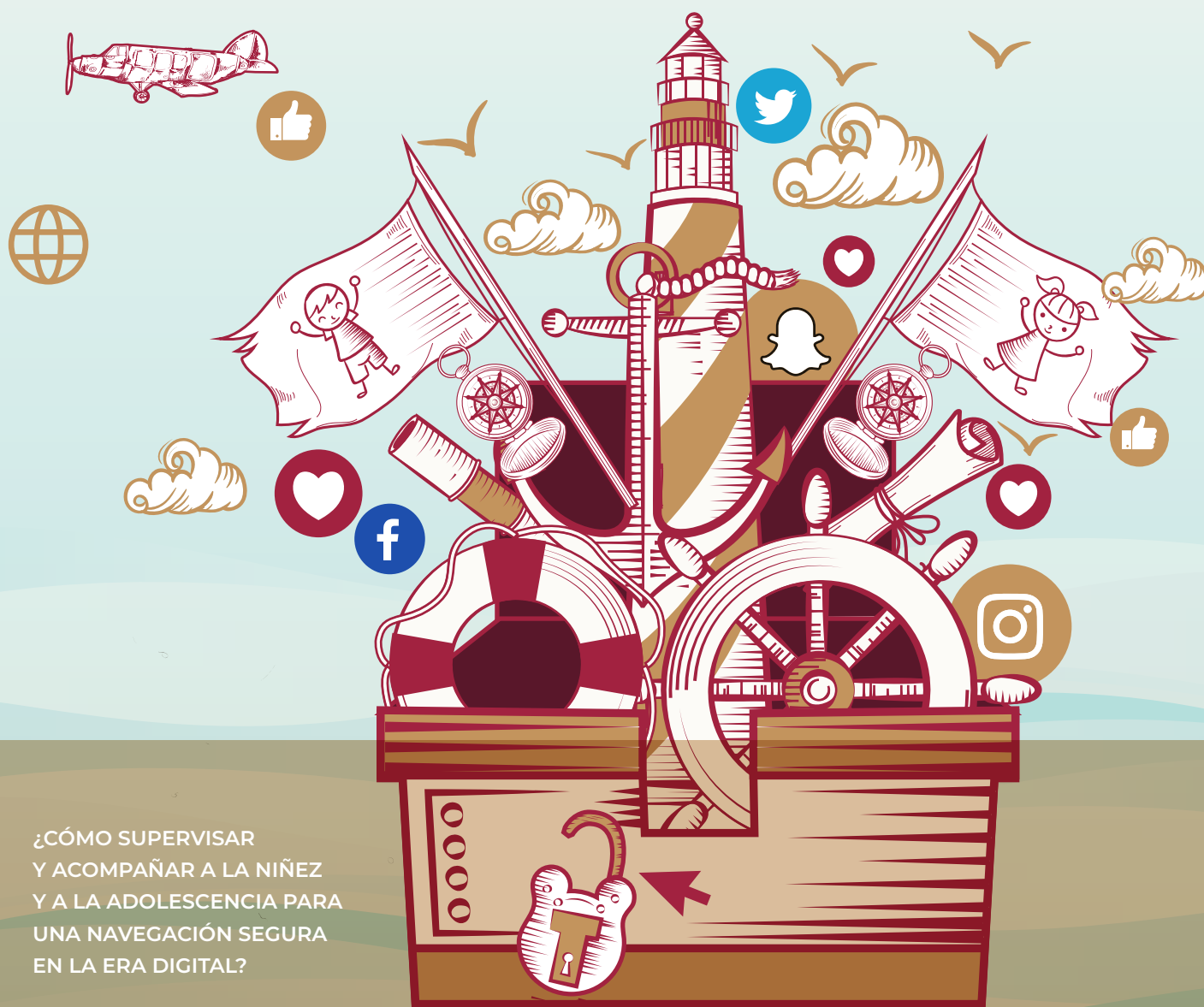


GUÍA PARENTAL



¿CÓMO SUPERVISAR
Y ACOMPAÑAR A LA NIÑEZ
Y A LA ADOLESCENCIA PARA
UNA NAVEGACIÓN SEGURA
EN LA ERA DIGITAL?



GOBIERNO DE
MÉXICO

GOBERNACIÓN
SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN

GUÍA PARENTAL

¿Cómo supervisar y acompañar a la niñez
y a la adolescencia para una navegación segura
en la era digital?



**GOBIERNO DE
MÉXICO**

GOBERNACIÓN

SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN

Publicado originalmente en español por:

Secretaría de Gobernación

Bajo el título: **Guía Parental. ¿Cómo supervisar y acompañar a la niñez y a la adolescencia para una navegación segura en la era digital?**

Licencia de Contenidos

- 1.** La Secretaría de Gobernación, declarando que el presente texto es inédito, cede los derechos de impresión, difusión en línea, adaptación y reproducción en formato impreso y/o digital, mediante cualquier medio.
- 2.** La Secretaría de Gobernación autoriza a explotar, usar, disfrutar, disponer o tomar el presente texto. Por una parte, sin repercusiones en materia de derecho de autor y, por otra, sin que ello signifique alguna obligación o responsabilidad para la Dependencia.
- 3.** La Secretaría de Gobernación cede para uso público los derechos de reproducción, difusión y circulación de esta obra; lo cual, se podrá realizar a nivel nacional e internacional, de manera parcial o total a través de cualquier medio de información que sea susceptible para ello, en una o varias ocasiones, así como en cualquier soporte documental, todo ello siempre y cuando sus fines sean académicos, humanísticos, tecnológicos, históricos, artísticos, sociales, científicos u otra manifestación cultural. Por una parte, sin repercusiones en materia de derecho de autor y, por otra, sin que ello signifique alguna obligación o responsabilidad para la Dependencia.

Favor de citar el presente texto de la siguiente forma:

"Secretaría de Gobernación, Guía Parental. ¿Cómo supervisar y acompañar a la niñez y a la adolescencia para una navegación segura en la era digital?, México, 2021.

Primera edición en español: 2021

SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN

Abraham González #48, Col. Juárez, Alcaldía Cuauhtémoc, Ciudad de México C.P. 06600
<https://www.gob.mx/segob>

UNIDAD DE NORMATIVIDAD DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Abraham González #48, Col. Juárez, Alcaldía Cuauhtémoc, Ciudad de México, C.P. 06600.
Edificio Cobián, planta baja.
<http://www.normatividaddecomunicacion.gob.mx/>

REDACCIÓN Y EDICIÓN

Unidad de Normatividad de Medios de Comunicación.

DISEÑO EDITORIAL

Dirección de Imagen

ISBN: en trámite

ÍNDICE



ABREVIATURAS	6
Agradecimientos	7
Prólogo	8
Presentación	10
Introducción	12
I. Radio, Televisión y Cinematografía	15
I.I. Volar con la imaginación	15
I.II. Evitar el naufragio	17
I.III. Caso 1. Mentes a la deriva	21
II. Internet y Redes sociales	23
II.I. Navegar siempre con brújula	23
II.II. ¿Peces o pescados?	27
II.III. Caso 2. Enredada	31
II. IV. Caso 3: Espejos empañados	33
III. Videojuegos	35
III.I. Viento en popa	35
III.II. Entre tiburones y trabucos	38
III.III. Caso 4. Jugarse la seguridad En Línea	41

IV. Parentalidad positiva. Una ruta por los mares del amor y el respeto	43
IV.I. Catalejos y salvavidas. Hacia una parentalidad tecnopositiva	43
IV.II. Con rosa de los vientos y con espejos. Medidas de supervisión y acompañamiento parental	46
IV.III. Los espejos de la empatía	49
IV.IV. Autoevaluación de positividad con la tecnología	50
IV.V. ¿Cómo elegir aplicaciones adecuadas para la niñez y la adolescencia?	51
V. Boyas. Una medida para edades tempranas	53
V.I. ¿Por qué usar boyas en este mar?	54
VI. Caja de herramientas	57
VI.I. Algunas boyas	58
VI.II. Mapa orientador	59
VI.III. Faros	60
VII. Breve diccionario náutico para madres, padres y personas supervisoras	65
VIII. Fuentes consultadas	69

ABREVIATURAS

AAP	Academia Americana de Pediatría
CNDH	Comisión Nacional de los Derechos Humanos
CPEUM	Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos
DGCGN	Dirección General Científica de la Guardia Nacional
INAI	Instituto Nacional de Acceso a la Información y Protección de Datos Personales
LFTR	Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión
LGDNNA	Ley General de Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes
LCCATRSTAR	Lineamientos de Clasificación de Contenidos Audiovisuales de las Transmisiones Radiodifundidas y del Servicio de Televisión y Audio Restringidos
PND	Plan Nacional de Desarrollo
PFPNNA	Procuraduría Federal de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes
RTC	Radio Televisión y Cinematografía
SEP	Secretaría de Educación Pública
SNDIF	Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia
TIC	Tecnologías de la Información y la Comunicación
TV	Televisión
SEGOB	Secretaría de Gobernación
SIPINNA	Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes.
UNMC	Unidad de Normatividad de Medios de Comunicación

Agradecimientos

La Secretaría de Gobernación reconoce y agradece la participación e invaluable aportaciones de: Secretaría de Educación Pública; Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes; Dirección General Científica de la Guardia Nacional; Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales; A Favor de lo Mejor; Asociación de Internet Mx; a la Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión, UNICEF México y a todas las personas que directa o indirectamente hicieron alguna aportación. ¡Gracias!

PRÓLOGO

Con el correr de los años la conquista de derechos y libertades se incrementa. Cada uno desde el lugar en el que nos encontremos debemos seguir en pie de lucha con la bandera de defensa de los derechos humanos.

Desde el gobierno de México avanzamos en esta ruta de conquista. La Secretaría de Gobernación continúa en el camino claro de cumplir el mandato constitucional y el de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, y es nuestra convicción irrenunciable luchar por sus derechos.

En este sentido esta Guía Parental ayuda a que madres, padres y personas supervisoras se sumen a este compromiso y a que, desde sus hogares, se vuelvan los principales defensores del interés superior de la niñez y de sus derechos digitales.

Dentro de esta línea argumentativa nos encontramos con el papel que niñas, niños y adolescentes desempeñan en el seno familiar. La democratización abarca varios espectros, el principal, podríamos pensar, sería la escuela; pero también es necesario democratizar a la familia para que niñas, niños y adolescentes tengan voz y voto en su ambiente y vida familiar, y no sean considerados como personas menores de edad con la mitad de los derechos, sino como sujetos plenos, titulares de derechos y libertades.

Con las medidas de supervisión y acompañamiento que se proponen en el documento la democratización de la familia avanza hacia un lugar en donde se privilegia el diálogo por encima de las imposiciones y los castigos físicos. Es fundamental que las conversaciones que entablen las familias sean en un plano horizontal. Escuchar las necesidades, dudas e inquietudes de hijas e hijos hará que la comunicación sea efectiva y que las propuestas de carácter orientador de la Guía Parental adquieran una relevancia notoria tanto para temas educativos como para cuestiones preventivas de riesgos potenciales.

Por supuesto que niñas, niños y adolescentes deben tener por parte del Estado una protección reforzada, esta protección reforzada, necesariamente hay que dárselas, es una forma de fortalecer su voz y su calidad de sujetos de derechos.

A través del respeto y el amor, como valores y pilares fundamentales, se traza la directriz que deberán seguir todas aquellas personas que tengan a su cargo la educación de niñas, niños y/o adolescentes que tienen contacto con pantallas y con lo digital. Juntos, Estado y sociedad, debemos llevar a cabo la implementación de estas acciones en pro de la niñez y la adolescencia mexicana.

El Gobierno de México cuenta con varias instituciones y sistemas, uno de los más importantes es el Sistema Nacional para la Protección de Niñas, Niños y Adolescentes (SIPINNA), sistema necesario para fortalecer la vida democrática de México, para fortalecer las condiciones de paz, para fortalecer los mecanismos contra la vulnerabilidad que viven millones de niñas, niños y adolescentes, para hacer de

México el mejor lugar para nacer y para vivir. A este Sistema se une hoy el documento de la Guía Parental para la protección de su seguridad digital, sobre todo en estos tiempos pandémicos en donde la mayoría de las actividades se realizan por vía remota.

Aunado a lo anterior es necesario decir que las autoridades de los tres niveles de gobierno, la sociedad civil organizada, el sector privado, la academia y las familias deben profundizar en su coordinación para no fallar a las niñas, niños y adolescentes.

Garantizar los derechos de niñas, niños y adolescentes es una prioridad del Gobierno Federal, y con la nueva normalidad se deben poner en el centro de las políticas públicas no solo los derechos sino también la seguridad de niñas, niños y adolescentes.

Los derechos de niñas, niños y adolescentes, el interés superior del menor por supuesto y su autonomía progresiva están como prioridades de este Estado constitucional. Proteger los derechos humanos de niñas, niños y adolescentes es una prioridad de la 4T.

Es importante insistir y reconocer que niñas, niños y adolescentes son titulares plenos de derechos y libertades y para garantizarlos son fundamentales los acuerdos que se toman y las acciones que se realizan desde el Gobierno de México. Estos acuerdos y acciones tienen que ser reflejados en acciones medibles a favor de ellas y ellos, a fin de que se desarrollen plenamente como parte de una política pública nacional.

La defensa, protección y promoción de los derechos humanos son parte de los ejes transversales del plan nacional de desarrollo del presidente Andrés Manuel López Obrador y por supuesto de esta Secretaría de Gobernación que hoy me honro en dirigir.

Desde la Secretaría de Gobernación serán dirigidas las acciones para que la protección de los derechos y la seguridad de la niñez y la adolescencia sea lo más amplia posible.

Esta obra tendrá un impacto y un profundo eco en la vida familiar y en el entorno de niñas, niños y adolescentes, no tengo duda que juntos, implementando estas y otras acciones positivas mejoraremos la educación digital, el desarrollo y la seguridad de la niñez y la adolescencia mexicana.

Adán Augusto López Hernández

Secretario de Gobernación

Bucareli, 2021

Cuando ayudes a tu hijo a aprender no solo a usar la tecnología, sino cuándo usarla y cuál es su mejor uso, estarás invirtiendo en su futuro.

Devorah Heitner

Guiar a los niños en la Era digital¹

PRESENTACIÓN

La Guía² Parental es un documento que funciona como una serie de herramientas con las cuales se pretende explicar de manera clara y precisa a madres, padres y personas supervisoras la importancia que tiene para el desarrollo y la salud mental de niñas, niños y adolescentes, supervisar y acompañar el consumo de contenidos digitales a través de la radio, televisión, plataformas, videojuegos, internet y redes sociales.

Cuando se dice *consumo de contenidos* nos referimos primordialmente a lo que las niñas, niños y adolescentes prefieren ver, escuchar o jugar en los medios electrónicos y digitales mencionados.

A nivel global en los Objetivos de Desarrollo sostenible, del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, se insta a garantizar vidas sanas y promover el bienestar para todas las edades así como garantizar educación inclusiva y de calidad para todos y promover el aprendizaje permanente.³

El consumo de contenidos audiovisuales y de internet por parte de las niñas, niños y adolescentes es un tema de actualidad que el Estado Mexicano está obligado a atender de manera puntual y responsable derivado del interés superior de la niñez.

Esta preocupación se encuentra alineada al Plan Nacional de Desarrollo (PND) 2019-2024, en el que se señalan acciones planteadas para la protección de los derechos y libertades de niñas, niños y adolescentes en el que el gran reto de la educación en México es colocarles en el centro de atención del sistema educativo nacional, así como, formarles en un desarrollo de competencias que les permitan adaptarse a los cambios tecnológicos globales, como el ambiente de redes 5G,⁴ así como a las nuevas exigencias del sector productivo y al auge del aprendizaje a través de plataformas virtuales.⁵

El avance de los medios digitales y de comunicación ayuda mucho para el desarrollo de nuestra vida diaria, siempre que se utilicen con las medidas de seguridad necesarias. Niñas, niños y adolescentes son un grupo en situación de vulnerabilidad⁶ y son sujetos de derechos y libertades que el Estado mexicano

¹ Heitner, Devorah, Guiar a los niños en la era digital, trad. de Sonia Verjovsky, México, Paidós, 2019, p. 72.

² Real Academia Española, Diccionario de la lengua española, DRAE.
De guiar.

1. f. Aquello que dirige o encamina.

2. ...

3. Tratado en que se dan preceptos para encaminar o dirigir en cosas, ya espirituales o abstractas, ya puramente mecánicas. Guía del agricultor.

³ Cfr. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, objetivos tres y cuatro en <https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html>

⁴ El término 5G se refiere a la quinta generación de redes móviles, 10 veces veloz y mejor de mejor calidad. Breve referencia, puede ser consultado en Red Hat, El concepto de las redes 5G, <https://www.redhat.com/es/topics/5g-networks>

⁵ Secretaría de Gobernación, Boletín de Prensa No. 096/2019, 04 de mayo de 2019.

⁶ Pedroza, Susana T., y Gutiérrez Rivas, Rodrigo. Los niños y las niñas como grupo vulnerable: una perspectiva constitucional, en Valadés, Diego y Gutiérrez, Rodrigo (coords.), Derechos humanos Memoria del IV Congreso Nacional de Derecho Constitucional, t. III, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, 2001, *passim*.

debe garantizar en términos del principio de autonomía progresiva, sin olvidar la corresponsabilidad con madres, padres y personas supervisoras, que es primordial para la crianza y desarrollo de niñas, niños y adolescentes.⁷

Madres, padres y personas supervisoras pueden hacer una excelente labor educativa, sin embargo hay situaciones en que no saben cómo hacerlo debido a que carecen de la parte técnica, es decir, del uso y aprovechamiento de la tecnología. Para que puedan cumplir con esta responsabilidad y cuenten con habilidades y destrezas se ponen a su disposición estas herramientas conceptuales, informativas y preventivas.

Las nuevas generaciones en su mayoría están conformadas por personas nativas digitales, es decir personas que consideran el mundo digital como parte indispensable de sus vidas diarias, como dice el Defensor del menor de la comunidad de Madrid, de aquí surge la necesidad de formar adecuadamente a la niñez y para esto es primordial que madres, padres y personas supervisoras estén enterados de los peligros y conscientes de lo que pueden hacer para contribuir con el sano desarrollo y el uso responsable de redes sociales, internet y medios.⁸

Con esta Guía Parental madres, padres y personas supervisoras tendrán a su disposición algunas herramientas que les permitirán supervisar y acompañar a las niñas, niños y adolescentes mientras utilizan las nuevas tecnologías y lo hagan con responsabilidad y con el debido cuidado de su salud, tanto física como mental y emocional.

La Guía Parental servirá como referencia en la relación entre niñas, niños y adolescentes en el uso seguro y responsable de internet y de los contenidos que consume por diferentes medios, como lo son radio, televisión, internet, redes sociales y videojuegos.

Dada la brecha tecnológica existente entre generaciones, específicamente entre madres y padres con hijas e hijos, es imprescindible que los primeros adquieran conciencia sobre la importancia de actualizarse y alfabetizarse digitalmente para estar al día en el uso de las nuevas tecnologías y a su vez esto les permita orientar de una manera efectiva a hijas e hijos.

El Instituto Nacional de Ciberseguridad de España lo explica de manera clara cuando dice que la niñez está creciendo en una sociedad marcada por el uso intensivo de las nuevas tecnologías e Internet (sic), y en un mundo en el que el entorno físico y el virtual se entremezclan en uno mismo.⁹

México es un país con 40 millones de niñas, niños y adolescentes, aproximadamente¹⁰ y, la adopción de estas tecnologías cada vez se produce a edades más tempranas, lo que les ofrece grandes oportunidades para su desarrollo académico, personal y profesional, pero también les expone a riesgos que en algún momento de su navegación pudieran representar una amenaza a su persona y a su integridad.

