligaciones laborales, mientras se hagan ambas acciones simultáneas.

Finalmente, la especialista indicó que tener aparatos eléctricos encendidos cuando no es necesario hacerlo, así como dormir con el celular a un lado, puede contribuir a incrementar estados ansiosos, toda vez que el cerebro no descansa por dichos artefactos".³

En este contexto, el espíritu de esta iniciativa es crear, coordinar y mantener campañas pedagógicas permanentes, orientadas a la escuelas públicas y privadas, de carácter incluyente entre educandos, educadores y padres de familia, con el fin de aumentar la conciencia pública sobre los riesgos del mal uso de las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales, así como sus consecuencias.

Asimismo, implementación y actualización de personal capacitado en las escuelas públicas y privadas para apoyo a la detección, orientación y tratamiento a los alumnos con problemas adictos a las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales.

En esta tesitura, es imperante tomar medidas preventivas, tendiendo el andamiaje jurídico para que se pueda combatir y prevenir las adicciones en las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales.

Por las consideraciones expuestas y fundadas, en nuestro carácter de integrantes del Grupo Parlamentario de Acción Nacional sometemos a la consideración de esta soberanía la siguiente iniciativa con proyecto de:

Decreto por el que se adiciona una fracción V Ter al artículo 12 de la Ley General de Educación

Artículo Único. Se adiciona una fracción V Ter al artículo 12 de la Ley General de Educación, para quedar como sigue:

Artículo 12. Corresponden de manera exclusiva a la autoridad educativa federal las atribuciones siguientes:

I. al V Bis....

V Ter. Crear, coordinar y mantener campañas pedagógicas permanentes, orientadas a las escuelas públicas y privadas, de carácter incluyente entre educandos, educadores y padres de familia, con el fin de aumentar la conciencia pública sobre los riesgos del mal uso de las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales, así como sus consecuencias.

Asimismo, implementación y actualización de personal capacitado en las escuelas públicas y privadas para apoyo a la detección, orientación y tratamiento a los alumnos con problemas adictos a las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales.

Transitorio

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

Notas

1 Hábitos de los consumidores móviles en México 2016, Deloitte Consulting Group S.C., pag 10

2 https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/mx/Documents/technology/Brochure_TMT.pdf, Hábitos de los consumidores móviles en México 2016, pag 11

3 <http://www.imss.gob.mx/prensa/archivo/201808/202>, artículo publicado en la página oficial del IMSS en el año 2018, titulado La Adicción a las Nuevas Tecnologías Provoca Ansiedad y Desmemoria, Advierten Especialistas del IMSS y escrito por la psiquiatra Julissa del Rosario Ibáñez Ruelas del Hospital General de Zona 71 del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), en Veracruz.

Palacio Legislativo de San Lázaro, 23 de abril de 2019.

Diputada Saraí Núñez Cerón (rúbrica)