



II LEGISLATURA

**LETICIA ESTRADA HERNÁNDEZ**  
DIPUTADA LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

**DIP. HÉCTOR DÍAZ POLANCO**  
**PRESIDENTE DE LA MESA DIRECTIVA**  
**CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO**  
**II LEGISLATURA**  
**PRESENTE**

Quien suscribe, Leticia Estrada Hernández, Diputada Local de la Ciudad de México, integrante del grupo parlamentario morena del Congreso de la Ciudad de México, II Legislatura, con fundamento en lo dispuesto en los artículos 122, apartado A, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 29 de la Constitución Política de la Ciudad de México, 4, fracción XXXVIII, 13 fracción IX, de La Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México, y 5, fracción I, 99, 100, 101, 118 y 140 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, presenta una proposición con punto de acuerdo **DE URGENTE Y OBVIA RESOLUCIÓN POR EL QUE SE RECOMIENDA A LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA PARA QUE DIFUNDA EN LAS ESCUELAS DE NIVEL BÁSICO EL “DECÁLOGO DE RECOMENDACIONES PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD DE LOS MENORES DE EDAD DURANTE EL USO DE VIDEOJUEGOS” QUE SE EMITIÓ EL 20 DE OCTUBRE DE 2021, POR LA LIC. ROSA ICELA RODRÍGUEZ VELÁZQUEZ, TITULAR DE LA SECRETARÍA DE SEGURIDAD Y PROTECCIÓN CIUDADANA, A FIN DE CONCIENTIZAR SOBRE EL USO Y EFECTOS ADVERSOS DE LOS VIDEOJUEGOS.**

A tenor de los siguientes:

**ANTECEDENTES**

La industria del entretenimiento constantemente innova mediante la generación de nuevas herramientas que se lanzan al mercado, ejemplo de ello es la aparición de aplicaciones interactivas que, a través de ciertos mandos y controles permiten simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora o



II LEGISLATURA

## LETICIA ESTRADA HERNÁNDEZ

### DIPUTADA LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

cualquier otro dispositivo electrónico, mejor conocidos como juegos de video o videojuegos.<sup>1</sup>

A finales de los 60s y principios de los 70s, bajo la lógica del entretenimiento, los videojuegos se insertaron en el mercado mexicano a través de las denominadas “maquinitas”, que eran grandes televisores montados en muebles con juegos sencillos y se encontraban ubicados en tiendas u otros negocios.

Cabe señalar que desde su inserción al mercado mexicano, los videojuegos han tenido un gran impacto entre el público que engloba la niñez y la adolescencia, ya que esta forma de entretenimiento, en comparación con otras, es interactiva, es decir, los usuarios deben involucrarse con el rol del personaje en cuestión, ya que a través de los mandos y comandos se envían órdenes al dispositivo vinculado, y estos se ven reflejados en una pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes.

Si bien, los videojuegos versan en torno al entretenimiento, se considera que pueden traer consigo efectos alternos que pueden ser de índole positiva o negativa dependiendo del contenido, tiempo, y frecuencia con el que se practica.

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A través del tiempo, de la mano de la tecnología los videojuegos fueron evolucionando de grandes monitores a pequeñas consolas e inclusive consolas portátiles, generando una diversidad de temas que en mayor o menor medida pueden generar un impacto o estímulo positivo para el jugador, como los videojuegos de deportes, de rol, de arte, de acción, de simulación, de habilidad y de estrategia. Sin embargo, también existen videojuegos que no estimulan al

<sup>1</sup>Definición de videojuego, Recuperado de: <https://definicion.de/videojuego/> Consultado en octubre de 2021.



II LEGISLATURA

## LETICIA ESTRADA HERNÁNDEZ DIPUTADA LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

jugador de manera positiva, ya que manejan contenido agresivo, de sexualidad, secuestro, robo, violencia y otros actos ilícitos, transmitiendo valores inadecuados.