Dicha Guía Parental ayudará a familiarizar a madres, padres y personas supervisoras con los productos relativos al mundo digital, del que disfruta cada día más la niñez y la adolescencia. También es una oportunidad de fomentar la comunicación entre niñas, niños y adolescentes así como con madres, padres y personas supervisoras y de estar en condiciones de extender los hábitos de convivencia que normalmente se siguen en la vida real a un trato y ambiente digital.

⁷ Al respecto véase los párrafos 1 y 2 del artículo 18 de la Convención sobre los Derechos del Niño.

⁸ Cfr. Labrador Encinas, Francisco, et. al., Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos, Madrid España, Fundación Gaudium, 2018, p. 4. https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5686_d_Guia-padres-educadores-usoseguro-internet-videojuegos-moviles.pdf

⁹ Cfr. Instituto Nacional de Ciberseguridad, Oficina de Seguridad del Internauta, Guía para uso seguro y responsable de internet por los menores itinerario de mediación parental, España, p. 1., https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/4979_d_osi_menores_guia_mediacion_parental_internet.pdf

¹⁰ Secretaría de Gobernación, Boletín de Prensa No. 096/2019.

INTRODUCCIÓN.

La Guía Parental se divide en ocho capítulos referidos con lenguaje metafórico alusivo a la navegación, con la finalidad de crear una mayor empatía con la persona lectora, ya sea adulta o menor de dieciocho años.

Cada uno allega de información a madres, padres y/o personas supervisoras y habla de aspectos específicos referentes a los contenidos que la niñez y la adolescencia consumen digitalmente. Este documento puede ser consultado y utilizado de forma aleatoria dependiendo del tema que quieran abordar o conocer para quedar de la siguiente manera.

En los capítulos uno, dos y tres se habla de *radio, televisión y cinematografía; internet y redes sociales y videojuegos*, respectivamente. En los tres capítulos se mencionan algunos aspectos a los que está expuesta la niñez y la adolescencia si no cuentan con la supervisión y acompañamiento de su madre, padre o persona supervisora, y se menciona también la utilidad y el aprovechamiento que pueden obtener tanto unos como otros si se le da un uso adecuado.

Tanto en el capítulo de radio, televisión y cinematografía, como en el de videojuegos se mencionan los lineamientos emitidos por la Secretaría de Gobernación, en el primer caso nos referimos a *Lineamientos de Clasificación de Contenidos Audiovisuales de las Transmisiones Radiodifundidas y del Servicio de Televisión y Audio Restringidos* y en el segundo a *Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos*.

Finalmente los tres capítulos cierran con la presentación de un *caso basado en hechos reales* donde se expone una problemática específica relacionada con el apartado del que forma parte, para su análisis y reflexión.

El capítulo cuatro habla de la *importancia de la supervisión y el acompañamiento parental* como un mecanismo efectivo para lograr que la niñez tenga un acercamiento al consumo de contenidos más adecuado y acompañado por sus madres, padres y personas supervisoras. En dicho capítulo se proponen *medidas de supervisión y acompañamiento específicas*, todas recomendadas por especialistas en la materia y se habla de la *importancia de la empatía* como una forma de lograr que desde temprana edad las niñas, niños y adolescentes hagan conciencia de que lo que publican puede herir a las demás personas pero también a sí mismas y a sí mismos. En el mismo capítulo se toca el tema del *control parental*, se explica *qué es y cuál su importancia* en la educación digital de la niñez aplicado a edades tempranas.

El capítulo cinco por su parte explica de manera general la necesidad de transitar a una *parentalidad positiva*, entendida esta como la vía de desarrollo de relaciones paterno-filiales beneficiosas y la optimización del potencial del desarrollo de la niña, niño y adolescente, y aplicar estos principios para lograr una *parentalidad tecnopositiva*, es decir con *actitud positiva con la tecnología*. Se escribe en este apartado una *autoevaluación* para que cada madre, padre y/o persona supervisora pueda evaluarse por sí sola para saber en qué medida es *positiva o positivo con la tecnología (tecnopositiva)*. También se mencionan cinco pautas para orientar a madres, padres y personas supervisoras para que puedan *elegir aplicaciones adecuadas para sus hijos*.

En el capítulo seis, titulado *Caja de herramientas*, brinda a madres, padres y personas supervisoras instrumentos muy específicos como lo son el nombre de algunos controles parentales que pueden utilizar, el marco jurídico que rige los derechos de la niñez y la adolescencia; y las instituciones a las que pueden acudir en caso de necesitarlo.

Finalmente el capítulo siete trata de un *breve diccionario náutico para padres, madres y personas supervisoras* para que se familiaricen con este lenguaje digital que por momentos podría parecerles desconocido y por lo mismo de poca comprensión.

Por su parte el capítulo ocho ofrece las *fuentes consultadas* a las que se puede acudir para profundizar en algún tema que sea de interés particular.

Una vez expuestos los puntos anteriores, se hace énfasis en la importancia que tiene este documento en cuanto a su visión de poner en el centro a niñas, niños y adolescentes y los derechos que tienen, tal como acceder a Radio, Televisión y Cinematografía (RTC) y a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para usarlas de manera segura.

No se pretende limitar su uso, aquí se busca sumar enfoques y herramientas de acompañamiento para que, a manera de mentores digitales, madres, padres y personas supervisoras puedan implementarlas de acorde a sus edades y a sus circunstancias particulares, y para que aprovechen mejor las nuevas tecnologías.

Una visión de *parentalidad* positiva trasladada al ámbito tecnológico (*parentalidad tecnopositiva*), dibuja con toda claridad a niñas, niños y adolescentes como sujetos de derechos y libertades y no sólo como objeto de protección, en general y en cuanto al uso de lo digital se refiere.

Con base en el interés superior de la niñez se debe tomar en cuenta su opinión y se debe mantener un diálogo continuo con ellas y ellos en nombre de su autonomía progresiva.

Una actitud que se propone que sigan madres, padres y personas supervisoras, y que está presente a lo largo de todo el documento, es la necesidad de prestar atención al consumo de contenidos de niñas, niños y adolescentes para prevenir resultados no deseados y naufragios innecesarios.

A esto se le denomina modo RADAR, que significa:

R	<i>Revisa</i> los contenidos que consumen niñas, niños y adolescentes
A	<i>Analiza</i> opciones y situaciones que se presentan para dar solución a alguna problemática
D	<i>Dialoga</i> e involucra a niñas, niños y adolescentes en la toma de decisiones
A	<i>Aplica</i> empatía con un enfoque de parentalidad tecnopositiva
R	<i>Repite</i> este proceso las veces que sean necesarias

“Navega siempre en modo RADAR”.

1.

RADIO, TELEVISIÓN Y CINEMATOGRAFÍA



I.I. Volar con la imaginación

Los padres que se sirven habitualmente y por largo tiempo de la televisión como una especie de niñera electrónica abdican de su papel de principales educadores de sus propios hijos.¹¹

El consumo de contenidos en radio y televisión puede ser muy valioso para niñas, niños y adolescentes. Ayuda a generar lazos fuertes entre la familia y, si son bien utilizados, pueden aprovecharse para mejorar la educación, promover valores positivos (como la no discriminación, el combate a la violencia de género, la inclusión, la tolerancia, entre otros), crecer en el conocimiento, volar con la imaginación¹², esto último también ayuda a explorar nuevos mundos y extender las fronteras del conocimiento.

Dentro de los usos y aprovechamientos que se le puede dar a la radio, televisión y cine destacan los siguientes:

1. La integración de las familias.
2. El desarrollo armónico de la niñez y la adolescencia.
3. Herramientas educativas.
4. La difusión de los valores artísticos, cívicos, históricos y culturales.

5. El desarrollo sustentable.¹³

6. La igualdad entre mujeres y hombres.

7. La divulgación del conocimiento científico y técnico.

Cuando una imagen aparece ante los ojos de una persona, en este caso de una niña, niño o adolescente, se puede decir que nace un mundo de posibilidades de interpretarla. La interpretación que se le dé dependerá en gran medida de las circunstancias personales de cada quien.

En estos tiempos la aparición de imágenes se encuentra con mayor frecuencia en las pantallas de los celulares, tabletas, televisiones, entre otros. Y estas pantallas cumplen otra función que es la de espejos.¹⁴

Es recomendable que madres, padres y personas supervisoras platiquen y debatan sobre la necesidad del uso responsable de los medios de comunicación tales como la radio, la televisión y el cine, involucrar a hijas e hijos en ese proceso y toma de decisión para establecer las reglas básicas sobre la

¹¹ Popper, Karl et al. (coords.), 2006, La televisión es mala maestra, México, Fondo de Cultura Económica, passim.

¹² "Crecer en el conocimiento. Volar con la imaginación", es una frase tomada del programa de La Hora Nacional conducido por Marisol Gasé y Pepe Gordon.

¹³ Desarrollo sustentable se refiere a la satisfacción de las necesidades de la sociedad actual sin comprometer la estabilidad del futuro a través de estrategias enfocadas en pro del bienestar del mundo.

¹⁴ Varela Argaez Yesica Liceth. La irrupción de la pornografía en el proceso psíquico de niños a través de dispositivos tecnológicos [tesis de especialidad]. [Medellin (Colombia)]: Universidad de Antioquia; 2019. 54 p.

cantidad y calidad de los programas que ven y escuchan, así como para percibir y analizar los valores éticos que contienen determinados programas.

Para que las cosas fluyan de manera adecuada se deben identificar los riesgos y los aprovechamientos para la salud psicoemocional de niñas, niños y adolescentes y el siguiente paso debe ser el acompañamiento que madres, padres y personas supervisoras hagan del consumo de contenidos.

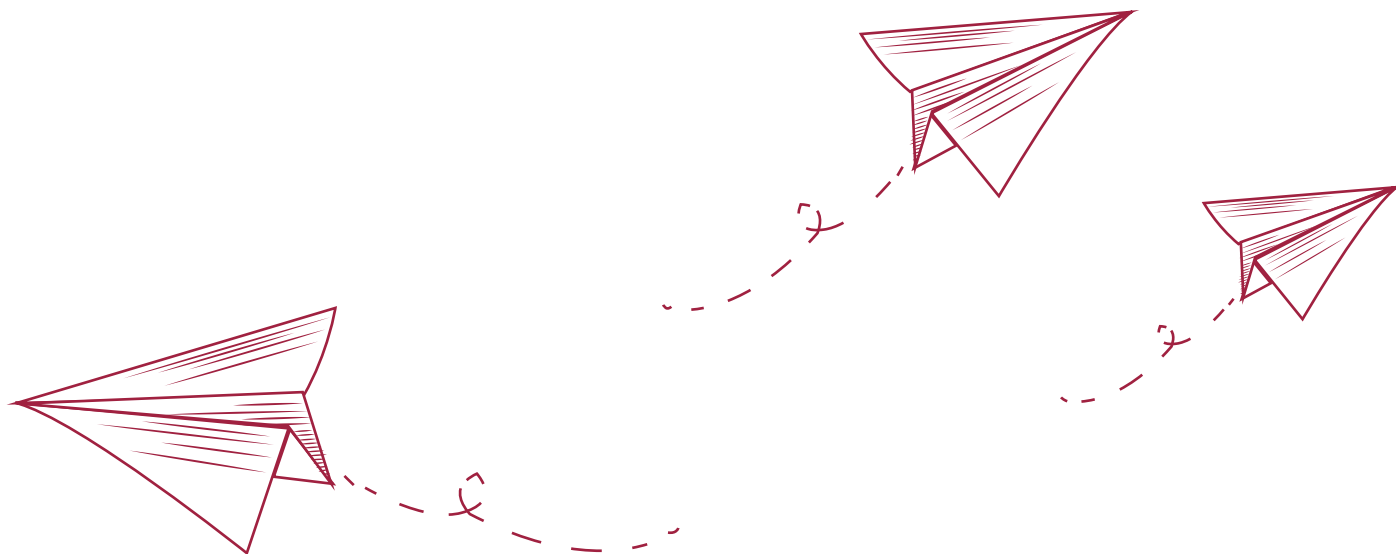
La variedad de contenidos que actualmente nos ofrecen los medios hacen muy difícil la selección de programas, por eso es necesario cuidar con atención lo que niñas, niños y los adolescentes ven cuando se sumergen en las entrañas de la información.

Como ya se ha dicho, no todo lo que se transmite en televisión es dañino, sin embargo el nivel de desarrollo de un niño es un factor importante para los

efectos negativos o positivos que los contenidos no aptos para su edad, como la violencia, la sexualidad, y el lenguaje ofensivo, pudieran tener.¹⁵

Karl Popper (1902-1994) filósofo y profesor austriaco, decía que es potencialmente evidente que, en el caso de la televisión, así como es una gran fuerza para afectar a la niñez y la adolescencia mediante contenido no apto para ellos, podría ser también una tremenda fuerza para educar y utilizar en pro de ellas y ellos.¹⁶ La balanza de esta potencialidad puede inclinarse hacia un lado o hacia el otro, mucho depende aquí de lo que hagan madres, padres y personas supervisoras y el acompañamiento y supervisión que les den.

Hoy más que nunca se hace necesaria la corresponsabilidad en aras de un futuro mejor para la niñez y la adolescencia, ya que son ellas y ellos los que tienen en sus manos la edificación de una mejor sociedad.



15 Paediatrics & child health, Children and the media, Canada, Oxford Academic, Volume 4, Issue 5, 7/8 1999, Pp. 350-354, <https://doi.org/10.1093/pch/4.5.350>

16 Cfr. Popper et al., 2006 op. Cit. passim.

I.II. Evitar el naufragio

La radio, televisión y cinematografía (RTC) son medios que pueden potenciar las habilidades de todas las personas, su capacidad de difusión de contenidos, hacen que desde la comodidad de la casa o del sitio en el que se encuentre tenga acceso a programación que sea del interés de cada persona.

Ante esta variedad de contenidos es necesario mencionar que los programas con material violento, sexual, algún tipo de adicción o con lenguaje inapropiado para ciertas edades no deben transmitirse a una hora en la que resulte probable que la niñez esté navegando sobre las ondas *hertzianas* (radio) o viendo la televisión.

Derivado de esta necesidad social, la Secretaría de Gobernación (SEGOB), emitió los *Lineamientos de Clasificación de Contenidos Audiovisuales de las Transmisiones Radiodifundidas y del Servicio de Televisión y Audio Restringidos* (LC-CATRSTAR) y establece en el mismo documento los horarios en los que se deben transmitir los distintos programas, para proteger a niñas, niños y adolescentes del contenido inapropiado al que pueden tener acceso.

Es deber constitucional del Estado atender, velar y proteger el interés superior de la niñez¹⁷ pero también es necesario mencionar que madres, padres y personas supervisoras juegan un papel fundamental en el acceso a contenidos que hijas e hijos consumen.

Velar por el interés superior de la niñez y la adolescencia, así como exigir y vigilar el cumplimiento de sus derechos, es una tarea en conjunto del Estado y sociedad, esto incluye a niñas, niños y adolescentes, quienes informados pueden decidir y participar activamente en el ejercicio de sus derechos. Madres, padres y personas supervisoras tienen esta corresponsabilidad con el Estado Mexicano.

La RTC no es algo de lo que se deba temer o desconfiar, al contrario, puede ser una gran vía para explotar habilidades de niñas, niños y adolescentes, sin embargo, la posibilidad de que algunos contenidos no aptos sean perjudiciales para la niñez, y en general para la vida familiar, existe¹⁸

Madres, padres, y personas supervisoras tienen la enorme responsabilidad de ayudar a niñas, niños y adolescentes, de acompañar su consumo digital y también tienen la gran oportunidad de intercambiar información para generar un diálogo y mejorar la comunicación entre ellos.

Tienen por consiguiente, el deber de acompañar y conducir a hijas e hijos a apreciar todo aquello que contribuya a su desarrollo integral.¹⁹

El comportamiento sexual irresponsable puede ser alentado por la televisión.²⁰ No está de más mencionar que el contenido sexual que puede afectar a niñas, niños y adolescentes puede ser de distinto tipo, algunos son:

17 Art. 4o de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (CPEUM), párrafos 9, 10 y 11:

...
Párr. 9. En todas las decisiones y actuaciones del Estado se velará y cumplirá con el principio del interés superior de la niñez, garantizando de manera plena sus derechos. Los niños y las niñas tienen derecho a la satisfacción de sus necesidades de alimentación, salud, educación y sano esparcimiento para su desarrollo integral. Este principio deberá guiar el diseño, ejecución, seguimiento y evaluación de las políticas públicas dirigidas a la niñez.

Párr. 10. Los ascendientes, tutores y custodios tienen la obligación de preservar y exigir el cumplimiento de estos derechos y principios.

Párr. 11. El Estado otorgará facilidades a los particulares para que coadyuven al cumplimiento de los derechos de la niñez.

18 Popper et al., op. Cit., passim.

19 Cfr. Idem.

20 Paediatrics & child health, Children and the media, op., cit.

1. Escenas con conductas sexuales, reales o simuladas.

2. Escenas con conductas sexuales que contengan tortura.

3. Pornografía infantil.

Este escenario de imágenes no aptas, son una fuente de inmersión para la niñez y la adolescencia en aguas donde entraría apenas aprendiendo a nadar y sin un salvavidas.²¹

La importancia de que se supervise lo que hijas e hijos ven y escuchan y se realice el acompañamiento adecuado, desembocará, muy probablemente, en un bienestar para la niñez y la adolescencia, ya que crecerán en un ambiente libre de violencia digital, de esta manera su salud física, mental y emocional no se verá alterada.

Una imagen vale más que mil palabras. La combinación de ciertas imágenes y palabras durante su navegación digital pueden afectar permanentemente el desarrollo psicológico y emocional de la niñez, conduciéndoles al naufragio.

Es necesario que madres, padres y personas supervisoras se acerquen a médicos y especia-

listas para que los orienten acerca de la manera en que los contenidos de televisión puedan utilizarse a favor de niñas, niños y adolescentes ya que la influencia de esta en el desarrollo psicosocial es profunda.²²

Cuando una niña, niño o adolescente se encuentra ante contenido sexual o pornográfico, y no se encuentra acompañado de una persona adulta, corre el riesgo de sufrir alguna afectación psíquica o psicológica porque carece de algún filtro que pueda disipar sus dudas y esto puede desembocar en un trauma.²³

Para los contenidos en televisión existe una regulación que responde a dos factores principales, uno es la clasificación del contenido conforme al rango de edad y el otro es el horario en el que se transmiten. Los criterios de clasificación de contenidos se dividen en cuatro temas:

a) Violencia.

b) Sexualidad.

c) Adicciones.

d) Lenguaje.

²¹ Varela Argaez Yesica Liceth, op., cit. p. 47

²² Paediatrics & child health, Children and the media, op., cit.

²³ Varela Argaez Yesica Liceth, op., cit. p. 49

Es útil y necesario que madres, padres y personas supervisoras conozcan las clasificaciones de los contenidos y los horarios en los que se transmiten los

programas. En México éstas son las clasificaciones vigentes y los horarios en que deben transmitirse:

CLASIFICACIONES PARA NIÑAS, NIÑOS O ADOLESCENTES:

CLASIFICACIONES APTAS PARA NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.	CLASIFICACIONES NO APTAS PARA NIÑAS, NIÑOS O ADOLESCENTES:
a) Clasificación “AA”: Contenido dirigido al público infantil. (En cualquier horario). b) Clasificación “A”: Contenido apto para todo público. (En cualquier horario). c) Clasificación “B”: Contenido para adolescentes (mayores de 12 años). (De las 16:00 a las 5:59 horas). d) Clasificación “B15”: contenido para adolescentes mayores de 15 años. (De las 19:00 a las 5:59 horas).	1. Clasificación “C”: Contenido no apto para personas menores de 18 años. (De las 21:00 a las 5:59 horas). 2. Clasificación “D”: Contenido extremo y adulto. (De las 00:00 a las 5:00 horas). 

El contenido de las clasificaciones B y B15 tienen un rango de edad que madres, padres y personas supervisoras deben tomar en cuenta. Su papel es fundamental para discernir cuál material de dichas clasificaciones pueden ver hijas e hijos y cuál requiere de su acompañamiento para observar el contenido y en su caso brindar la orientación necesaria.

