

## **QUE ADICIONA EL ARTÍCULO 40. DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, EN MATERIA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y PROTECCIÓN DE LA NIÑEZ EN EL USO DE INTERNET, A CARGO DE LA DIPUTADA XIMENA PUENTE DE LA MORA, DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PRI.**

Quien suscribe, Ximena Puente de la Mora, diputada a la LXIV Legislatura, en nombre del Grupo Parlamentario del Partido Revolucionario Institucional y en ejercicio de los artículos 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y 6, fracción I; 77 y 78, numeral 3, del Reglamento de la Cámara de Diputados, somete a consideración de este pleno la siguiente iniciativa con proyecto de decreto que adiciona fracción V del artículo 4 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, en materia de alfabetización digital y protección de la niñez en el uso del internet.

### **I. Antecedentes**

Con la llegada y rápido desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) a inicios de los 90 del siglo pasado, se empezó a hablar de la necesidad de una alfabetización digital para aprender a utilizar las tecnologías que estaban emergiendo. Desde entonces, la definición de alfabetización digital, qué competencias requiere y cómo adquirirlas, se ha enfocado principalmente desde dos esferas distintas: una, centrada en el componente más tecnológico y otra, centrada en su aspecto más comunicativo, social y participativo.<sup>1</sup>

Comúnmente se ha identificado ser alfabeto digital con saber usar las tecnologías y dispositivos de forma instrumental, identificando este concepto con las competencias tecnológicas o informáticas. Sin embargo, con el tiempo, la definición de alfabetización digital ha dejado de tomarse como relativo a la tecnología para considerar una alfabetización más general, que integra todas las competencias que una persona necesita para desenvolverse de forma eficaz en la sociedad de la información y el conocimiento. El concepto se amplía para significar estar alfabetizado en y para la cultura digital.<sup>2</sup>

Como un primer acercamiento al término “alfabetización digital mediática” (*Digital Media Literacy*) es el que define como “la habilidad para acceder, analizar, evaluar y crear diferentes recursos mediáticos”.<sup>3</sup> A esta definición se añaden, recientemente, una lista de habilidades relacionadas con los medios sociales, destacándose la naturaleza interactiva de la producción y consumo de los medios de diversos tipos, en concreto la habilidad para colaborar y cooperar. Es decir, implica también un cambio en la forma de acceder, buscar, analizar, evaluar y crear los medios, pues la web ofrece posibilidades para elegir información, noticias, entretenimiento, entre otras y complica aún más esta amalgama de medios con las estrategias de publicidad y tácticas de marketing.

Las tecnologías digitales han transformado radicalmente cómo las personas trabajan, consumen y se comunican en un periodo breve de tiempo, el reporte de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2019)<sup>4</sup> sobre el impacto de la era digital en el bienestar de las personas muestra que la tecnología puede tener tanto un impacto positivo como negativo sobre la vida de las personas, es decir, hacen la vida más eficiente de múltiples formas o sólo mejoran la vida de las personas que tienen las capacidades para usarlas y que cuentan con ambientes digitales seguros.

Aprovechemos las oportunidades de la tecnología digital para mejorar el bienestar, pero, también, hagamos frente a los riesgos, ya que la tecnología digital puede mejorar nuestras vidas, pero también presenta un gran riesgo de aumentar la desigualdad social e impedir oportunidades a quienes no cuentan con las competencias adecuadas para desenvolverse con seguridad en el mundo virtual. Es así como la combinación de competencias técnicas, emocionales y sociales es una condición previa para poder compaginar la vida digital y la real de una manera equilibrada y, también, evitar los problemas de salud mental y otros riesgos asociados al abuso de las tecnologías en línea.<sup>5</sup>