Si bien los videojuegos se crearon bajo la lógica del entretenimiento, es necesario destacar en la actualidad y derivado de la diversidad de temas, se están convirtiendo en un foco de alerta para la niñez y adolescencia, ya que el uso de videojuegos predominante entre este sector es el de contenido violento, agresivo e inclusive, aquel que les permite la interacción a través de un monitor u dispositivo con otras personas que, en su mayoría, son desconocidos y pueden ser de otras entidades o países.

Aunado a estos factores, el mal uso y la mala supervisión de los tutores en relación a los videojuegos, puede derivar en hechos lamentables, como el recientemente ocurrido en Oaxaca, donde se suscitó el secuestro de 3 niños de entre 11 y 14 años de edad.

Según un comunicado, de la Subsecretaría de Seguridad Pública del Gobierno de México, tres menores fueron contactados y posteriormente enganchados por personas del crimen organizado a través de un videojuego denominado Free Fire.

En el caso concreto, se presume que a través del videojuego referenciado, un menor comenzó una amistad con otro usuario, presuntamente se trataba de otro niño, sin embargo, era alguien que pertenecía a una organización delictiva, este le ofreció trabajo de “Halcón”, es decir, de vigilancia y monitoreo de frecuencias policiacas en Monterrey. Bajo este contexto, el menor acepta el trabajo y, a su vez, invita dos de sus amigos a trabajar con él.

Si bien, gracias a la actividad de rastreo y a la activación de la Alerta Ámber las autoridades actuaron de inmediato y lograron rescatar a los menores en el



II LEGISLATURA

## LETICIA ESTRADA HERNÁNDEZ

### DIPUTADA LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

municipio de Santa Lucía del Camino, se debe enfatizar que ésta puede ser una modalidad que se replique con otros menores, corriendo el riesgo de que el resultado no sea como lo fue con los tres menores que pudieron volver a su hogar.

Asimismo, es imperante recalcar que el uso de videojuegos puede ser proclive a desencadenar problemas de diversa índole, ya que además del caso antes señalado, diversos estudios<sup>2</sup> arrojan que se puede ser víctima de ciberacoso, vulneración de la privacidad, mal manejo de información personal que se proporciona para los registros o suscripciones, depredadores online, entre otros.

No se debe omitir que de acuerdo con una nota periodística de El Universal<sup>3</sup>, se registran 21.6 millones de personas menores de 16 años y 10.1 millones oscilan entre 16 y 20 años que utilizan videojuegos, lo que quiere decir que el 93% de los mexicanos menores de 20 años son usuarios de algún videojuego.

En el mismo sentido, uno de los videojuegos más populares entre los menores de 20 años<sup>4</sup>, es el denominado GTA V, que es un juego no apto para menores de dieciséis años, que consiste en simular robar coches, hacer carreras ilegales, traficar con droga o matar, también contiene escenas sexuales, descritas como sumamente gráficas; y el CALL OF DUTY, que es una serie de videojuegos de disparo a rivales.

<sup>2</sup> Los 7 peligros y riesgos de los juegos online para los niños y los adolescentes Recuperado de: <https://www.kaspersky.es/resource-center/threats/top-7-online-gaming-dangers-facing-kids>, consultado en octubre de 2021.

<sup>3</sup> Recuperado de: <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/por-que-se-ha-catapultado-el-numero-de-gamers-en-mexico> consultado en octubre de 2021.

<sup>4</sup> Los videojuegos más populares entre adolescentes. Recuperado de: <https://iestorrijos.es/infotorrijos/2020/03/17/los-videojuegos-mas-populares-entre-adolescentes/>, consultado en octubre de 2021.



II LEGISLATURA

## LETICIA ESTRADA HERNÁNDEZ DIPUTADA LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

Dicho lo anterior, queda claro que existen videojuegos que no son aptos para el público en general, y que la restricción en su etiquetado no es suficiente para evitar el consumo de este tipo de videojuegos en niñas, niños y adolescentes, por lo que es necesario generar mecanismos que desincentiven su uso mediante una verdadera concientización y razonamiento del contenido.