La combinación de las palabras en apariencia opuestas como lo son *realidad virtual*, contrario a lo que pudiera creerse, no está basado en fantasías, al contrario, son interacciones reales que estimulan a niñas, niños y adolescentes y les genera curiosidades y dudas respecto al tema de la sexualidad.²⁴

Como ejemplo vale destacar que algunos materiales de B15, aunque no tengan contenido explícito, pueden estar plagados de escenas no aptas a lo largo de todo el material, sea película o serie, y esto podría tener un impacto en los adolescentes no porque esta sea explícita, sino por el tsunami de violencia y escenas sexuales que se desarrollan a lo largo del programa.

El contenido sexual que se transmite en televisión normaliza muchas de las prácticas de personas adultas. Las hacen ver cotidianas y seguras y se da por entendido que son frecuentes y que todas las personas las realizan. “De esta manera la televisión se ha convertido en un destacado [mal] educador sexual”.²⁵

²⁴ Idem.

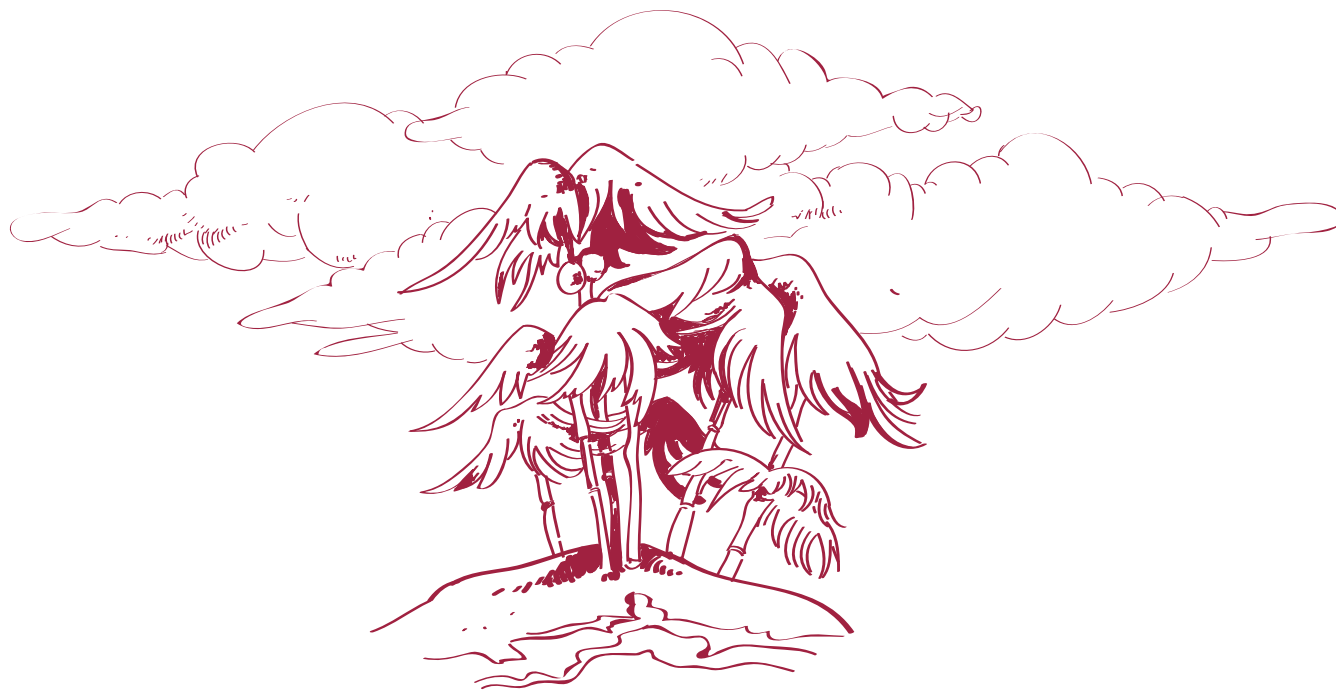
²⁵ Paediatrics & child health, Children and the media, op., cit.

Una manera en la cual se puede prestar atención a las clasificaciones mencionadas es creando una analogía con lo que sucede en las salas de cine, en donde no se les permite el acceso a niñas, niños y adolescentes a películas no aptas para su edad. Esta misma mecánica se puede implementar en casa como una medida de supervisión parental acompañada de otra que puede ser elegir un lugar específico del hogar en donde se colocará la pantalla que utilizarán para su consumo audiovisual.

Para enfatizar esta cuestión, el Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes (SIPINNA) marca el inicio de la hoja de ruta que madres y padres deben navegar:²⁶

1. Instruirse y aprenderse clasificaciones y horarios.
2. Tener cuidado con el contenido que ven hijas e hijos, valorar e investigar si es el adecuado (lo que se conoce como ser una audiencia crítica).
3. Entablar un diálogo donde la opinión de niñas, niños y adolescentes se tome en cuenta.

Generar escenarios de comunicación familiar es una manera de exponer las razones y dialogar con hijas e hijos para explicarles por qué los contenidos son o no aptos para ellas y ellos. Igual de importante es fomentar la comunicación con otras madres, padres y personas supervisoras para ponerse al día de ciertas actividades en lo que al consumo de radio, televisión y cinematografía se refiere, y con ello tener muchos más elementos para la toma de decisiones.



²⁶ SIPINNA, ¿Qué tanto sabes sobre niñez y televisión?, 25 de junio de 2019, <https://www.gob.mx/sipinna/es/articulos/que-tanto-sabes-sobre-ninez-y-television?idiom=es>

I.III. Caso 1. Mentes a la deriva



Con base en hechos reales.

Los nombres, sucesos y lugares se modificaron para proteger el derecho a la intimidad y los datos personales

Hay programas de radio, televisión, series y películas con un alto contenido educativo y formativo. Incluso en la actualidad se han aprovechado las telecomunicaciones, en especial la televisión, para dar clases a niñas y niños de todas las edades.

Otras personas han aprendido habilidades por medio de la televisión o con alguna película. Tal es el caso de los idiomas que pueden aprenderse y practicarse con los subtítulos de las películas y series que se ven. Por eso la insistencia de que la niñez y la adolescencia consuman estos contenidos con la supervisión y el acompañamiento de madres y personas supervisoras.

Paola G. y Carlos G., hermanos de siete y ocho años respectivamente, no contaron con la supervisión y acompañamiento necesario por parte de su madre y su padre. Consumían programas de cualquier tipo, sobre todo los que contenían escenas de sexo y tortura. Después de un tiempo, para ellos era muy normal ver ese tipo de contenidos no aptos, incluso dejaron de llamar su atención programas que sí eran para personas de su edad.

En un principio tenían muchas dudas y curiosidades de las imágenes que aparecían ante sus ojos, jamás habían visto algo así, no sabían cómo interpretar esa información, y ambos tenían una ligera sospecha de que esas escenas no eran las más adecuadas. Un día, Carlos intentó hablar con su padre para preguntarle si eran normales o al menos cotidianas las escenas de sexo y tortura a las que tenían acceso él y su hermana. Sin embargo, cuando intentó hablar con su padre éste le dijo que en ese momento estaba ocupado, con mucho trabajo, y que en otra ocasión lo platicaban, que lo dejara en paz.

Paola por su parte no tuvo ni siquiera el valor de acercarse a su madre o padre, prefirió platicarlo con sus amigas de la escuela. Ninguna de las niñas de su edad supo qué decirle, y esto es totalmente

obvio ya que las otras niñas del colegio se encontraban en la misma situación que ella.

No obstante apareció un niño de nombre Salvador que escuchó la conversación de Paola con César, la persona encargada de supervisar y acompañarlo ya que sus padres habían muerto en un accidente.

César se encargaba de la supervisión y acompañamiento de Salvador en todos los sentidos. Estaba atento no solo a su educación académica sino también a su educación sentimental y psicológica. Por esta razón, César mantenía siempre un diálogo abierto y continuo con Salvador sobre cualquier tema. Salvador sabía que ante cualquier duda o problema podía recurrir a César con toda la confianza sabiendo que le ayudaría.

Una vez que Salvador le contó a César la plática de Paola con sus amigas, César decidió acudir al colegio para exponerle al director la situación para que pudiera hacerse una junta de madres y padres en general, y para hablar con los familiares de Paola y Carlos en lo particular.

Así sucedieron las cosas, se dio una plática en la escuela acerca de la importancia de supervisar y acompañar a hijas e hijos en su vida diaria, de escucharlos y platicar con ellos para entender sus preocupaciones, intentar dar respuesta a sus dudas e inquietudes y en especial para que niñas y niños no se sientan desorientados en ningún momento.

Cuando las autoridades de la escuela platicaron en privado con los familiares de Paola y Carlos, invitaron a César, el supervisor y acompañante de Salvador, para que les contara como sucedieron las cosas y también para compartirles la manera en que llevaba su relación con Salvador.

César les habló de la importancia de estar con niñas y niños cuando tuvieran alguna duda de cualquier índole. En el caso específico, se trataba de una situación en la que dos personas menores

de edad estaban expuestos a escenas no aptas para su edad. Si bien el contenido no es pernicioso por sí mismo sobraba decir que no era algo que niñas y niños de esa edad pudieran ver, y menos sin la compañía y supervisión de alguna persona adulta.

César hizo mucho énfasis al decir que “es importante acompañarles, escucharles, entenderles y ser una especie de filtro en su manera en que van entendiendo, explorando y descubriendo el mundo”. Y es que efectivamente, no se puede dejar que niñas y niños de temprana edad vayan a la deriva, que su mente, en constante proceso de aprendizaje, se sumerja en mares profundos, sin el salvavidas o sin un maestro de natación, como pueden ser madres, padres y personas supervisoras.

La madre y el padre de Paola y Carlos escucharon con atención lo que César exponía y se dieron cuenta de que no estaban ejerciendo el mejor tipo de parentalidad.

En los siguientes días ambos se disculparon con Paola y Carlos por no brindarles el apoyo que necesitaban y se comprometieron a tratarlos con respeto, amor y también a ser una compañía durante su proceso de crecimiento y aprendizaje.

Decidieron resolver las dudas que tenían respecto al material que anteriormente habían visto.

Entablaron un largo diálogo y una vez que las dudas quedaron resueltas decidieron hacer uso de aplicaciones y controles parentales para asegurarse que ese tipo de escenas no llegaran a sus ojos nuevamente. El uso del control parental es recomendado en edades tempranas y se debe hacer del conocimiento de niñas y niños para no vulnerar su derecho de acceso a contenidos, a la banda ancha o de información.

Así fue como la familia de Carlos y Paola iniciaron ese largo y satisfactorio viaje de acompañamiento y supervisión.





2. INTERNET Y REDES SOCIALES

II.I. Navegar siempre con brújula

“Disfruta la navegación, pero no te olvides de llevar una brújula”



Internet es una fuente inagotable de conocimiento. No se pueden negar las ventajas del internet ni de las redes sociales. Ambas han revolucionado el mundo de la información, el entretenimiento y la comunicación entre personas.

Existen muchas páginas creadas por las propias personas usuarias sobre varios temas que ofrecen información de un aspecto en concreto, algo que dista mucho del conocimiento real y científico, pero que ayuda a la niñez y adolescencia a buscar contenido que sea de su interés y beneficio particular.²⁷

Sería erróneo decir que el internet es algo negativo por sí mismo, un gran porcentaje de niñas, niños y adolescentes lo utilizan para hacer sus tareas, para divertirse y navegar en la red.²⁸ Lo cierto es que el uso del internet y de las redes sociales es imprescindible en una sociedad avanzada.

Para que navegar en internet sea seguro, responsable, y genere beneficios resulta necesario hacerlo siempre con una brújula para no perder el rumbo.

Madres, padres y personas supervisoras que acompañen a hijas e hijos en todos los aspectos de su vida, y que se preparen para detectar un uso dañino de la tecnología podrán orientarles en el uso saludable y responsable de la misma.

El Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI) junto con la Secretaría de Economía (SE), en su guía *Aléjate de la piratería en el entorno digital en un 2x6*, dan once puntos muy importantes para que navegar en internet sea seguro. De este conjunto de observaciones vale la pena mencionar los siguientes tres. **La primera** es la que tiene que ver con la comprobación de las direcciones en el navegador, en ocasiones los sitios que se dedican a hacer fraudes usan direcciones similares a las de las páginas legítimas para engañar a las personas usuarias.²⁹ **La segunda** observación interesante que nos hace el IMPI es la relativa a que nada es gratis en internet. En este sentido menciona que la principal moneda de cambio, o el cobro, lo hacen las personas usuarias con sus datos, mismos que luego son vendidos a sitios de publicidad. **Por último** nos dice que ante la duda siempre se debe desconfiar.

²⁷ Labrador Encinas, Francisco, et. al., op. cit., p. 38.

²⁸ INEGI, Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares, (ENDUTIH), México, 2019, disponible en https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/534997/INEGI_SCT_IPT_ENDUTIH_2019.pdf.

²⁹ Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, *Aléjate de la piratería en el entorno digital en un 2x6*, México, 2020, p. 3.

Todo lo que es legal siempre es público, así que algo que sea poco transparente o que carezca de información debe representar focos rojos para las personas usuarias.

Estas nuevas formas de comunicarse no suponen un problema si son supervisadas y acompañadas por madres, padres y personas supervisoras y si están en equilibrio con el resto de las actividades de niñas, niños y adolescentes.³⁰

En el caso del internet, se puede decir que es la tecnología que más protagonismo tiene en la actualidad y la más usada.³¹ Es un gran aliado para facilitar las compras, el entretenimiento y el trabajo, por eso su utilidad no se queda solo en el terreno de lo profesional y lo académico, también es útil para la vida cotidiana.

Para la niñez y adolescencia algunas utilidades y aprovechamientos que pueden obtener de internet son:

1. Acceso a enciclopedias con vasta información.
2. Visitas virtuales a museos de todo el mundo.
3. Encontrar información para sus tareas y trabajos escolares.
4. Jugar y comunicarse con sus amistades y familiares en línea.
5. Acceder a música, películas y libros adecuados a su edad.

Para las redes sociales también se pueden encontrar muchos usos y maneras de aprovecharlas de una manera óptima. Originalmente las redes sociales, como su nombre lo dice, fueron creadas para fomentar las relaciones personales a través de la red. Su objetivo primigenio era crear espacios para que las personas registradas pudieran comunicarse, compartir opiniones, experiencias y en general para que pudieran interactuar.

Niñas, niños y adolescentes pueden crear grupos con amigas y amigos que tengan las mismas aficiones e intereses para generar un es-

pacio libre y de diálogo para el aprendizaje y el intercambio de ideas.

Es importante mencionar que son muchos los especialistas que mencionan que las redes sociales no deben ser usadas por personas menores de trece años. Antes de esta edad se recomienda que haya una distancia de dispositivos electrónicos y de las redes sociales. Sin embargo no podemos cerrar los ojos para no ver la realidad, cada vez son más las niñas y niños de edades tempranas que tienen este contacto con redes sociales.

Por lo anteriormente mencionado es indispensable que madres, padres y personas supervisoras, a manera de brújula, acompañen a hijas e hijos mientras navegan en este mar a veces en calma y a veces con un oleaje fuerte, que representan las redes sociales.

Las siguientes pautas pueden funcionar para hacer ese acompañamiento:³²

1. Supervisa que no proporcionen datos personales ni información sensible en ninguna red social, aplicación o compra y descarga de contenido.
2. Supervisa que niñas, niños y adolescentes no den su correo electrónico ni su nombre de usuario de ninguna red a personas desconocidas.
3. Dialoga con ellas y ellos sobre las causas y los riesgos que supone el hecho de compartir información y datos personales.
4. Prevenirles para que tengan cuidado con los archivos que reciben ya que podría tratarse de un virus o una extorsión.
5. Infórmales de la necesidad de crear contraseñas creativas, mantenerlas en secreto y cambiarlas de manera constante.
6. Genérales confianza para que sepan que ante cualquier problema o adversidad, cuentan con el apoyo de mamá, papá o persona supervisora.
7. Concientízales del peligro que corren si aceptan acudir a una cita a solas con alguien que conocieron por internet.

30 SIPINNA, 10 pasos para que niñas, niños y adolescentes naveguen por un internet más seguro, 7 de junio de 2017, <https://www.gob.mx/sipinna/articulos/10-pasos-para-que-ninas-ninos-y-adolescentes-naveguen-por-un-internet-mas-seguro>

31 Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares, Op. Cit.

32 Cfr. SIPINNA, 10 pasos para que niñas, niños y adolescentes naveguen por un internet más seguro, op. cit.

8. Explícales los motivos y peligros de por qué no deben aceptar invitaciones de amistad en redes sociales de personas que no conocen.

9. Hazles reflexionar de las repercusiones que tienen las publicaciones que realizan en sus redes sociales.

10. Diles que no deben contestar llamadas de números telefónicos desconocidos y en caso de hacerlo no seguir instrucciones porque puede ser una extorsión.

12. Supervisa el tiempo de uso de redes sociales y establece reglas básicas.

El conjunto de estas medidas servirá para minimizar los riesgos potenciales que pueden generarse con el uso de internet y de las redes sociales. Sin olvidar el proceso de acompañamiento y el intercambio de ideas y de opiniones. Cuestionarles siempre hará que reflexionen y se mantengan alerta de lo que pudiera suceder.

Además de estas medidas, la Secretaría de Educación Pública propone los siguientes diez consejos para el uso de internet, esto con la intención de reforzar la seguridad y para que la niñez y la adolescencia puedan seguir disfrutando de las ventajas de internet y redes sociales, que como ya quedó de manifiesto son muchas si se hace de la manera adecuada.

10

CONSEJOS PARA EL USO DE INTERNET

- 1

PIENSA ANTES DE PUBLICAR
 Todo lo que escribas en la red puede permanecer al alcance de otros, aún cuando lo borres: datos, información, ideas, fotografías.


- 2

MANTÉN SECRETA TU CONTRASEÑA Y NO LA COMPARTAS
 No se la digas a nadie. Inventa una que sea difícil de adivinar, pero fácil de recordar. No utilices tu nombre ni tu fecha de nacimiento


- 3

CUIDA TU IMAGEN Y LA DE LOS DEMÁS
 No subas fotos tuyas o de otros de las que después te puedas arrepentir. Una vez en internet su difusión es incontrolable. Su publicación puede dañar a alguien.


- 4

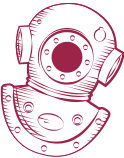
VERIFICA QUÉ SABEN DE TI
 Busca tu nombre en internet y verifica qué información aparece de ti.


- 5

CIERRA TU SESIÓN
 Si te conectas en una computadora que no sea la tuya, siempre cierra tu cuenta para que otros no tengan acceso a tu información o se hagan pasar por ti.


- 6

RESPETA A LOS DEMÁS
 Tú eres responsable de lo que publicas, cuida las palabras que pones en los foros y redes sociales, no hagas lo que no quieres que te hagan.


- 7

USA UN APODO O ALIAS
 Así te proteges y sólo tus amigos y familiares sabrán que eres tú.


- 8

NO DIGAS TODO DE TI
 Evita entrar a páginas o ligas (links) que estén incrustados en correos electrónicos de dudosa procedencia.


- 9

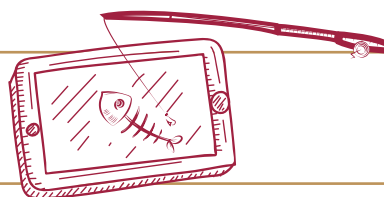
ASEGURA Y CUIDA TUS CUENTAS
 Instala y/o actualiza tu antivirus, para detectar cualquier anomalía durante la descarga de archivos e imágenes


- 10

CREA VARIOS E-MAILS
 Puedes tener uno para los amigos, otro para juegos y redes sociales. Crea un e-mail específico para actividades escolares.



10 consejos para el uso de internet
 Fuente: Secretaría de Educación Pública



II.II. ¿Peces o pescados?