## II. Planteamiento del problema

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), revela las divisiones digitales y explora los debates actuales sobre las repercusiones de internet y las redes sociales en la seguridad y el bienestar de los niños, informa que a pesar de que los niños están muy presentes en internet –1 de cada 3 usuarios en todo el mundo es un niño,<sup>6</sup> actualmente, la edad media de inicio al mundo de internet se establece en 7 años, el uso de las redes sociales en los niños y adolescentes se ha incrementado exponencialmente en los últimos años gracias al desarrollo de nuevas plataformas sociales y a las nuevas funcionalidades de las redes ya existentes, los menores destinan, diariamente, más de 3 horas de su vida a realizar cualquier acción en sus perfiles sociales. Además, la frecuencia de conexión de una cuarta parte de ellos es de más de 10 veces al día (muy superior en redes sociales como WhatsApp).<sup>7</sup>

Respecto a la utilización de internet por parte de los niños y las consecuencias de la tecnología digital sobre su bienestar, los jóvenes son el grupo de edad más conectado. En todo el mundo, 71 por ciento utilizan internet en comparación con 48 por ciento de la población total.<sup>8</sup>

En México, 92 por ciento de los niños y adolescentes consideraron que internet es el medio de comunicación indispensable para ellos. De igual forma, en promedio al día pasan tres horas frente a alguna computadora o cualquier otro dispositivo electrónico que les permite conectarse a internet. En definitiva, todo aquello que implique interactividad y diálogo es una clara oportunidad de conexión con esta generación net.<sup>9</sup>

La tenencia de computadora en los niños mexicanos en sus hogares en zonas urbanas alcanza cerca de 70 por ciento, en cambio más de la mitad de los menores en zonas rurales afirma no usar ninguna computadora por lo que queda de manifiesta una enorme desigualdad de lo rural frente a la ciudad.

Entre los menores mexicanos que usan internet, el lugar de acceso más habitual es el hogar (casi 40 por ciento de los casos), mientras que 32 por ciento de los niños rurales lo hace desde la escuela. Su uso en casa entre semana, en el caso de los jóvenes mexicanos del entorno rural que disponen de acceso a internet, es diferente al fin de semana: de lunes a viernes 15 por ciento afirma no usar la red, y 7 por ciento lo hace menos de una hora.

En México, el uso de internet es actualmente el tercer medio más utilizado después de la televisión y la radio, donde el usuario pasa alrededor de 4.49 horas cada vez que se “conecta a internet”, de los cuales lo hace de manera activa durante 3.56 horas por ocasión. De acuerdo con los datos de penetración de internet proporcionados por TGI,<sup>10</sup> 3 de cada 10 mexicanos acceden a este medio. Otro dato relevante es que cada vez más mexicanos tienen acceso a internet, siendo utilizado ya por más de 20 por ciento de la población y más de 26 por ciento en zonas urbanas.<sup>11</sup>

Conforme a los datos de la Organización Mundial de la Salud,<sup>12</sup> 50 por ciento de los más jóvenes se limita a ejercer el papel de observador en sus perfiles sociales, sin embargo, 40 por ciento participa de manera activa a través de mensajes, fotos o videos, en cuanto a tipo de contenido publicado, es 20 por ciento menores que han publicado contenido propio de carácter íntimo, además, 10 por ciento ha difundido dicho contenido de terceras personas, respecto de la información sensible de los menores, cabe mencionar que en torno a 45 por ciento configura su perfil en redes sociales como privado, 30 por ciento limita el acceso de sus seguidores a su información personal, y cerca de 25 por ciento lo establece en modo público.

Aunado a lo anterior, la organización reporta que cerca de 30 por ciento hace visible el nombre de su escuela y cuanto más mayores son, más datos aportan todavía; por otra parte, 90 por ciento de los más jóvenes comparte su número de teléfono y 10 por ciento el nombre de su ciudad, exhiben su propio rostro como imagen de perfil, su nombre y apellidos. Cuanto más pequeños, más reticentes son a mostrar este tipo de información.

Respecto al estado mundial de la infancia, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) analiza por primera vez de manera integral las diferentes formas en que la tecnología digital está afectando las vidas y las posibilidades vitales de los niños, describiendo los peligros y las oportunidades. Sostiene que los gobiernos y el sector privado no se han adaptado al ritmo del cambio, y esto expone a los niños a nuevos riesgos y peligros, al tiempo que deja atrás a millones de los niños más desfavorecidos.