Por lo anterior, se derivan las siguientes:

### CONSIDERACIONES

**PRIMERA:** Que es ineludible aceptar que la educación engloba con la misma importancia, a los docentes, alumnos y padres de familia o tutores, y autoridades escolares, como lo enuncia el artículo 8, fracción 4, de la Constitución Política de la Ciudad de México, que a la letra dice:

*“La comunidad escolar es la base orgánica del sistema educativo, estará conformada por estudiantes, docentes, padres y madres de familia y autoridades escolares. Su labor principal será contribuir a mejorar el funcionamiento de las instituciones educativas y de los servicios educativos, en el diseño y ejecución de los mismos, conforme los derechos y obligaciones establecidos en las leyes en la materia. En todo momento se deberá respetar la libertad, la dignidad e integridad de todos los miembros de la comunidad escolar.”*

**SEGUNDA:** Que de conformidad con el artículo 3 de la Ley General de Educación

*“El Estado fomentará la participación activa de los educandos, madres y padres de familia o tutores, maestras y maestros, así como de los distintos actores involucrados en el proceso educativo y, en general, de todo el Sistema Educativo Nacional, para asegurar que éste extienda*



II LEGISLATURA

**LETICIA ESTRADA HERNÁNDEZ**  
DIPUTADA LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

*sus beneficios a todos los sectores sociales y regiones del país, a fin de contribuir al desarrollo económico, social y cultural de sus habitantes.”*

Por lo tanto, la pertinencia del presente petitorio al recomendar que se involucre tanto a los docentes, como a los alumnos y a los tutores de las y los alumnos de educación básica, en materia de difusión y promoción del **“Decálogo de recomendaciones para garantizar la seguridad de los menores de edad durante el uso de videojuegos”** que se emitió el 20 de octubre de 2021, por la Lic. Rosa Icela Rodríguez Velázquez, titular de la Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana, a fin de concientizar sobre el uso de estos y sus efectos adversos en la niñez y la adolescencia.

**TERCERA:** Que derivado de la problemática que trae consigo el uso inadecuado de los videojuegos por parte de niñas, niños y adolescentes, la Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana, emitió el pasado 20 de octubre de 2021, un “Decálogo de recomendaciones para garantizar la seguridad de los menores de edad durante el uso de videojuegos”, que contiene los siguientes puntos:

- 1. No jugar o conversar en línea con desconocidos.**
- 2. Establecer a niñas, niños y jóvenes horarios de juego.**
- 3. No utilizar cuentas de correo electrónico personal sino generar nuevos para jugar.**
- 4. No proporcionar datos personales, telefónicos o bancarios.**
- 5. No utilizar micrófono ni cámara.**
- 6. No compartir ubicación.**
- 7. Reportar cuentas agresivas o sospechosas.**
- 8. Mantener la configuración de seguridad para menores de edad en dispositivos.**
- 9. En el caso de los menores de edad, jugar bajo supervisión adulta.**



II LEGISLATURA

## LETICIA ESTRADA HERNÁNDEZ

DIPUTADA LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

### ***10. Reportar al 088 conductas de violencia, acoso o amenazas en contra de niñas, niños y adolescentes.***

Y tiene como propósito hacer un llamado para el uso correcto de las tecnologías, uniendo esfuerzos entre el gobierno, la familia y la sociedad.

**CUARTA:** Que la educación es una herramienta con gran potencial de injerencia para la transformación social, por tanto, es necesario utilizarla para concientizar, informar, difundir y explicar tanto a los alumnos como a los padres de familia del correcto uso de los medios de entretenimiento, como lo es el uso de videojuegos, así como su impacto positivo y su impacto negativo.