Internet y redes sociales son dos instrumentos que van de la mano pero que son diferentes, no existirían las últimas sin el primero. Ambas son herramientas que facilitan la vida diaria de las personas que las utilizan por los grandes beneficios que brindan, en especial en lo que tiene que ver con la comunicación. Su empleo requiere de ciertas pautas para conseguir una utilización óptima.

Un uso no óptimo está relacionado precisamente con utilizar internet y redes sociales con cierto descontrol y desconocimiento. Al correr del tiempo se ha descubierto que las conductas adictivas pueden presentarse no solo hacia sustancias, conocidas comúnmente como drogas (sean estas legales o ilegales), sino también hacia determinadas actividades y/o prácticas como puede ser el uso de internet y redes sociales, entre otras.³³

Madres, padres y personas supervisoras deben estar al tanto de los indicios de algún uso incorrecto o excesivo por parte de hijas e hijos que pudiera provocar interferencia grave en su vida cotidiana.³⁴

Para tener una mayor claridad de las conductas típicas o síntomas de adicción se pueden tener presentes las siguientes:³⁵

A) Resistencia: aumento de la duración, intensidad y frecuencia del uso del internet y redes sociales;

B) Dependencia: pérdida de control y necesidad de estar al tanto de su celular o de la pantalla;

C) Negación: como en cualquier adicción una característica importante es la negación de ser una persona adicta,

D) Abandono de otras actividades: conforme

pasa el tiempo, la conducta adictiva ocupa más tiempo del niño, la niña o el adolescente, de manera que deja de hacer sus demás actividades;

E) Cambio de comportamiento: van desde cambios emocionales, de hábitos, de rutinas, cambios físicos, etc.

Como ya se ha dicho, el uso del internet y de las redes sociales representa ventajas; no obstante, existen varios riesgos potenciales para niñas, niños y adolescentes que se la pasan en las nubes del internet y las utilizan en sus computadoras, celulares o cualquier dispositivo electrónico al que tengan acceso.

Al hablar de estos riesgos viene bien mencionar que la *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) en un documento titulado *The Protection of Children Online: Risks Faced by Children Online and Policies to Protect Them*, hace una tipología de los riesgos a los que se enfrentan la niñez y la adolescencia cuando están en línea, es decir cuando están haciendo uso del internet.

Como se puede ver en la imagen de abajo, la OECD divide los riesgos en tres grandes campos que son:

1. Riesgos tecnológicos;
2. Riesgos relacionados al consumo, y
3. Riesgos de seguridad y privacidad de la información.³⁶

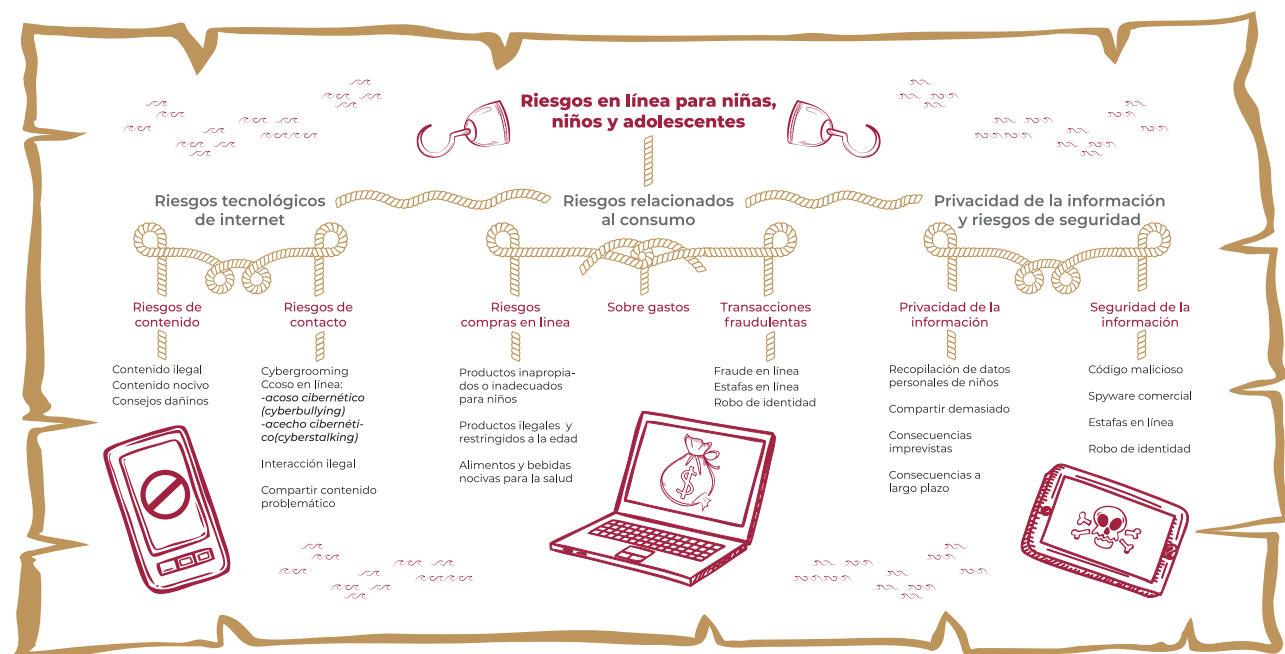
De estos tres campos se desprenden varios tipos de riesgo, como se puede observar en la siguiente imagen.

³³ Para ver más de las características de las adicciones consúltase el siguiente manual: Asociación Americana de Psiquiatría, Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5, 5 ed., Trad. Ricardo Restrepo, Arlington VA, Asociación Americana de Psiquiatría, 2013, pp. 316-317

³⁴ Labrador Encinas, Francisco, et. al., Op. Cit., p. 10.

³⁵ Cfr. Labrador Encinas, Francisco, et. al., Op. Cit., pp. 12-13.

³⁶ Organization for Economic Co-operation and Development (OECD), *The Protection of Children Online: Risks Faced by Children Online and Policies to Protect Them*, París, 2011, <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/5kgej71pl28-en.pdf?expires=1598590808&id=id&accname=guest&checksum=319E9E14FB00EE93F9F768E5C7A135EB>



Fuente: *The Protection of Children Online*, OECD 2012

De estos tres grandes grupos resaltamos con un lenguaje de navegación las siguientes prácticas específicas y/o modalidades³⁷ de cada uno:

1. Navegación descuidada y sin brújula, que incluye las siguientes prácticas específicas y/o modalidades: a) Uso excesivo del internet; b) Pérdida de privacidad; c) *Sharenting* d) *Grooming*; e) Suplantación de identidad; f) *Sexting*; g) Retos.

2. Visita aguas oscuras y mares no navegables, que incluye las siguientes prácticas específicas y/o modalidades: a) Contenido inapropiado; b) Noticias falsas y fraudes; c) Virus y *malware*.

3. Navegar con tripulación desconocida, que incluye las siguientes prácticas específicas y/o modalidades: a) Contacto con personas desconocidas; b) Ciberacoso; c) Cibercontrol.

La velocidad de los avances del internet y de las redes sociales es muy rápida, dinámica y constante, los contenidos que consumen niñas, niños y adolescentes se modifican en cuestión

de semanas, incluso días y en esa medida se les debe preparar para su futuro, asegurando que hoy tengan un uso seguro del internet, ya que *ellas y ellos son el futuro*.

Hay que pensar que las nuevas tecnologías de la información correrán a una velocidad vertiginosa, en ese mundo donde la tecnología se duplicará y triplicará momento a momento el tiempo es oro para apoyar y acompañar a las nuevas generaciones; para que estén informadas de los avances y los riesgos potenciales que conllevan, promoviendo valores y principios tanto en su trato presencial como virtual o digital.

De esto habla Laura García, escritora española, en su libro *Enredados: Las redes sociales más allá de los memes*,³⁸ en el cual propone una serie de medidas y en específico reglas de comportamiento y de convivencia en ese mar de redes. Menciona el término *Netiqueta*, refiriéndose a “la manera de tratarse entre personas en la red, compuesta por las normas de cortesía que deberíamos guardar a la hora de relacionarnos en internet, donde, a falta de interacción física, las

³⁷ Se hace el recordatorio de que las definiciones de las prácticas específicas y/o modalidades se pueden consultar en el Breve diccionario náutico para madres, padres y personas supervisoras.

³⁸ García, Laura, #Enredados: Las redes sociales más allá de los memes, México, Ediciones SM, 2015, pp, 75-85.

palabras y la manera de usarlas (escribirlas o leerlas) puede llevar a múltiples interpretaciones, no siempre las adecuadas”.³⁹

La propuesta de García se puede complementar con lo que se conoce como Índice de Civilidad Digital, que consiste en un indicador hecho por Microsoft mediante encuestas para estudiar las conductas de los habitantes de varios países en internet.⁴⁰ México ocupa el lugar 17 (de 25 países encuestados) en falta de civilidad a la hora de interactuar, por eso se debe poner especial atención en el trato a las personas que están en línea.⁴¹

Los teléfonos inteligentes ayudaron a que este cambio fuera más acentuado ya que ahora no se trata únicamente de monitores de computadora, sino de muchas pantallas móviles, propias o de amistades y personas conocidas, en las que niñas, niños y adolescentes pueden ver imágenes, videos y contenido no siempre apto para su edad y para su desarrollo.⁴²

Como ya se ha mencionado, los teléfonos celulares son los dispositivos que más utiliza la niñez y la adolescencia para navegar en internet y redes sociales, pero no omitamos que también utilizan computadoras y tabletas para consumir videos musicales (principalmente), caricaturas, videos de *YouTube* y películas.⁴³

Mientras tanto, en las redes sociales, las más usadas actualmente por la niñez y sobre todo por la adolescencia son *kik*, *Whatsapp*, *Telegramm*, *Snapchat*, *Instagram*, *Facebook*, *TikTok* y *Twitter*.⁴⁴ Si la niñez y adolescencia navega⁴⁵ sola, sin la supervisión y acompañamiento de una persona adulta, la probabilidad de que muerda el

anzuelo o de que quede atrapada o atrapado en la red social de una persona desconocida aumenta y pueden pasar de ser peces a ser pescados.⁴⁶

UNICEF México ha realizado una gran labor en temas de acceso seguro al internet. Crearon un chatbot (chat robotizado) a través del cual las personas, principalmente las encargadas de NNA, acceden a una conversación en *Whatsapp* en la que de manera sencilla y clara van aprendiendo y conversando de cuatro grandes temas:

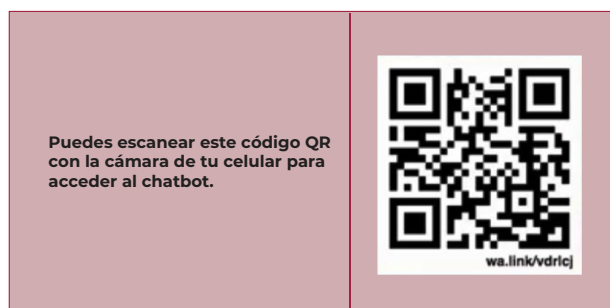
1) Privacidad y protección de datos;

2) Noticias falsas (fake news);

3) Sexting; y

4) Ciberacoso.

Con respuestas muy sencillas y binarias (sí y no) el chatbot va desplegando en la pantalla información y estadísticas de preguntas como la frecuencia con la que NNA acepta a gente que no conoce, en sus redes sociales; o el porcentaje de gente que participó en el chatbot y que contestó afirmativamente que alguna vez envió fotos, videos y contenidos de tipo sexual. Estas estadísticas y datos se pueden ver en la página de U Report México.⁴⁷



³⁹ Idem.

⁴⁰ Microsoft, *Esenciales de Seguridad Digital*, México, 2020, p. 32

⁴¹ Cfr. Idem.

⁴² Cfr. SIPINNA, ¿Qué tanto sabes sobre niñez y redes sociales?, 18 de julio de 2019, <https://www.gob.mx/sipinna/es/articulos/que-tanto-sabes-de-ninez-y-redes-sociales?idiom=es>

⁴³ Idem.

⁴⁴ Twitter es una red social que funciona como un medio de entretenimiento y al mismo tiempo como una fuente informativa en tiempo real, sin embargo, en la actualidad se puede ver que el debate público y la participación de diversos actores denominados trolls o bots (perfiles anónimos) pueden representar un riesgo para la niñez y la adolescencia por los comentarios anónimos que ahí se vierten, véase el capítulo I., pp. 56-74 del siguiente libro, OLABUENAGA, Ana María, *Linchamientos digitales*, México, Paidós, 2019.

⁴⁵ Nótese que el idioma de internet es un idioma acuático: navegar, red, Google, internet profunda (Deep web), etc. Algunos autores, como el filósofo y sociólogo Polaco Zygmunt Bauman, han evidenciado esta característica presente en las sociedades actuales. Para mayor referencia véase en Bauman, Zygmunt, *Modernidad líquida*, Trad. Rosenberg, Mirta y Arrambide, Jaime, México, Fondo de Cultura Económica, 2003, *passim*.

⁴⁶ Cfr. SIPINNA, ¿Qué tanto sabes sobre niñez y redes sociales?, cit.

⁴⁷ U Report México, Tu voz cuenta, <https://mexico.ureport.in/opinion/4746/>, consultado el 24 de mayo de 2021.

La Secretaría de Comunicaciones y Transportes en su Guía de Ciberseguridad también marca

ciertas pautas para el uso de la red en el trabajo con medidas de seguridad como las siguientes.

GUÍA DE CIBERSEGURIDAD PARA EL USO SEGURO DE REDES Y DISPOSITIVOS DE TELECOMUNICACIONES EN APOYO AL TELETRABAJO

Amenazas más comunes

- Códigos maliciosos o malware (Virus, gusanos, troyanos, etc).
- Amenazas relacionadas con la ingeniería social utilizadas para engañar a las personas para que revelen información confidencial y descarguen o ejecuten contenido malicioso.
- **Phishing:** Ataque a través del correo electrónico.
- **Smishing:** Ataque por medio de mensajes de texto corto (sms)
- **Vishing:** Estafa mediante llamada telefónica



Recomendaciones Generales

- No dejar a la vista información personal o de trabajo.
- Mantener la computadora, tableta, teléfono celular u otro dispositivo, en un lugar seguro y con contraseña.
- Bloquear la sesión al alejarse de los dispositivos de trabajo.
- Mantener cubierta la cámara web cuando no se esté utilizando.
- Deshabilitar la autoejecución de memorias USB.
- Evitar manipular, modificar configuraciones, o prestar dispositivos proporcionados por la organización en la que trabajas.



El aumento del Teletrabajo representa un entorno propicio para los cibercriminales y muchos trabajadores se encuentran expuestos a riesgos de ciberseguridad

Recuerda que:
"Teletrabajo improvisado, ciberataque asegurado"

Teletrabajo seguro utilizando dispositivos personales



- **Sistemas operativos**
Mantener actualizados los sistemas operativos y las aplicaciones de computadoras, teléfonos y tabletas.



- **Contraseñas**
Al generar las contraseñas, éstas deben ser largas y únicas para cada dispositivo o cuenta. No las compartas con nadie.



- **Uso seguro de la nube:**
Conocer las condiciones de uso y las políticas de privacidad del servicio a utilizar. Cerrar la sesión de la nube al concluir su uso.



- **Antivirus**
Instalar y mantener actualizados los antivirus.



- **Ataques con técnicas de inteligencia social:**
Estar alertas a llamadas, correos, mensajes SMS y WhatsApp, enlaces de teleconferencias e invitaciones de remitentes desconocidos.



- **Telecomunicaciones**
Descargar, instalar y actualizar la aplicación desde la página web oficial del desarrollador o desde las tiendas oficiales de apps.



- **Seguridad de la red Wi-Fi:**
Asegurar que la red Wi-Fi cuente con contraseña y evitar la conexión a redes Wi-Fi públicas.



- **Navegación segura:**
Ingresar a sitios web confiables y de preferencia teclear la dirección del sitio. Cerrar la sesión al finalizar.



- **Red Privada Virtual (VPN):**
Las VPN añaden una capa extra de seguridad a tus comunicaciones.

II.III. Caso 2. Enredada



Con base en hechos reales.

Los nombres, sucesos y lugares se modificaron para proteger el derecho a la intimidad y los datos personales

El internet y las redes sociales merecen un uso práctico y recreativo, no hay duda de eso. La velocidad para comunicarnos con las personas de cualquier parte del mundo es fantástica. Los casos en los que las personas se comunican con seres queridos que están al otro lado del mundo abundan. Sin embargo, hay casos como los de Raquel F., en los que las redes sociales no son utilizadas para cumplir su función principal que es el de comunicar y pasan a cumplir una función nociva como lo es la sextorsión o la violencia sexual.

Raquel era una estudiante del último año de educación primaria. Ramiro E. uno de sus compañeros de clase la pretendía y logró convencerla de que fuera su novia.

Durante el ciclo escolar su noviazgo fue lo que se puede considerar normal, pero eso cambiaría durante el verano. Al despedirse al final del curso Ramiro le dijo a Raquel que la extrañaría mucho y que deseaba que el tiempo pasara rápido para volverla a ver. Raquel le dijo que podían platicar haciendo uso de algún sistema de mensajería instantánea o de alguna red social pero Ramiro le contestó que no debido a que sus padres, por ser menor de trece años, le tenían prohibido usar redes sociales y además en verano siempre asistía a un campamento en donde estaban prohibidos los aparatos digitales por considerarlos unos distractores potenciales.

Ante esta situación a Raquel no le quedó más opción que despedirse y desear, junto con Ramiro, que el tiempo pasara rápido.

Raquel viajó con su familia a la playa. Se hospedaron en un hotel alejado de la ciudad principal que no contaba con servicios tecnológicos, sin embargo a un lado del hotel había un bar que contaba con una red libre de acceso a internet. Raquel se conectó a esa red libre y se puso en contacto con sus amigas y

amigos del colegio. Les contó que extrañaba mucho a Ramiro, su novio, pero que no tenía manera de comunicarse con él porque sus padres le tenían prohibido el uso de redes sociales por ser menor de trece años.

Conforme los días pasaban Raquel se sentía más triste y desanimada por no saber nada de Ramiro. Una mañana recibió un mensaje directo en un servicio de mensajería muy conocido, en el que incluso se pueden enviar fotografías y videos. Era una cuenta con el nombre de Ramiro, que le preguntaba cómo estaba y le decía que la extrañaba mucho. Ella le preguntó que cómo le había hecho para escribirle si él le había dicho que sus padres no lo dejaban usar redes sociales y que estaría en un campamento.

“Ramiro” le contestó que uno de sus amigos tenía un celular oculto, con conexión a internet, y que ambos lo utilizaban para comunicarse con las personas que quisieran.

Después de un par de días de conversación “Ramiro” le pidió a Raquel que le enviara una fotografía de ella porque la extrañaba. Raquel aceptó y le envió fotografías haciendo sus actividades cotidianas como por ejemplo jugando, estudiando o paseando a su mascota, pero al parecer este tipo de fotografías no eran suficientes porque “Ramiro” empezó a presionar más a Raquel para que le enviara imágenes de ella en donde apareciera con poca ropa, incluso sin ella.

Raquel no sabía qué hacer y le contó a Sandra, una de sus primas mayor que ella. Le dijo que Ramiro (supuestamente) le había pedido fotografías íntimas. Sandra le respondió que lo más conveniente era no hacerlo porque una de sus amigas hizo lo mismo y tiempo después, cuando quiso terminar con su novio, éste la chantajeó para que no lo dejara, diciéndole que si lo hacía iba a difundir las fotografías con amistades y personas conocidas.

A pesar del consejo de Sandra, Raquel seguía indecisa pues “Ramiro” le enviaba fotografías

del mismo tipo para presionarla, diciendo que la quería mucho y que la extrañaba. Finalmente Raquel aceptó después de mucha presión y durante el resto del verano el intercambio de fotografías íntimas se hizo algo cotidiano.