“Para bien o para mal, la tecnología digital es un hecho irreversible en nuestras vidas”, “En un mundo digital, nuestro doble desafío es saber cómo mitigar los daños y maximizar los beneficios de internet para cada niño.”<sup>13</sup> Las ventajas que la tecnología digital puede ofrecer a los niños más desfavorecidos, incluidos aquellos que crecen en la pobreza o que se ven afectados por situaciones de emergencia humanitaria, estos beneficios incluyen aumentar su acceso a la información, desarrollar aptitudes útiles en un lugar de trabajo cada vez más digital, y ofrecerles una plataforma para conectarse y comunicar sus puntos de vista. También es una realidad que millones de niños no están aprovechando la conectividad, alrededor de un tercio de los jóvenes del mundo, 346 millones, no están conectados al internet, lo que agrava las inequidades y reduce la capacidad de los niños para participar en una economía cada vez más digital.<sup>14</sup>

Lo anterior nos indica que el uso de internet aumenta la vulnerabilidad de los niños a los riesgos y los peligros, entre ellos el uso indebido de su información privada, el acceso a contenidos perjudiciales y el acoso cibernético. La presencia de dispositivos móviles ha hecho que el acceso en línea para muchos niños esté menos supervisado y sea potencialmente más peligroso, son muy escasas las medidas que se toman para protegerlos de los peligros del mundo digital y para aumentar su acceso a un contenido seguro en línea.

### **III. Exposición de Motivos**

De acuerdo con el director ejecutivo de UNICEF, Anthony Lake, durante su informe anual el 11 de diciembre de 2017, expresó que “el internet fue diseñado para adultos, pero los niños y los jóvenes lo utilizan cada vez más, y la tecnología digital afecta cada vez más sus vidas y su futuro. Por ello, las políticas, las prácticas y los productos digitales deberían reflejar mejor las necesidades, las perspectivas y las opiniones de los niños.”<sup>15</sup>

Respecto a la problemática planteada, UNICEF emite recomendaciones prácticas para contribuir a la elaboración de políticas más eficaces y unas prácticas comerciales más responsables en beneficio de los niños. Estas recomendaciones están enfocadas en proporcionar a todos los niños acceso asequible a recursos en línea de alta calidad, proteger a los niños de los daños en línea, incluido el abuso, la explotación, la trata, el acoso cibernético y la exposición a materiales inadecuados, proteger la privacidad y la identidad de los niños en línea e impartir alfabetización digital para mantener a los niños informados, comprometidos y seguros en línea y poner a los niños en el centro de la política digital.

Para efectos del proyecto de iniciativa que se presenta, nos apoyamos en la Resolución del Parlamento Europeo sobre la educación en la era digital, educación básica, ciberseguridad, protección de datos y alfabetización digital orientada en función de la edad y el desarrollo con el fin de ayudar a los niños a convertirse en alumnos críticos, ciudadanos activos, usuarios de internet y forjadores de una sociedad digital democrática, a tomar decisiones con conocimiento de causa y a ser conscientes de los riesgos asociados a internet, como la desinformación en línea, el acoso y la violación de la seguridad de los datos personales, y ser capaces de afrontarlos; que deben introducirse programas de enseñanza relativos a la ciberseguridad en los planes de estudios académicos y de formación profesional.<sup>16</sup>

La UNESCO define a la alfabetización digital como, “el conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes que necesita una persona para poder desenvolverse funcionalmente dentro de la sociedad de la información”.<sup>17</sup>

Sustentado en lo anterior, el objetivo de este proyecto legislativo es introducir el concepto de Alfabetización digital como un derecho de niñas, niños y adolescentes, en la ley correspondiente, con el propósito de que adquieran las destrezas básicas de manejo de equipos y programas, proporcionándoles el conocimiento de los lenguajes que conforman los documentos multimedia interactivos y el modo en que se integran, así como el uso de los dispositivos y técnicas más frecuentes de procesamiento de la información y propiciar la valoración de las implicaciones sociales y culturales de las nuevas tecnologías multimedia, favoreciendo la actitud de receptores críticos y emisores responsables en contextos de comunicación democrática.