**QUINTA:** Que es necesario que las autoridades gubernamentales sumen esfuerzos de concientización en materia del correcto uso de las tecnologías y, puntualmente del uso de videojuegos, con especial atención al contenido y tiempo destinado en las niñas, niños y adolescentes

**SEXTA:** Que en atención a las recomendaciones que se enuncian en el decálogo emitido por la Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana antes citado, es indispensable generar acciones de colaboración a manera de que sean difundidas en los espacios de mayor impacto, por tanto se considera prudente que la Secretaría de Educación Pública establezca un mecanismo de difusión del mismo en la educación básica.

**SÉPTIMA:** Que si bien existen organismos a nivel federal y local que tienen como encomienda la clasificación de los videojuegos, en las categorías señaladas a continuación:

- Clasificación “A”: Contenido para todo el público.
- Clasificación “B”: Contenido para adolescente a partir de 12 años.



II LEGISLATURA

## LETICIA ESTRADA HERNÁNDEZ

DIPUTADA LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

- Clasificación “B15”: Contenido para mayores de 15 años.
- Clasificación “C”: Contenido no apto para menores de 18 años.
- Clasificación “D”: Contenido extremo y exclusivo para adultos.

Es indispensable identificar que ello no basta para generar candados que impidan que las personas no destinadas a estos, puedan jugarlo, ejemplo de ello es que hay juegos como el denominado GTA V, cargado de violencia, el cual no debe ser jugado por menores de 19 años, sin embargo, un etiquetado no es suficiente para impedir el acceso.

**OCTAVA:** Que es necesario incentivar el uso moderado en relación al tiempo que se le dedica a los videojuegos, ya que si bien su uso puede generar estímulos positivos como la concentración, su uso desmedido puede generar aspectos negativos entre infantes y adolescentes como el descuido de otras actividades; la dificultad para diferenciar la realidad de la ficción; el favorecer el aislamiento; así como la falta de atención.

**NOVENA:** Que las niñas, niños y adolescentes, son un sector mayormente vulnerable, a razón de ser víctimas de ilícitos a través de la interacción en el uso de videojuegos, dado que por su edad y nivel de madurez no tienen la capacidad de identificar de manera oportuna posibles casos de actos ilícitos perpetrados en su contra.

**DÉCIMA:** Que muestra de la necesidad de generar mecanismos de difusión del multicitado “*Decálogo de recomendaciones para garantizar la seguridad de los menores de edad durante el uso de videojuegos*”, es el reciente hecho suscitado en el Estado de Oaxaca, donde se presentó el secuestro de tres varones, de entre apenas 11 y 14 años de edad, en el cual se presume que



II LEGISLATURA

**LETICIA ESTRADA HERNÁNDEZ**  
DIPUTADA LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

fueron contactados a través de un videojuego denominado Free Fire, donde se permite la interacción entre dos o más personas.

**DECIMOPRIMERA:** Que es indispensable concientizar a los tutores sobre los daños que se pueden generar hacia los menores derivados de una mala supervisión, ya que con regularidad se presentan casos donde los tutores permiten el uso de videojuegos sin control con la excusa del entretenimiento del menor, pasando por alto el contenido con el que pasan largos periodos del día.

**PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO**

**ÚNICO:** Se recomienda a la Secretaría de Educación Pública para que difunda en las escuelas de nivel básico el **“Decálogo de recomendaciones para garantizar la seguridad de los menores de edad durante el uso de videojuegos”** que se emitió el 20 de octubre de 2021, por la Lic. Rosa Icela Rodríguez Velázquez, titular de la Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana, a fin de concientizar sobre el uso y efectos adversos de los videojuegos.

Congreso de la Ciudad de México, octubre de 2021.

**ATENTAMENTE**

DocuSigned by:  
*Leticia Estrada H.*

BBAC869829D848A  
**DIP. LETICIA ESTRADA HERNÁNDEZ**