La madre de Raquel notaba que algo extraño sucedía, sin embargo no se tomó el tiempo de indagar o de preguntar porque no quería “perder” ni un solo momento de sus vacaciones en la playa, así que dejó que las cosas continuaran su marcha.

Después de una mañana llena de actividades, Raquel abrió el servicio de mensajería para ver si tenía alguna noticia nueva de Ramiro. Su sorpresa fue que tenía mensajes en donde le pedían que hiciera cosas muy extrañas. Por supuesto Raquel no contestó los mensajes pero esto provocó que la persona ciberacosadora la llamara directamente a su celular para sextorsionarla.

La persona al otro lado de la línea le pidió que fuera por las tarjetas bancarias de su madre y que le mandara fotografías de ellas por ambos lados. Le dijo que si no lo hacía iba a publicar el contenido íntimo que tenía de ella, con sus amistades y familiares.

Raquel por la inexperiencia y falta de apoyo no supo que hacer y terminó cediendo al chantaje. De esta manera la madre de Raquel fue víctima de un fraude en el cual perdió los ahorros de toda su vida.

Después de descubrir lo sucedido, Raquel no tuvo otra opción que contarle a su madre. Ambas tuvieron una plática y llegaron a la conclusión de que nada de eso hubiera sucedido si la madre de Raquel hubiera intervenido desde el momento en

que tuvo sospechas de que algo andaba mal. La tecnología y las redes sociales no son malas si se utilizan de manera adecuada. En el caso de niñas, niños y adolescentes menores de trece años no es recomendable que tengan acceso a redes sociales, sin embargo no se puede ignorar la realidad ya que muchos de ellos tienen sus cuentas personales. Por esta razón se vuelve indispensable y necesario que madres, padres y personas supervisoras acompañen a hijas e hijos en el uso de sus redes sociales para evitar situaciones como las que vivió Raquel.

Las redes abiertas de internet no siempre son confiables, como en este caso en el que la red del bar junto al hotel representó una oportunidad para que un depredador cibernético se robara la información de Raquel y tuviera acceso a sus conversaciones, para después hacer uso de esos datos y hacerse pasar por Ramiro, a quien Raquel extrañaba, para hacerla víctima, primero de grooming, sextorsión y finalmente de un fraude en el que involucro a su madre.

El intercambio de imágenes y vídeos íntimos conocido como sexting forma parte de los derechos sexuales y reproductivos de las personas, pero este intercambio debe hacerse siempre con consentimiento y asegurándose que la persona a la que se los envía efectivamente es ella y no un desconocido o delincuente cibernético.

Por lo aquí expuesto se vuelve vital que madres, padres y personas supervisoras estén al pendiente del uso que hijas e hijos hacen de internet y de las redes sociales, en el supuesto en que se les permita tener.

II. IV. Caso 3: Espejos empañados



Con base en hechos reales.

Los nombres, sucesos y lugares se modificaron para proteger el derecho a la intimidad y los datos personales

En algún lugar del país, un adolescente de 13 años, tuvo acceso por cuestiones azarosas a contenido pornográfico en la red. A partir de ese día buscaba la forma de entrar por cualquier medio a internet (en el celular, en la computadora, en su tableta, etc.) para ver pornografía. Cuando su madre y su padre se dieron cuenta decidieron prohibirle el acceso a ese tipo de contenido quitándole todos los medios electrónicos de los que disponía.

A pesar de las prohibiciones no hubo nada que lo detuviera y en varios descuidos de su madre y su padre, tomaba el celular de cualquiera de ellos y accedía a sitios con contenido pornográfico de manera recurrente, cayendo en una adicción a la actividad de visitar los sitios en internet con ese tipo de material.

Las consecuencias que trajo dicha actividad de consumo, fueron, primero, la normalización de lo que veía y en segunda la idea de ponerlo en práctica. El adolescente abusó de otras personas menores de edad y creía que esa práctica era normal debido a que nadie le explicó que lo que

sucedía dentro de la pantalla era, posiblemente, una actuación, una ficción y porque su madre y su padre en vez de hablar con él y orientarlo decidieron tomar medidas restrictivas, sin pensar que era muy probable que el adolescente, después de un tiempo, podría fácilmente burlarlas.

La madre y el padre del adolescente se dieron cuenta de los actos del hijo cuando un familiar de uno de los niños de los que abusó lo denunciara ante las autoridades.

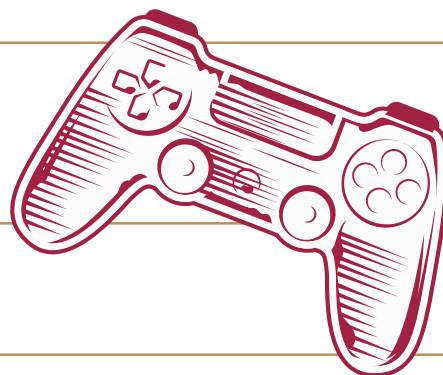
Es preocupante que madres y padres de familia no estén al tanto de los contenidos que hijas e hijos consumen, y los sitios que visitan en internet. Las personas menores de edad, en este caso un adolescente de 13 años, fue capaz de violar todas las medidas y normas y encontrarse con estos temas y contenidos no aptos para su edad.

Por lo que aquí se expone es importante combinar las medidas restrictivas con otras de orientación y diálogo como lo son el acompañamiento y la supervisión.

En conjunto estas medidas pueden dar buenos resultados y evitar las consecuencias que representan estos contenidos con riesgos potenciales.

3.

VIDEOJUEGOS



III.I. Viento en popa

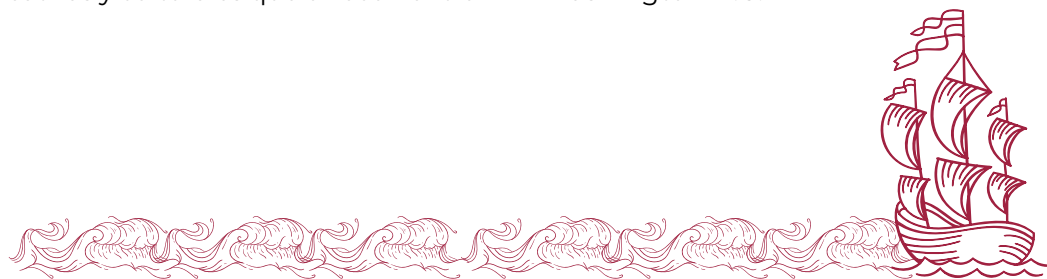
“Si vas a jugar cuídate del lobo con piel de oveja; si vas a nadar no nades con tiburones”

Jugar videojuegos es una actividad de entretenimiento que no es exclusiva de niñas, niños y adolescentes, pero que sin duda alguna se presenta como una alternativa de ocio y entretenimiento para ellas y ellos desde temprana edad. Esta práctica crece conforme la tecnología avanza y ofrece nuevas formas de jugar como pueden ser dispositivos modernos, juegos de última generación, interconexión de jugadores, mejor calidad de imagen y realismo, entre otras. Destacan entre estas características la conectividad que hay con la red, ya que ofrece la posibilidad de jugar en línea, descargar y comprar videojuegos novedosos e intercambiar contenido con personas jugadoras de otros lugares del mundo.

Si bien los videojuegos son una parte integral de las industrias creativas y culturales que ofrecen entre-

tenimiento, también pueden ser potencialmente *educativos, inclusivos y terapéuticos*. Las investigaciones de literatura médica y académica de los últimos años, describen el impacto positivo del juego en nuestra vida cotidiana. Mencionan que estos beneficios han aumentado constantemente en la última década.

En el ámbito *educativo*, por ejemplo, se han desarrollado videojuegos que funcionan como simuladores de cirugías médicas y veterinarias, como el caso del videojuego *OSSO VR*, cuyo éxito, mencionado en un artículo del diario *Washington Post*,⁴⁸ ha sido imposible de ignorar. Asimismo, juegos como *Minecraft: Education Edition*⁴⁹ brindan alternativas interesantes para los profesores, ya que ofrecen clases de biología, fracciones y *tours* virtuales en ciudades como Washington D.C.



⁴⁸ Favis, Elise, From surgery simulators to medical mishaps in space, video-game tech is helping doctors at work, The Washington Post, USA, enero de 2020, <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/01/09/surgery-simulators-medical-mishaps-space-video-games-are-helping-doctors-do-their-jobs/>

⁴⁹ Park, Gene, Minecraft offers free educational content for students stuck home due to coronavirus, The Washington Post, USA, marzo de 2020, <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/03/24/minecraft-education-edition-coronavirus-remote-learning-students/>

En lo que respecta a los beneficios *terapéuticos* y de salud son varias las terapias que se han dado a través del uso de videojuegos y han resultado ser efectivas en el combate contra: *el déficit de atención*,⁵⁰ *el autismo*,⁵¹ *el Parkinson*,⁵² *las etapas iniciales de demencia*⁵³ y *la depresión*.⁵⁴

Por lo ya mencionado, organismos internacionales como la UNICEF, se han pronunciado respecto a que niñas, niños y adolescentes utilicen los videojuegos, ya que estos son capaces de desarrollar habilidades cognitivas y pueden ser un gran apoyo en su educación.⁵⁵

Asimismo, los videojuegos han resultado ser un gran aliado en el contexto de la pandemia mundial provocada por la enfermedad Covid-19, porque su uso resulta muy útil para cumplir con las reglas de confinamiento y distanciamiento social, al tiempo que ofrecen una sana y segura fuente de entretenimiento, educación y de conectividad, si se realiza con las medidas de supervisión y acompañamiento que se han mencionado.

Al respecto Simon Little, Director General de la Federación Europea de Software de Entretenimiento (ISFE) se pronunció al respecto y dijo: *"La industria de los videojuegos está en una posición única para alentar a las personas de todo el mundo a que utilice la tecnología de los videojuegos para ayudar a enfrentar el desafío*

que enfrentamos en este momento y para que sea más fácil quedarse en casa, mantenerse a salvo y proteger a los demás".⁵⁶

En el mismo sentido, personas expertas del Observatorio de la Seguridad de la Información de España han estudiado los efectos positivos del uso de videojuegos en diferentes aspectos de la vida de niñas, niños y adolescentes, y hay un consenso en los atributos pedagógicos y culturales como los son:⁵⁷

1. Ayudan a asimilar los conceptos abstractos (matemáticos, históricos, etc.)
2. Permiten perfeccionar la destreza visual, la curiosidad musical o artística
3. Promueven el trabajo de forma colaborativa (presente en los juegos de varios jugadores).

Como queda de manifiesto, los videojuegos pueden representar muchos beneficios en diferentes aspectos, sin embargo retomamos los que tienen que ver con las habilidades cognitivas.⁵⁸ Entre los efectos positivos se tiene por ejemplo una mejor coordinación, habilidades organizativas, toma de decisiones, memorización y un potencial para despertar en niñas, niños y adolescentes curiosidad para realizar actividades.⁵⁹

50 N. Baldwin, Angela, y Safai, Yalda, Video-game therapy may help treat ADHD, study finds, ABC News Medical Unit, USA, febrero de 2020, <https://abcnews.go.com/Health/video-game-therapy-treat-adhd-study-finds/story?id=69186285>

51 Reuters, VR is helping kids with autism make sense of the real world, Reuters, USA, enero de 2020, <https://www.reuters.com/video/watch/idOVBX9FSRF>

52 Fernandez, Elizabeth, Computer Games Help People with Parkinson's Disease, University of California San Francisco (UCSF), USA, octubre de 2011, <https://nursing.ucsf.edu/news/computer-games-help-people-parkinsons-disease>

53 Wen, Alan, Before I Forget: the video game that tackles dementia, The Guardian, UK, abril de 2020, <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/06/before-i-forget-early-onset-dementia-video-game>

54 Ouellette, Jennifer, Losing yourself in virtual worlds can have good as well as negative effects, Ars tecnica, USA, julio de 2019, <https://arstechnica.com/gaming/2019/07/beyond-the-moral-panic-video-games-can-help-us-deal-with-grief-depression/>

55 Para consultar el documento de la UNICEF vaya a: UNICEF, The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World, División de comunicaciones de UNICEF, NY, diciembre de 2017, https://www.unicef.org/spanish/publications/files/SOWC_2017_Summary_Es_WEB.pdf

56 Little, Simon, Global video games industry rises to COVID-19 challenge to entertain, connect, educate, donate and communicate public health messaging, Interactive Software Federation of Europe (ISFE), Brussels, julio de 2020, <https://www.isfe.eu/news/global-video-games-industry-rises-to-covid-19-challenge-to-entertain-connect-educate-donate-and-communicate-public-health-messaging/>

57 Observatorio de la Seguridad de la Información, Guía para padres y madres sobre uso seguro de videojuegos por menores, Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación, España, Diciembre de 2010, p. 5., <http://www.aevi.org.es/pdf/Guiapara-padresymadresobreusosegurodevideojuegospor menores.pdf>

58 Los beneficios de jugar videojuegos tienen que ver con cuestiones cognitivas, como puede ser la atención; motivacionales, como la resiliencia ante el fracaso; emocionales, como puede ser sentirse de buen ánimo; y social, con un comportamiento más abierto. Véase en Granic, Isabela et al., The Benefits of Playing Video Games, The American psychologist and Radboud University Nijmegen, United States of America, Vol. 69., January 2014, https://www.researchgate.net/publication/259112690_The_Benefits_of_Playing_Video_Games

59 Gray, Peter, The Cognitive Benefits Of Playing, Video Games, Psychology Today, USA, febrero de 2015, <https://www.tutordoc.com/blog/2020/january/the-cognitive-benefits-of-playing-video-games/>

Por último, para que todo vaya viento en popa con el uso de los videojuegos, madres, padres y personas supervisoras deben atender la compatibilidad y la seguridad que brindan los diferentes videojuegos con las edades y capacidades de hijas e hijos. Algunos de los puntos más importantes que deben tomar tener en cuenta para un uso seguro de los videojuegos son los siguientes:⁶⁰

1. Supervisa la compra y descarga de los videojuegos de hijas e hijos.
2. Familiarízate con el Sistema de clasificación de juegos y con los controles parentales para su uso apropiado
3. Elige un lugar visible dentro del hogar para el uso y consumo de los videojuegos.
4. Establece normas de tiempo y de contenido de los videojuegos.
5. Genera en niñas, niños y adolescentes conciencia sobre la importancia de la privacidad en los videojuegos.
6. Supervisa las cuentas de usuario y de jugador de hijas e hijos.

Con base en el interés superior de la niñez la SEGOB aprobó los *Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasifi-*

cación de Contenidos de Videojuegos, publicados en el Diario Oficial de la Federación (DOF) el veintisiete de noviembre de dos mil veinte, esto implica que por vez primera existe un sistema de clasificación en el país. Con este documento se establecerá el sistema mexicano de equivalencias de clasificación de contenidos de videojuegos que impacta en los sujetos obligados respecto a los videojuegos distribuidos, comercializados o arrendados en el territorio nacional. Tenemos una clasificación similar a la de los contenidos televisivos y cinematográficos: clasificación A, para todo público (en color verde); B a partir de doce años y B15 para mayores de quince años (en amarillo ambas); C contenido no apto para personas menores de dieciocho años; y D contenido extremo y adulto, ambos en rojo. La clasificación deberá ser visible en la portada del videojuego con las medidas que los lineamientos especifiquen según el tamaño de la caja.

El Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos coadyuvará a garantizar que los criterios aplicados en los presentes Lineamientos sean acordes con los emitidos por la *Entertainment Software Rating Board* (ESRB por sus siglas en inglés) encargada de la Clasificación de videojuegos en Estados Unidos de Norteamérica.

De manera gráfica lo anteriormente dicho quedaría de la siguiente manera:

Categoría de Clasificación: El contenido es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso frecuente de lenguaje soez moderado.	
Categoría de Clasificación: El contenido es apto para personas de 12 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje soez moderado o temas insinuantes mínimamente provocativos.	
Categoría de Clasificación: El contenido es apto para personas de 15 años o más. Pueden contener violencia, temas insinuantes, humor vulgar, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.	
Categoría de Clasificación: El contenido es apto para personas mayores de 18 años. Pueden contener violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.	
Categoría de Clasificación: El contenido es apto solo para mayores de edad. Pueden incluir escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.	

⁶⁰ Observatorio de la seguridad de la información, Guía para padres y madres sobre uso seguro de videojuegos por menores, op., cit., p.33

III.II. Entre tiburones y trabucos

Las habilidades mentales y cognitivas que niñas, niños y adolescentes pueden desarrollar a través de los videojuegos es una de las tantas razones para seguir utilizándolos.

Un estudio de la Universidad Radboud de Nimega, publicado en la revista *The American psychologist*⁶¹ relata que si bien hay literatura dedicada a explicar principalmente los riesgos y los efectos negativos de los videojuegos, también es necesario hablar de los beneficios potenciales que brindan debido a que la naturaleza de estos ha cambiado bastante, sobretodo en la última década.

Los videojuegos son programas que utilizan tecnología para simular realidades y funciona con la proyección de imágenes y sonidos, principalmente. El Observatorio de la Seguridad de la Información de España nos dice que los videojuegos “están creados para el entretenimiento en general y se basan en la interacción entre una o varias personas y el dispositivo electrónico que ejecuta dicho videojuego”.⁶²

Durante muchos años se ha pensado en los videojuegos como una forma de entretenimiento que era exclusiva del hogar, es decir, para poder jugar únicamente se podía hacerlo en la casa, conectado a la corriente eléctrica y a una pantalla o televisor. Sin embargo ahora eso no es necesario, la tecnología y el internet hacen posible que se pueda jugar desde cualquier lugar y desde cualquier dispositivo electrónico.

Por esto es importante sensibilizar a madres, padres y personas supervisoras sobre la necesidad

de ponerse las pilas para informarse y responsabilizarse de la compra y/o descarga de cualquier tipo de videojuego que pudieran estar consumiendo hijas e hijos.

Entre los tipos de videojuegos que existen, es conveniente mencionar las principales plataformas para jugarlos, de las cuales destacan los siguientes:⁶³

1. Juegos para videoconsolas. Los tres principales desarrolladores de consolas son *Sony (PlayStation)*, *Microsoft (Xbox)* y *Nintendo (Switch)*
2. Juegos para dispositivos móviles (celulares, tabletas o *laptops*)
3. Juegos para computadora (PC)

Derivado de lo anterior, es comprensible que debido a la cantidad de opciones que hay para jugar existan riesgos para la niñez y la adolescencia asociados con el uso de los videojuegos, especialmente los que son en línea y tienen algún grado de interconectividad con otras personas usuarias.

Aunque cualquier persona puede ser víctima de estos riesgos se considera a niñas, niños y adolescentes como un sector en situación de vulnerabilidad⁶⁴ y, por lo mismo, requieren de mayores cuidados y atenciones por parte de personas adultas.

De manera esquemática se han dividido los riesgos en los siguientes cuatro grandes campos, con sus características y con algunas consecuencias que pueden representar cada uno de ellos:⁶⁵

⁶¹ Granic, Isabela et al., *The Benefits of Playing Video Games*, op., cit.

⁶² Observatorio de la seguridad de la información, *Guía para padres y madres sobre uso seguro de videojuegos por menores*, op., cit., p. 6.

⁶³ Cfr., ibídem, p. 6.

⁶⁴ Para ver la definición de niñas, niños y adolescentes como grupo y/o sector vulnerable utilizada en esta guía véase Pedroza de la Llave, Susana T., y Gutiérrez Rivas, Rodrigo, *Los niños y las niñas como grupo vulnerable: una perspectiva constitucional*, en Valadés, Diego y Gutiérrez, Rodrigo (coords.), *Derechos humanos Memoria del IV Congreso Nacional de Derecho Constitucional*, t. III, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, 2001, pp. 103- 127.