#### **IV. Iniciativa**

Por lo anteriormente expuesto, se somete a consideración de esta asamblea la siguiente iniciativa con proyecto de

#### **Decreto que adiciona fracción V al artículo 4 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, en materia de alfabetización digital y protección de la niñez en el uso del internet**

**Artículo Único.** Adicionar la fracción V, al artículo 4, de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

**Artículo 4 .** Para los efectos de esta Ley, se entenderá por:

I. a IV. ...

**V. Alfabetización Digital: Conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes que necesita una persona para poder desenvolverse funcionalmente dentro de la sociedad de la información.**

#### **Transitorio**

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

#### **Notas**

1 González, Nieves. "Alfabetización para una cultura social, digital, mediática y en red". Revista Española de Documentación Científica, N°. Monográfico 17-45, pag 18.2012 [revista en Internet]. 2012

2 Avello, Raidell. "Evolución de la alfabetización digital: nuevos conceptos y nuevas alfabetizaciones". Medisur [online]. 2013, vol.11, n.4 [citado 2020-05-21], pp.450-457. Disponible en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2013000400009&lng=es&nrm=iso](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2013000400009&lng=es&nrm=iso). ISSN 1727-897X. 2013.

3 Avello, Raidell. "Evolución de la alfabetización digital: nuevos conceptos y nuevas alfabetizaciones". Medisur [online]. 2013, vol.11, n.4 [citado 2020-05-21], pag.452. Disponible en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2013000400009&lng=es&nrm=iso](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2013000400009&lng=es&nrm=iso). ISSN 1727-897X 2013

4 Proyecto de Ley boletín N° 12128-19 Educación Digital. Presentación ante comisión de Ciencia y Tecnología. Marzo 2019.

5 OCDE. "Mejores Políticas para una vida mejor". Informe OCDE. Disponible en:

<https://www.oecd.org/centrodemexico/medios/comovalavidaenlaeraadigital.htm>.

6 Informe anual 2017 UNICEF, 11 diciembre 2017. NY

7 Ídem

8 UNICEF pide proteger a los niños en el mundo digital al tiempo que se mejora el acceso a internet de los más desfavorecidos. Disponible en: <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/unicef-pide-proteger-los-ninos-en-el-mundo-digital-al-tiempo-que-se-mejora-el>.

9 Asociación Mexicana de Internet (AMPICI). Encuesta 2019.

10 Interactive Advertising Bureau -<http://www.iabmexico.com>-), Millward Brown y TGI™ 2018.

11 Ídem

12 La OMS. "El trastorno por videojuegos, un problema de salud pública" .Disponible en: <http://educaryaprender.es/datos-uso-de-redes-sociales-ninos-y-adolescentes2018>.

13 Dirección Ejecutiva de UNICEF. Director Anthony Lake. Informe anual 2017.

14 Ídem.

15 Director Ejecutivo UNICEF Anthony Lake.

16 Parlamento Europeo, 2014-2019. "La educación en la era digital: retos, oportunidades y lecciones para el diseño de las políticas de la Unión. Comisión de Cultura y Educación, PE623.621. Resolución del Parlamento Europeo" 11 de diciembre de 2018, "Sobre la educación en la era digital: retos, oportunidades y lecciones para el diseño de las políticas de la Unión" (2018/2090(INI)).

17 Definición Alfabetización digital por la UNESCO. "Programa de formación en alfabetización mediática e informacional destinado a los docentes". 30 agosto 2017.

Palacio Legislativo de San Lázaro,  
a 14 de septiembre de 2020.

Diputada Ximena Puente de la Mora (rúbrica)