⁶⁵ Cfr., Observatorio de la seguridad de la información, *Guía para padres y madres sobre uso seguro de videojuegos por menores*, op., cit., passim,

1. Riesgos de contenido: Este tipo de riesgo incluye una exposición por parte de niñas, niños y adolescentes a contenidos con *lenguaje inadecuado*; *imágenes relacionadas con sexo* (muchas veces combinado con violencia y tortura); *discriminación* hacia diferentes grupos de personas como pueden ser mujeres o personas de diferente raza o color; *drogas y sustancias ilegales*; y *retos* en el caso de videojuegos con interconexión e interconectividad.

Hay que mencionar que estos contenidos pueden llegar a niñas, niños y adolescentes de manera deliberada, es decir, alguna persona por error o con intención se los puede hacer llegar mediante la interactividad de algún videojuego, y también existe la posibilidad de que sea por una cuestión azarosa en la que no se haya contemplado la clasificación del videojuego o porque se jugó en línea sin el acompañamiento y la supervisión adecuada.

2. Riesgos de uso excesivo: Las consecuencias de este riesgo están relacionadas principalmente con *el abuso y la adicción a los videojuegos*, lo cual puede desembocar en problemas *tanto a nivel físico* (como pueden ser *problemas de la vista, de concentración, afectación en mandíbula* por apretarla mientras juegan con mucha tensión), como en ocasiones *psicológico* (*dependencia al videojuego, distanciamiento de sus seres queridos, trastornos del sueño*, entre otras).⁶⁶

3. Riesgos de interactividad con otras personas usuarias: Si bien todos los riesgos representan consecuencias negativas, el de la interactividad requiere de especial cuidado debido a que el contacto con otras personas usuarias puede significar una vulnerabilidad mayor, sobre todo cuando se trata de tiburones y lobos con piel de oveja (ciberacosadores y/o ciberdelincuentes), que tienen la posibilidad de comunicarse con niñas, niños y adolescentes a través de los *chats privados* (conversaciones dentro del mismo videojuego) o foros públicos presentes en los videojuegos.

Dos graves consecuencias que puede traer consigo la interactividad son el *grooming* entendido como las acciones que una persona adulta realiza para ganarse la confianza de niñas, niños y adolescentes con el fin de obtener beneficios sexuales de diferente tipo (como fotografías íntimas e incluso contacto físico); y la *violación a su privacidad, intimidad e imagen* la cual consiste en filtrar datos personales de la niña, niño o adolescente sin su consentimiento, lo cual puede provocarle afectaciones a sus derechos humanos.

4. Riesgos técnicos: Aquí se presentan consecuencias relacionadas con la *presencia de virus digitales* que afectan el dispositivo electrónico que se utiliza para la descarga e intercambio de archivos, dejándolo vulnerable para que lobos con piel de oveja (en este caso ciberestafadores) *roben datos personales de niñas, niños y adolescentes y/o bancarios de sus madres o padres*. Esto puede desembocar en *estafas, fraudes* y en el *robo de dinero o información* en el caso de que se introduzcan datos en los videojuegos en línea.

Como queda expuesto, los riesgos y las consecuencias en el uso y consumo de videojuegos son varios y todos requieren de atención para poder ofrecer no solo soluciones sino también medidas preventivas. Sin embargo uno que vale la pena resaltar es el de la adicción por su relación con la conexión a internet y por ser uno de los más recurrentes.

El Dr. Susumu Higuchi, Director del Centro de Medicina y Tratamiento de Adicciones de Kurihama, en la Prefectura de Kanagawa (Japón) y pionero en los estudios de adicciones a internet y videojuegos, dice que es muy difícil tratar a estos pacientes, sobre todo porque internet es omnipresente: "En cierto modo, la adicción a los videojuegos es más difícil de tratar que la adicción al alcohol o a las drogas, porque internet está en todas partes".⁶⁷

⁶⁶ Cfr. ibídem, p. 24.

⁶⁷ Organización Mundial de la Salud, Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos, recopilación de artículos Volumen 97, 2019 Volumen 97, Número 6, junio 2019, 377-440., <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>

Ahora bien, para minimizar los riesgos mencionados anteriormente, se pueden llevar a cabo varias acciones en conjunto con mecanismos de la industria. Madres, padres y personas supervisoras cuentan con herramientas, instrumentos legales y otros mecanismos que ayudan a mitigar estos riesgos. El involucramiento y la participación de madres, padres y personas supervisoras es primordial e imprescindible para la seguridad integral en línea. Jugar con hijas e hijos para comprender los videojuegos que juegan y las herramientas disponibles para administrar su juego, incluida la forma en que hijos pueden interactuar con los demás.

Los controles parentales son otra herramienta vital para que las familias creen experiencias seguras y personalizadas. Como se ha dicho en esta guía, los controles parentales son recomendados en una edad temprana, esto con la intención de que pue-

da servir como una medida complementaria en el proceso de acompañamiento y la supervisión. Cada videojuego proporciona controles parentales robustos que dan opción de bloquear funciones que no quieren que hijas e hijos usen, incluida la interacción en línea con personas extrañas.⁶⁸

La mejor forma de minimizar el riesgo de que la niñez y la adolescencia jueguen videojuegos de manera excesiva es promoviendo un estilo de vida balanceado. Los videojuegos, como cualquier alternativa de entretenimiento, deben practicarse y disfrutarse de una manera responsable, balanceada y sin descuidar ni desincentivar otras actividades como el deporte y la lectura. Por lo tanto, madres, padres y personas supervisoras deben estar al pendiente de cuánto tiempo hijas e hijos juegan videojuegos, y deben tomar decisiones de tiempo de uso responsable.



68 Las demostraciones en video, así como las instrucciones paso a paso para los controles parentales de consolas de videojuegos están disponibles en: Entertainment software rating board, Parental controls, <https://www.esrb.org/tools-for-parents/parental-controls/>

La visita a esta página de internet, misma que puede ser traducida al español con las herramientas que proporcionan los distintos navegadores de internet, es de imprescindible lectura para madres, padres y personas supervisoras con hijas e hijos que juegan a través de estas consolas, así como los juegos para computadora (para PC).

III.III. Caso 4. Jugarse la seguridad *En Línea*

Con base en hechos reales.

Los nombres, sucesos y lugares se modificaron para proteger el derecho a la intimidad y los datos personales

Jugar videojuegos es una actividad lúdica y de entretenimiento que ayuda al desarrollo de habilidades cognitivas y mentales, como el desarrollo motriz y la actitud de colaboración, todo esto cuando se hace con las precauciones necesarias y con la supervisión y el acompañamiento que requieren la niñez y la adolescencia. Cuando estas medidas no existen pueden desembocar en situaciones lamentables como es el caso de Javier G.

Javier G. un niño de 12 años originario del norte de México. Su vida consistía en asistir a la escuela, jugar fútbol con sus amigos y estar en su casa, haciendo tarea y conviviendo con su familia.

Un día uno de sus familiares que radicaba en el sur del país decidió regalarle a Javier un videojuego muy famoso que permitía que ambos pudieran jugar en línea, y de esta manera mantenerse en contacto. El padre de Javier no opuso resistencia ni cuestionó el regalo. Al no entender el mundo de los videojuegos, el padre de Javier considero que el uso de estos no representaba ningún problema para su hijo.

En un inicio Javier se conectaba para jugar con su familiar, pero con el paso del tiempo empezó a jugar con más personas, todas desconocidas.

Mientras jugaba un videojuego de comandos y de guerra Javier recibió una invitación para incorporarse a jugar en línea con un grupo de personas que en conjunto formaban uno de los comandos más poderoso de ese universo digital. Por supuesto la idea emocionó a Javier y de inmediato aceptó la invitación para jugar en línea con estas personas desconocidas.

Después de dos meses de jugar día y noche, Javier empezó a presentar problemas de salud: tenía dificultades para dormir y para concentrar-

se. Incluso reprobó muchas de sus materias ya que se levantaba a las tres de la madrugada para jugar antes de ir a la escuela. Ya no jugaba fútbol con sus amigos y prácticamente vivía pegado a la pantalla, con un control en sus manos y una diadema con audífonos y micrófono en su cabeza. Como si esto no fuera suficiente Javier y su familia estaban a punto de experimentar una de las peores experiencias de sus vidas.

Una tarde cuando intentaba conectarse al videojuego en línea descubrió que no podía entrar, había sido eliminado del comando al que formaba parte y esto le generó angustia primero y luego ansiedad.

Pocos minutos después uno de los jugadores en línea le dijo que si quería seguir en el juego, siendo parte del comando tenía que cumplir con un reto que él le imponía, con la condición de que no mencionara nada a nadie, menos a su padre o madre. El primer reto consistía en atentar contra la vida de su madre y grabar un video para que lo compartiera en internet y así tener constancia de que había cumplido con lo que se le pidió.

Al leer esto Javier se negó rotundamente y dijo que no haría semejante cosa pero el desconocido que le escribía en el chat privado del videojuego le dijo que si no cumplía iría él mismo a hacerlo ya que había obtenido sus datos personales, los había robado del sitio web del juego y sabía su dirección.

Javier quedó petrificado con este último mensaje. No sabía que pensar y mucho menos qué hacer. Lo único que se le ocurrió en el momento fue apagar el videojuego y desconectarlo de la corriente eléctrica.

Pasaron varios días y la angustia lo carcomía, sabía que él y su familia estaban en peligro pero no terminaba de comprender la magnitud del asunto. Por su cabeza pasó la idea de dar aviso a su madre y su padre para que lo ayudaran, pero recordó que en varias ocasiones hablar con ellos de sus problemas o errores era sinónimo de rega-

ños, incluso golpes. Por temor a que esto sucediera Javier decidió callar y llegar solo hasta el final de esta situación que estaba viviendo.

Una tarde sonó su celular y era un mensaje de un número desconocido que le decía “conéctate al videojuego, tenemos un asunto pendiente”.

Por miedo obedeció y se conectó al videojuego donde ya lo esperaba el desconocido. Esta vez le dijo que le cambiaría el reto, le pidió que hiriera con arma de fuego a un par de compañeros de clase, así como lo hacía en el videojuego de comandos.

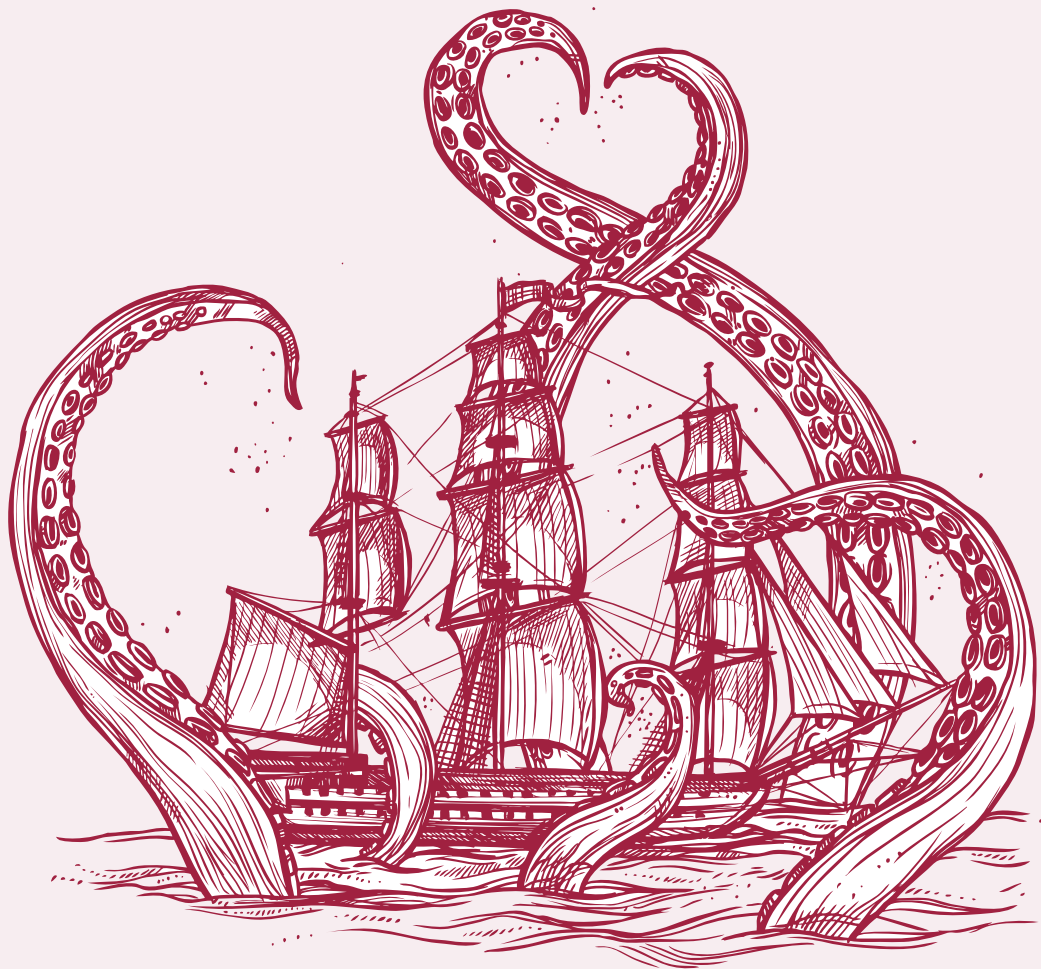
El desenlace de esta historia es trágico. Javier hirió, a sangre fría, a dos compañeros, y al profesor de la clase. Fue puesto a disposición de las autoridades y junto con él su padre que era

dueño del arma que utilizó.

Como se puede notar, los videojuegos no son una amenaza por sí mismos, el verdadero problema radica en dos puntos: la manera en que se usan y la falta de acompañamiento y apoyo por parte de una persona adulta.

Lo ideal en esta situación era que el padre de Javier se involucrara en el videojuego desde el momento en que se lo regalaron. Investigar si los juegos de comandos eran aptos para Javier y si jugar en línea era seguro o había riesgos potenciales para el niño.

Realizar un acompañamiento, incluso jugar con hijas e hijos, ayuda a entender mejor el juego y a identificar algún riesgo potencial si es que llegara a existir.



4.

PARENTALIDAD POSITIVA. UNA RUTA POR LOS MARES DEL AMOR Y EL RESPETO



IV.I. Catalejos y salvavidas. Hacia una *parentalidad tecnopositiva*

“Cuando te sumerjas en lo digital, no te dejes pescar, nada rápido, nada en grupo”

El Consejo de Europa reconoce que es necesario seguir trabajando para lograr un equilibrio entre los derechos de la niñez, la responsabilidad parental y los recursos necesarios, y que la situación actual requiere ser estudiada desde otro punto de vista. La *parentalidad* positiva representa una gran opción ya que favorece el desarrollo de relaciones paterno-filiales beneficiosas y la optimización del potencial de desarrollo de niñas, niños y adolescentes.⁶⁹

La *parentalidad* positiva debe destacar los derechos de la niñez y la adolescencia y prestar atención a los derechos de las madres y los padres, ya que no es menos importante su derecho a recibir apoyo de las autoridades públicas para cumplir sus funciones parentales. Igualmente deben realizarse esfuerzos para implicar más a los hombres en el cuidado y la educación de

hijas e hijos, lo que en estos tiempos se conoce como crianza compartida.⁷⁰

Con este tipo de *parentalidad* se hace énfasis en la participación activa de hijas e hijos en la familia y en la sociedad, y en su protagonismo como actores de cambio social, dejando de lado la figura parental propietaria y el concepto de infancia como objeto de protección.⁷¹

Las políticas públicas y las medidas de apoyo al ejercicio de la *parentalidad* positiva deben plantearse en un marco en el que se considere a hijas e hijos como titulares de derechos y responsabilidades, y a madres y padres como titulares de derechos y obligaciones. Debe reconocerse que las madres y padres son los principales responsables de su crianza.

⁶⁹ Council of Europe, Recommendation Rec (2006)19 of the Committee of Ministers to member states on policy to support positive parenting. Adopted by the Committee of Ministers on 13 December 2006 at the 983rd meeting of the Ministers' Deputies (Consejo de Europa. Recomendación (2006) 19 del Comité de Ministros a los Estados Miembros sobre la política de apoyo a la crianza positiva, aprobada por el Comité de Ministros el 13 de diciembre de 2006 en la 983ª reunión de los Diputados de los Ministros)

⁷⁰ Secretaría de Educación Pública, Acompañando la crianza. Guía para el desarrollo de las sesiones de Educación Inicial, México, 2019, p. 58., https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/512815/ACOMPA_ANDO_LA_CRIANZA_GU_A_PARA_LAS_SESIONES-2019.pdf

⁷¹ Rolander Garmendia, Alma Yareli (Et al)., Manual por una crianza respetuosa de niñas y niños, Instituto Mexicano de derechos Humanos y Democracia A.C., Ciudad de México, 2017, p. 16-23, https://dif.cdmx.gob.mx/storage/app/media/uploaded-files/V1.4_PorUnaCrianzaRespetuosa.pdf

La *parentalidad* positiva como propuesta de política pública se basa, principalmente, en que el Estado, madres, padres y personas supervisoras reconozcan los logros y capacidades de hijas e hijos y en el acompañamiento que les dan en su vida cotidiana, todo esto en un ambiente sin violencia física, verbal ni psicoemocional y con un estricto respeto, promoción y protección de sus derechos.⁷²

A lo anterior se añade que en México ya se avanza en esa ruta de respeto máximo a la integridad de niñas, niños y adolescentes. El Senado de la República modificó la Ley General de Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, a finales del 2020, que prohíbe los castigos corporales, físicos y todo trato humillante como forma de corrección o disciplina. De manera casi paralela la Suprema Corte de Justicia de la Nación, en diciembre del mismo año, emitió una tesis en la que consideró que resulta incompatible con la dignidad y los derechos de las personas menores de edad a su integridad personal y a su sano desarrollo integral. Por lo tanto se deben erradicar los castigos corporales y los tratos crueles y degradantes.⁷³

La organización *Save the Children* nos dice que la parentalidad positiva se basa en tres grandes acciones:⁷⁴

1. **Conocer:** cómo sienten, piensan y se desarrollan niñas, niños y adolescentes.
2. **Proteger:** entendido como ofrecer seguridad y estabilidad para que confíen en sus madres, padres y personas supervisoras.
3. **Dialogar:** privilegiar el diálogo sobre cualquier tipo de castigo físico.

En este orden de ideas, la *parentalidad* positiva debe trasladarse al ámbito de lo tecnológico para empezar a hablar de una postura *tecnopositiva*, la cual deberá conducirse por los mismos principios y valores que se han mencionado con anterioridad.

Niñas, niños y adolescentes tienen el derecho a acceder a las tecnologías de la información y a navegar en internet con un salvavidas puesto, con sus datos protegidos.

De la misma manera tienen derecho a consumir contenidos adecuados en radio, televisión y cine. Por eso, es necesario darles mecanismos de defensa, generar ambientes de confianza para que soliciten ayuda y para que no caigan en la trampa de lobos con piel de oveja.⁷⁵

Como punto de partida en este apartado se pone a consideración de madres, padres y personas supervisoras la posibilidad de actualizarse constantemente respecto a los avances que hay en internet y en las redes sociales, así como de los programas televisivos y radiofónicos para hijas e hijos. Igualmente **es útil que se realice una alfabetización digital, entendida esta como aprender y conocer el mundo digital de una manera más profunda, y que madres, padres y personas supervisoras se conviertan en una audiencia crítica**, para que denuncien algún contenido no apto para la niñez y la adolescencia que pudiera dañarles.

Todas estas acciones de prevención van encaminadas a lograr un modelo de *parentalidad* conocido como *parentalidad tecnopositiva*. Algunas acciones concretas que se pueden llevar a cabo para lograr dicho modelo son:

1. Realizar una alfabetización digital.
2. Formar madres, padres y personas supervisoras para generar audiencias críticas.
3. Fomentar un diálogo abierto donde la opinión de niñas, niños y adolescentes se tome en cuenta.
4. Llevar a cabo acciones preventivas en problemáticas digitales

⁷² Idem.

⁷³ JUSTICIA CON PERSPECTIVA DE INFANCIA. DEBE GARANTIZARSE EL DERECHO DE LOS MENORES DE EDAD A SER ESCUCHADOS EN EL PROCEDIMIENTO JURISDICCIONAL QUE INVOLUCRE SUS DERECHOS, TAMBIÉN EN LA PRIMERA ETAPA DE LA INFANCIA, PROMOVRIENDO FORMAS ADECUADAS DE INTERACCIÓN, LIBRE OPINIÓN Y COMUNICACIÓN CLARA Y ASERTIVA DE LA DECISIÓN Época: Décima Época. Registro: 2022436. Instancia: Primera Sala. Tipo de Tesis: Aislada. Fuente: Semanario Judicial de la Federación. Publicación: viernes 27 de noviembre de 2020 10:38 h. Materia(s): (Civil, Constitucional). Tesis: 1a. XLIX/2020 (10a.).

⁷⁴ Save the children, 10 principios sobre parentalidad positiva y buen trato, España, 2013, https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/principios_parentalidad.pdf

⁷⁵ SIPINNA, ¡No caigas en la trampa! Cuídate del Ciberacoso, 25 de octubre de 2017, <https://www.gob.mx/sipinna/es/articulos/no-caigas-en-la-trampa-cuidate-del-ciberacoso-131903?idiom=es>

La pregunta aquí es, ¿te consideras una madre o un padre *tecnopositivo* (*positivo con la tecnología*)? Si no sabes qué es esto a continuación se describen cuatro características de este modelo de *parentalidad tecnopositiva*, posteriormente se puede responder la autoevaluación.

Madres, padres y personas supervisoras positivos con la tecnología son los que:⁷⁶

1. Se basan en la ética digital para utilizarla responsablemente, en cosas que les beneficien y no solo en cuestiones de entretenimiento exclusivamente.
2. Fomentan un ambiente a favor de la tecnología que incluye la planeación de espacios y lugares desconectados, así como el tiempo fuera y dentro de la pantalla.
3. Piensan en su relación con dispositivos electrónicos y reconocen que su comportamiento influye (es ejemplo) en miembros más jóvenes de la familia.
4. Respetan los derechos y los datos de otras personas cuando usan lo digital. Ejemplo de esto es pedir permiso antes de compartir o publicar imágenes en las que aparezcan otras personas, sobre todo si son niñas, niños y adolescentes.

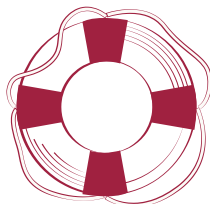
Si bien, desde el punto de vista de pediatras, la utilización de dispositivos tecnológicos no es recomendable en edades tempranas, la realidad nos demuestra que últimamente, se proporcionan a niñas y niños para mantenerlos en calma o en silencio. Las escenas de familias en restaurantes con los menores usando el celular para mantenerlos tranquilos y en silencio son muy recurrentes, a esto se le conoce como *chupones digitales*.⁷⁷

Desde el punto de vista de una diversidad de especialistas, padres, madres y personas supervisoras deben animar a niñas, niños y adolescentes para que se extiendan más allá de la vida habilitada por las aplicaciones y para que usen la tecnología como una herramienta para resolver problemas.⁷⁸

Desde el lugar en el que estén pueden usar sus catalejos para observar qué páginas de internet frecuentan, qué videojuegos juegan, qué programas ven y escuchan, estas son tareas fundamentales para ejercer una *parentalidad tecnopositiva*.

Además de la supervisión, el acompañamiento y el diálogo, es muy importante que las personas adultas tengan muy bien abierto el oído para escuchar a niñas, niños y adolescente, en su *Guía para padres* la Secretaría de Educación Pública lo dice de la siguiente manera: “Aprender a escuchar a [las niñas y] los niños pequeños es una de las tareas más humanizantes que pueden realizar los padres y las madres (sic). Cuando se escucha a [las hijas y] los hijos se aprende a conocerlos, a comprender sus conductas y crece la sensibilidad y el reconocimiento a sus logros y a sus necesidades”.⁷⁹

Es normal que madres, padres y personas supervisoras se enfrenten diariamente a preocupaciones y situaciones que los hagan sentir cansados y desanimados. Sin embargo es necesario evitar que esos estados de ánimo se prolonguen o se mantengan por mucho tiempo.⁸⁰ Para que una madre, padre o persona supervisora lleve a cabo una *parentalidad* positiva es necesario que se encuentre bien y que procure su bienestar general, solo así podrá servir como ese puente entre Estado y niñez y adolescencia para llevar a cabo la *parentalidad* positiva de la mejor manera.



⁷⁶ Cfr. Heitner, Devorah, op. cit., pp. 72, 73.

⁷⁷ Maltais, Michelle, Even young children are tech savvy, some using mobile devices before age 1, Los Angeles Times, noviembre de 2015, <https://www.latimes.com/science/sciencenow/la-sci-sn-young-children-tablets-pediatrics-20151102-story.html>

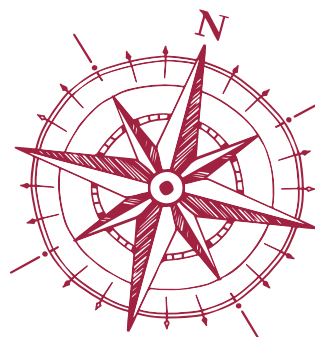
⁷⁸ Heitner, Devorah, op. cit., p. 72.

⁷⁹ López, María Emilia, Guía para padres La importancia de una crianza amorosa: un alimento para toda la vida, México, Secretaría de Educación Pública, 2017, p. 30, <https://www.planprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/inicial/guia-padres/1GUIA-PARA-PADRES-EDUC-INCIAL.pdf>

⁸⁰ Save the children, 10 principios sobre parentalidad positiva y buen trato, op., cit.

IV.II. Con rosa de los vientos y con espejos. Medidas de supervisión y acompañamiento parental

La imitación, mecanismo esencial para nuestra supervivencia, se halla en la base de ese extraño comportamiento, tantas veces vilipendiado o menospreciado, que conocemos como empatía. Me meto en tu pellejo para averiguar si eres amigo o enemigo, si me tenderás la mano o me clavarás un cuchillo en la espalda y, al hacerlo, te conozco mejor –y me conozco mejor a mí mismo.
Jorge Volpi. Leer la mente⁸¹



Madres, padres y personas supervisoras deben entender el mar tecnológico en el que están sumergidos las niñas, niños y adolescentes. Es indispensable que acompañen a hijas e hijos en su vida diaria y en su vida digital (que también es parte de su cotidianidad).

Supervisar y acompañar a niñas, niños y adolescentes es parte de una crianza que va más allá de las obligaciones paternales y económicas. Esto quiere decir que la crianza debe ser integral y debe estimular los sentidos, las emociones y el razonamiento a través de juegos, literatura, diálogo, libertad y compañía amorosa.⁸²

Niñas, niños y adolescentes que cuentan con el amor, el respeto y el acompañamiento de una persona adulta saben que tienen un apoyo seguro en donde pueden acudir ante cualquier adversidad para después seguir con su vida, ya sea real o virtual.

A diferencia del monitoreo con gráficos, horarios y medidas restrictivas, la supervisión y el acompañamiento parental significan comprender los medios digitales que usan la niñez y la adolescencia. Como ejemplo claro podemos decir que el proceso de acompañamiento es saber la diferencia en-

tre *Instagram* y *Facebook*, observar y reconocer los efectos emocionales de jugar un videojuego en modo competitivo contra uno colaborativo.⁸³

Mientras niñas, niños y adolescentes navegan por internet, utilizan redes sociales, ven televisión o cine y escuchan radio, madres, padres y personas supervisoras deben estar con ellas y ellos, observando, escuchando y reflexionando la manera en que lo hacen.

La Academia Americana de Pediatría (AAP) reconoce la relevancia que los medios digitales tienen en las vidas de niñas, niños y adolescentes por eso recomienda que madres, padres y personas supervisoras hagan un plan de consumo mediático, que tenga en cuenta las necesidades de salud, educación y entretenimiento de cada niña y niño, así como las necesidades de toda la familia.⁸⁴

Las personas adultas que cumplen la función de mentores digitales tienen la responsabilidad de asegurarse que las actividades cotidianas que realizan niñas, niños y adolescentes, como ir a la escuela, practicar deporte o convivir con la familia, no se vean interrumpidas o suplantadas por el tiempo que pasan frente a una pantalla.

⁸¹ Volpi, Jorge, *Leer la mente*, México, Punto de lectura, 2011, p. 115

⁸² Cfr. López, María Emilia, *Guía para padres La importancia de una crianza amorosa: un alimento para toda la vida*, op., cit, p. 12.

⁸³ Kamenetz, Anya, *Screen time and your child: how to mentor, not monitor*: NPR, Life kit NPR tools to help you get it together, USA, junio 2020, <https://www.npr.org/2019/06/30/736214974/at-your-wits-end-with-a-screen-obsessed-kid-read-this>

⁸⁴ American Academy of Pediatrics, Kids & Tech: Tips for Parents in the Digital Age, *Healthy children.org*, 2018, US and Canada, disponible en: <https://www.healthychildren.org/English/family-life/Media/Pages/Tips-for-Parents-Digital-Age.aspx>

Madres, padres y personas supervisoras deben convertirse en los mentores digitales de niñas, niños y adolescentes, deben ser esa rosa de los vientos para conocer la orientación de los mismos y para aprovecharlos a su favor.

Por esta razón la AAP recomienda a madres, padres y personas supervisoras que den prioridad a la creatividad y al tiempo que brindan a los bebés y las niñas y niños de temprana edad para el juego sin estar conectados a un aparato de contenido digital.⁸⁵

Una tarea primordial que tienen las personas que son mentores digitales es la que tiene que ver con supervisar y sobretodo acompañar a niñas y niños de edades tempranas cuando escuchen, vean o interactúen a través de los medios digitales que tienen a su alcance.

El acompañamiento es un proceso de desarrollo de habilidades en el cual una persona con experiencia denominado mentor o mentora, este caso como ya hemos dicho se trata de un mentor digital, aconseja, guía y ayuda en el desarrollo personal y profesional a mediano plazo de una niña, niño o adolescente en una relación de confianza mutua.

Este proceso de acompañamiento y del desarrollo de habilidades se basa en gran parte en un intercambio de información y de experiencias⁸⁶ que servirá para potenciar las habilidades de niñas, niños y adolescentes, tales como la creatividad, los procesos de aprendizaje y la manera en que se relacionen con el mundo digital y con el contenido que encuentran en las pantallas a las que tienen acceso.

Este acompañamiento debe ir de la mano con un diálogo y un intercambio de opiniones para alcanzar una comprensión más amplia de lo que consumen digitalmente.

Está dirigido a conseguir un desarrollo integral de la niña, niño o adolescente, esto se refiere a entender los puntos de vista, maneras de comportarse, toma de decisiones, entre otras. El acompañamiento también se diferencia de otros procesos formativos en la relación de persona a persona, la duración media y la importancia de los elementos informales de la comunicación.

La persona acompañada, en este caso la niña, niño o adolescente, tiene un papel mucho más decisivo y proactivo.⁸⁷

Entre sus recomendaciones para niñas, niños y adolescentes de distinta edad la AAP sostiene:⁸⁸

1. Para las **niñas y niños menores de dos años**, se debe evitar el consumo mediático a no ser por las llamadas de video. Madres, padres y personas supervisoras de niñas y niños de esta edad, que quieran que hijas e hijos consuman contenido digital deberán elegir programas de alta calidad y verlos en compañía de ellos para ayudarles a *discernir* lo que están viendo.
2. Para las **niñas y niños entre las edades de dos a cinco años**, se debe limitar el uso a una hora al día con programas de alta calidad. Madres, padres y personas supervisoras deben ver el contenido mediático junto con hijas e hijos para ayudarles a *entender* lo que están viendo.
3. Para las **niñas y niños de seis años en adelante**, las madres, padres y personas supervisores deben *establecer* límites razonables sobre el tiempo y el tipo de contenido que consumen, y cerciorarse de que su consumo no acapare el tiempo para un sueño adecuado, actividad física y otros comportamientos esenciales para la salud.

⁸⁵ American Academy of Pediatrics, AAP Announces New Recommendations for Children's Media Use, Healthy children.org, 2018, US and Canada, disponible en: <https://www.healthychildren.org/english/news/pages/aap-announces-new-recommendations-for-childrens-media-use.aspx>

⁸⁶ Vázquez, José, Acompañar y formar. El mentoreo como herramienta para reducir la deserción Escolar, Revista de Investigación Apuntes Universitario, Volumen 8 - Número 1 (Enero-Abril), 2018, México, disponible en: https://www.researchgate.net/publication/324019209_Acomparar_y_formar_El_mentoreo_como_herramienta_para_reducir_la_desercion_escolar

⁸⁷ Fundació per a la motivació dels recursos humans, Unidad de conocimiento El mentoring, Abril 2017, pp. 1-2., https://factorhuma.org/attachments_secure/article/8294/_1461378de534f2_mentoring_cast.pdf

⁸⁸ Cfr. American Academy of Pediatrics, AAP Announces New Recommendations for Children's Media Use, op., cit.

Además de las medidas ya propuestas, la APP insiste en mantener la comunicación y crear conciencia en la niñez y la adolescencia para ejercer una buena ciudadanía digital y para fomentar un ambiente de respeto fuera y dentro del mundo digital.⁸⁹

Si se pretende que las personas crezcan con un desarrollo emocional fuerte resulta necesario que sean criadas con respeto y sobre todo con amor. La combinación de estos dos valores resultará en una mejor crianza y en personas con una capacidad de interpretación y de decisión más sólida y razonada.

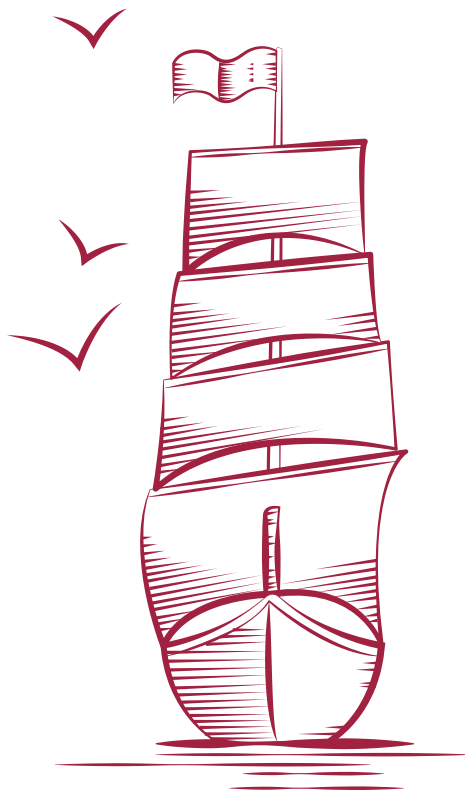
Es una realidad que el mundo digital, como si fuera un mar que rodea e inunda todo lo que encuentra a su paso, invade y sumerge a todo aquel que decide navegarlo.

Algunas plataformas que niñas, niños y adolescentes utilizan incluyen la posibilidad de consumir y crear contenido, esto hace que vivan la mayor parte de su tiempo en una realidad alterna y virtual.

La medida en la que niñas, niños y adolescentes se encuentran metidos en el mundo virtual es directamente proporcional a la ausencia, acompañamiento y orientación por parte de las personas responsables de ellas y ellos.⁹⁰

Si este acompañamiento no existe se corre el riesgo de caer en una confusión de lo real con lo virtual. La afirmación anterior demuestra que niñas, niños y adolescentes se encuentran a la deriva si no hay alguien capacitado para responder sus dudas y tendrían que especular de lo que vayan viendo, por cuestiones de azar y no por gusto o elección.

Aunque el panorama mediático cambia constantemente, se pueden aplicar algunas de las mismas reglas de la educación común. Madres, padres y personas supervisoras desempeñan un papel importante para ayudar a la niñez y a la adolescencia a navegar en el mundo mediático, de la misma forma que les ayudan a aprender y a comportarse cuando no están en línea.⁹¹

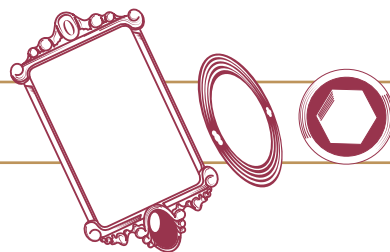


⁸⁹ Cfr. Idem.

⁹⁰ Varela Argaez Yesica Liceth, op., cit. pp. 41, 42

⁹¹ Cfr. American Academy of Pediatrics, AAP Announces New Recommendations for Children's Media Use, op., cit.

IV. III. Los espejos de la empatía



Diversos pediatras se han manifestado respecto de la importancia que juega la *empatía* en el desarrollo de las niñas y niños. La empatía es la capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona y al mismo tiempo es ese espejo en el que cada una debe verse cuando está frente a otra.

Abarca la toma de perspectiva y le permite a la persona sentir lo que otra siente. Permite que las niñas, niños y adolescentes sean más agradables,⁹² más resistentes,⁹³ mejores líderes y más motivados por la conciencia. Las niñas, niños y adolescentes necesitan empatía unos con otros cuando usan la tecnología porque tienen poder sobre su propia autoestima⁹⁴ y la de sus amistades, y las consecuencias a largo plazo pueden ser devastadoras.

La empatía también es el antídoto contra el acoso cibernético porque puede evitarlo antes de que comience.⁹⁵ En el momento en que niñas, niños y adolescentes abran una primera cuenta en las redes sociales, se les debe explicar la importancia de la amabilidad, del afecto, de la atención que le den a sus cuentas, y que recuerden publicar con empatía por las demás personas que navegan en ese mar digital. Madres, padres y personas supervisoras tienen que mantener un diálogo sobre estos temas en sus comunidades y encontrar apoyo en las escuelas de las niñas, niños y adolescentes para trabajar todos en comunidad.

Para que la supervisión y el acompañamiento parental sean eficientes y eficaces, se deben replantear muchas cuestiones culturales y sociales. Para iniciar con la supervisión y acompañamiento madres, padres y personas supervisoras tienen la obligación de estar pendientes de las acciones que hijas e hijos llevan a cabo cuando hacen uso de la tecnología.

Si niñas, niños y adolescentes no obtienen la ayuda que necesitan de sus madres, padres o personas supervisoras, podría ser un factor para tener tasas crecientes de depresión que pueden ser resultado de la falta de acompañamiento en el uso de la tecnología, y no de la tecnología por sí misma.⁹⁶

Por lo anteriormente dicho, la importancia de la empatía es mayor en este tema del internet y sobre todo de las redes sociales, esto porque es aquí donde tenemos contacto e interacción con otras personas. Para empatizar es básico hacernos preguntas todo el tiempo, por ejemplo ¿Por qué publico algo? ¿Cómo afectaría esta publicación a las personas? ¿Qué sentiría yo si viera esa publicación? Para profundizar en la empatía y otras acciones que favorecen el uso de internet se puede consultar el apartado de *Buenas prácticas en internet, de la Guía Esenciales de Seguridad Digital ¡Toma el control de tu vida en línea!*, de Microsoft.⁹⁷

92 Entiéndase agradable de acuerdo a la segunda acepción de la Real Academia Española, Diccionario de la lengua española, DRAE, la cual dice: adj. Agradable: Dicho de una persona: Afable en el trato.

93 Cuando se dice que serán más resistentes se hace referencia a la capacidad que tendrán para enfrentar de mejor manera diversas situaciones en su vida.

94 Además de una afectación a su autoestima se puede dar, en un segundo plano, una afectación a su reputación y a la de personas cercanas.

95 Graber, Diana, Parenting in a Digital Age: What Experts Are Saying, Psychology Today, 2019, US, disponible en: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/raising-humans-in-digital-world/201904/parenting-in-digital-age-what-experts-are-saying>

96 Cfr. idem.

97 Microsoft, Esenciales de Seguridad Digital, op., cit, pp. 17-29

IV.IV. Autoevaluación de positividad con la tecnología.



Después de las medidas de supervisión y acompañamiento que se han puesto en este documento y del viaje que se realizó de la parentalidad positiva a la *tecnopositiva*, es oportuno realizar una pequeña evaluación para que cada persona que lea este documento pueda saber en

qué etapa se encuentra o si aún no ha emprendido el camino hacia lo positivo de la tecnología.

Para entender mejor este concepto, se han adaptado a esta guía algunas preguntas de Devorah Heitner para madres, padres y personas con interés en ser positivos con la tecnología.⁹⁸

¿Fomentas un ambiente tecnopositivo en el hogar?	Sí ☐	No ☐
¿Entiendes internet y los medios digitales como algo extremadamente positivo siempre que se use del modo correcto?	Sí ☐	No ☐
¿Utilizas la empatía y evitas hacer juicios apresurados del uso tecnológico de tus hijas e hijos?	Sí ☐	No ☐
¿Modelas el uso responsable de los dispositivos para tu familia?	Sí ☐	No ☐
¿Ofreces oportunidades para la creatividad con la tecnología?	Sí ☐	No ☐
¿Juegas algunos de los juegos digitales de tus hijas e hijos?	Sí ☐	No ☐
¿Las reglas sobre la tecnología de tu casa aplican para ti y no solo para tus hijas e hijos?	Sí ☐	No ☐
¿Fijas límites claros sobre los tiempos de uso de la tecnología y los tiempos sin conectarse?	Sí ☐	No ☐
¿Has reducido (o eliminado) las batallas sobre los límites de tiempo con la tecnología y la restricción de contenido?	Sí ☐	No ☐
¿Le pides permiso a tu hija o hijo antes de publicar fotos suyas?	Sí ☐	No ☐
¿Puedes demostrar, e incluso defender, el verdadero potencial de la conectividad?	Sí ☐	No ☐
¿Estás usando la tecnología para crear una diferencia positiva en el mundo?	Sí ☐	No ☐

⁹⁸ Por la importancia y pertinencia de la preguntas, se decidió tomar el cuestionario en su totalidad haciéndole algunas adaptaciones. Cfr. Heitner, Devorah, op. cit., pp. 86-87.

Si a la mayoría de las preguntas respondiste (sí), no descuides tu convivencia familiar y continúa buscando áreas de oportunidad, en este mar las fronteras del conocimiento son dinámicas y extensas.

Si a la mayoría de las preguntas respondiste con un (no), se hace la invitación para poner en práctica las recomendaciones de esta guía, recuerda que para navegar lejos y seguros, hay que remar juntos.

En resumen, la parentalidad positiva en el interés superior de la niñez significa educar a niñas, niños y adolescentes de forma que puedan desarrollarse lo mejor posible en el hogar, en la escuela, con las amistades, en la sociedad y en el mundo digital.

Las niñas, niños y adolescentes mejoran mucho en sus actividades cuando madres y padres y personas adultas demuestran cariño y comprensión, pasan tiempo con ellas y ellos, conocen su vida y comprenden su conducta, esperan que cumplan las normas, les animan a comunicarse abiertamente y reaccionan ante las conductas inadecuadas aplicando medidas y explicaciones, en lugar de castigos severos.

La parentalidad positiva y la *tecnopositiva* exigen que madres y padres pasen tiempo junto con hijas e hijos. Aunque esto es especialmente importante en los primeros años de vida de la niñez, no debe olvidarse que la adolescencia también los necesita.

IV.V. ¿Cómo elegir aplicaciones adecuadas para la niñez y la adolescencia?

Aplicar restricciones extremas sin duda ayuda a evitar muchos riesgos potenciales, pero también puede limitar el aprendizaje, por eso es necesario saber elegir aplicaciones para la niñez y la adolescencia considerando siempre su edad y su desarrollo personal.

Para elegir las aplicaciones que contribuyan al sano desarrollo se puede seguir las siguientes recomendaciones que brinda Devorah Heitner:⁹⁹

1. Elige aplicaciones que animen a tu hija e/o hijo a conectarse con otras personas, siempre con seguridad y verificando que sean personas conocidas o de confianza.
2. Considera los juegos que fomenten la cooperación y la colaboración para la solución de problemas.
3. Busca juegos que animen a niñas y niños a imaginar y a crear, no solo a jugar. Hay muchos juegos que permiten diseñar personajes, niveles o ambientes.¹⁰⁰

4. Haz lo posible por encontrar juegos que construyan empatía.

5. Trata de encontrar juegos que no sexualicen a los personajes y avatares femeninos.

Parecería difícil saber cuáles son estas aplicaciones, aunque por otro lado hay una manera muy sencilla de saberlo. Esa manera es preguntándoles directamente a las niñas, niños y adolescentes cuáles consideran que son las mejores aplicaciones y juegos y por qué.

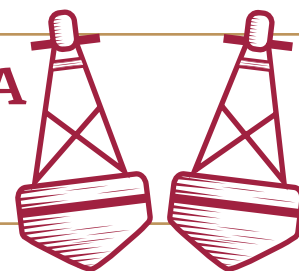
Hacerles esta pregunta representa no solo la posibilidad de escucharlos, también es una manera de generar un diálogo y una reflexión en ambas partes. Hacerles parte de la toma de decisiones de forma consiente y razonada contribuirá en su desarrollo y hará que las aplicaciones y juegos con los que tenga contacto sean positivos en su educación y formación.

⁹⁹ Idem, op. cit., pp. 82-83.

¹⁰⁰ Para ver este tipo de juegos consulte el apartado II.I Viento en popa, de esta Guía Parental.

5.

BOYAS. UNA MEDIDA PARA EDADES TEMPRANAS



“No permitas que tus hijas e hijos sean carnada de tiburones”

Los controles parentales son una herramienta que ayudan a madres, padres y personas supervisoras a cuidar a hijas e hijos de contenidos no aptos para su edad cuando usan internet, así como cuando acceden o consumen contenidos audiovisuales en radio, televisión y a través del servicio de televisión restringida.

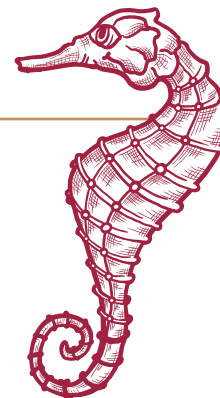
Son boyas digitales que pueden activar en la mayoría de los dispositivos. Estas boyas digitales sirven no solo para supervisar lo que hacen hijas e hijos, también funcionan para poner límites en el contenido que pueden ver y descargar, de manera que sirve tanto para limitar lo que se ve y se busca como lo que por cuestiones de azar puede llegar a los dispositivos electrónicos de las niñas, niños y adolescentes.

Algunas funciones específicas de dichos controles son:

1. Bloquear contenido no apto para su edad.
2. Ver qué hacen hijas e hijos en internet.
3. Limitar el tiempo de uso de los dispositivos.
4. Autorizar la descarga de las aplicaciones que soliciten hijas e hijos.
5. Bloquear el uso de los dispositivos.
6. Geolocalizar a hijas e hijos, con conocimiento de su parte, a través de su teléfono móvil.
7. Realizar llamadas de emergencia.

V.I. ¿Por qué usar boyas en este mar?

“Si dejas entrar un caballo de mar, recuerda lo que le pasó a los troyanos”



El interés superior de la niñez obliga al Estado y también a madres, padres y personas supervisoras a estar al pendiente del contenido que las niñas, niños y adolescentes ven y escuchan en internet y en medios tradicionales como son la radio y la televisión.

Al respecto Mayte Helguera, psicóloga española especializada en psicología infantil, dice que “los menores (sic), seducidos por la pertenencia al grupo, están adquiriendo velozmente muchos patrones de conducta, con un lenguaje y unos instrumentos propios de las diferentes tecnologías que usan”.¹⁰¹ Insiste con la idea de que “las nuevas generaciones conocen mejor los medios electrónicos y de comunicación que sus padres”.¹⁰² Esto es benéfico, pero también representa riesgos potenciales para su integridad física y mental.

Por lo anterior surge la necesidad de formarles adecuadamente y ese es el propósito principal de un control parental utilizado en los primeros años de vida. Por medio de los controles parentales, madres, padres y personas supervisoras pueden acompañar a hijas e hijos en la utilización de las nuevas tecnologías con responsabilidad, aprendiendo a hacer un mejor uso de las mismas.¹⁰³

Es necesario mencionar que son varias las personas expertas que recomiendan poner atención especial en el uso de los controles automáticos, Devorah Heitner, experta en jóvenes y sus relaciones con la tecnología y medios digitales, lo dice así: “[Los controles parentales] son instrumentos poco sutiles y falibles, y además podrían bloquear contenido muy bueno. En vez de bloquear lo que te preocupa, involucra a tus hijos en el pensamiento creativo y en la crítica social de los juegos [o contenidos que consuman]”.¹⁰⁴

Lo anterior quiere decir que los controles parentales deben servir como un complemento y como una herramienta de supervisión que debe ser utilizada con especial atención de madres, padres y personas supervisoras para que genere los beneficios esperados.

Para madres, padres y personas supervisoras que consideran el uso de controles parentales como una opción real, es importante que tomen en cuenta las siguientes recomendaciones previas:¹⁰⁵

1. Fomenta la comunicación con niñas, niños y adolescentes para concientizarles sobre los riesgos que existen en lo digital, conoce sus opiniones e intereses.

¹⁰¹ cfr. Labrador Encinas, Francisco, et. al., op. cit., p. 4.

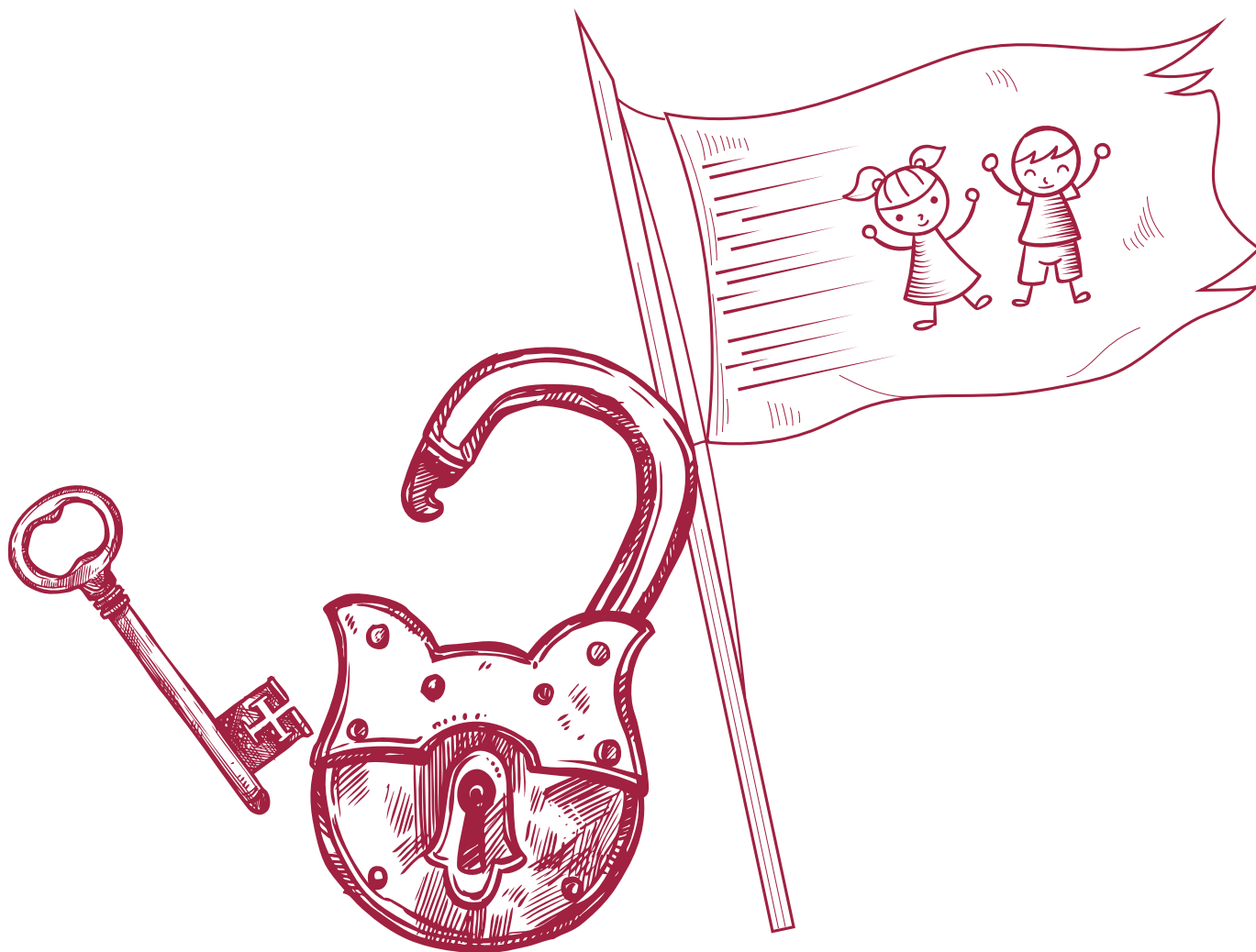
¹⁰² Idem.

¹⁰³ Cfr. Idem.

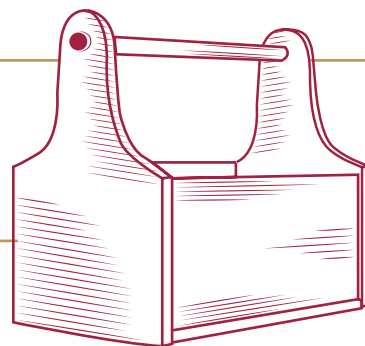
¹⁰⁴ Cfr. Heitner, Devorah, op. cit., p. 84.

¹⁰⁵ Instituto Nacional de Acceso a la Información y Protección de Datos Personales, Herramientas o aplicaciones de Supervisión Parental en Internet, México, mayo 2019, pp. 7-8., <http://inicio.ifai.org.mx/Guias/GuiaSupervisionParental.pdf>.

2. Infórmate sobre las distintas opciones, ventajas y desventajas de las herramientas disponibles en el mercado para un control parental.
3. Define adecuadamente las restricciones o elementos que se deseas establecer o supervisar con relación a las actividades en línea de la niña, niño o adolescente.
4. Revisa periódicamente la información proporcionada por la herramienta de control parental para identificar los posibles riesgos y medidas a implementar para reforzar la seguridad en los hábitos de navegación de hijas e hijos.
5. Analiza detalladamente las políticas de privacidad y condiciones de servicio de las herramientas de control parental previo a su uso, para identificar el tipo de datos personales y finalidades para los que serán utilizados.
6. Establece una fuerte comunicación con las niñas, niños, o adolescentes, para explicarles sobre el funcionamiento de la herramienta y la finalidad en su uso de tal forma que se convierta en una tarea de equipo. Recuerda que la mejor forma de proteger los datos personales de hijas e hijos es a través de la comunicación, del conocimiento y del uso de medidas de seguridad adecuadas, pero siempre con respeto a sus derechos.



6.

CAJA DE
HERRAMIENTAS

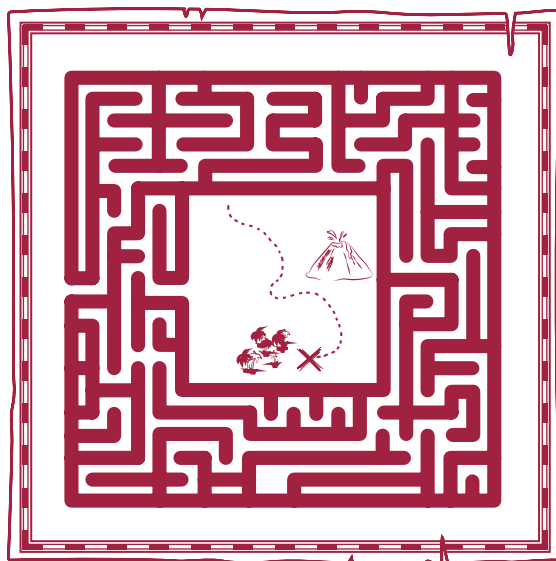
Para hacer frente a todo lo que se ha comentado en esta Guía Parental, madres, padres y personas supervisoras cuentan con varios recursos insertados en lo que aquí se denomina *caja de herramientas*. Las herramientas son clave para construir o reparar cualquier cosa. Para este caso específico se pretende que sirvan como un conjunto de información, conceptos y preceptos que sean útiles y que se puedan poner en práctica de manera efectiva.

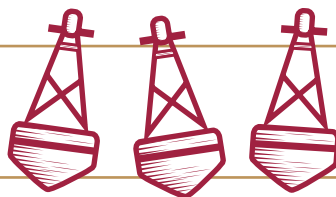
La caja de herramientas se puede utilizar en cualquier momento del proceso de supervisión y acompañamiento de hijas e hijos. Estas herramientas, que a continuación se describen, van desde algunos controles parentales, que aquí se denominan como *boyas digitales*; el marco legal que protege a la niñez y a la adolescencia y que puede servir como un *mapa orientador* para conocer sus derechos; los nombres de las instituciones que pueden brindarles apoyo en caso de requerirlo, y pueden funcionar como *faros de Alejandría* para regresar a tierra firme si hay algún desvío o extravío en su navegación digital.

Finalmente, y dada la importancia que tiene el lenguaje, se pone a su disposición un *breve diccionario náutico para madres, padres y personas supervisoras*.

La importancia que tiene el lenguaje en todas las disciplinas es mayúsculo. Muchas cosas no pueden entenderse si no son nombradas. En el caso de la navegación digital es necesario nombrar las cosas y conocer su significado para poder entenderlo y sobre todo para aprovecharlo. El breve diccionario náutico puede ser consultado en cualquier momento, es decir, puede servir como un glosario o si hay alguna duda durante la lectura del documento se puede recurrir a él como se haría con cualquier diccionario.

Se invita a no limitar las palabras que ahí se encuentran, la tecnología avanza a pasos de gigante y es muy probable que en estos momentos sigan apareciendo nuevas palabras relacionadas a lo digital, súmalas a tu vocabulario de navegación y sigue aprendiendo.



VI.I. Algunas boyas ¹⁰⁶

Nombre	Descripción	Link
Eset parental control	Herramienta que funciona para dispositivos <i>Android</i> , que permite gestionar el dispositivo móvil de niñas, niños y adolescentes a través de medidas para el control web, control de aplicaciones, localizador familiar y mensajes de madres o padres.	https://parentalcontrol.eset.com/?stschck=1
Family link	Aplicación para supervisar a niñas y niños menores de 13 años, en el uso de dispositivos celulares o tabletas. Si bien, el dispositivo de la niña, niño o adolescente debe ser <i>Android</i> , el del padre puede ser <i>Android</i> o <i>iPhone</i> .	https://families.google.com/intl/es419/familylink/
Family Time	Herramienta que funciona en dispositivos móviles <i>Android</i> , <i>iOS</i> y <i>Kindle</i> , para que las madres y padres puedan administrar el tiempo de uso del dispositivo de niñas, niños y adolescentes, bloquear aplicaciones, localizador familiar y alertas automáticas en situaciones de peligro.	https://familytime.io/es/
Norton Family	Herramienta para computadoras y dispositivos móviles, que permite gestionar la actividad de una niña, niño o adolescente en internet, mediante la supervisión y control de las actividades que realiza a través del uso del dispositivo.	https://family.norton.com/web/
Screen Time	Aplicación de supervisión parental para que madres, padres y personas supervisoras puedan administrar y controlar el tiempo que pasan niñas, niños y adolescentes en el celular o tableta.	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.screentime.rc&hl=es
Youtube Kids	Aunque no se considera como un control parental se puede decir que esta modalidad de <i>Youtube</i> da la certeza de que una vez que el menor ingrese a ver videos no correrá el riesgo de ver, por cuestiones de azar, contenido no apto para su edad.	https://youtube.com/kids/?gclid=EAlaIQobChMI-uTu0cnT6glVTdbACh231A0hEAAAYASAAEgKYSvD_BwE&gclidsrc=aw.ds

106 Estas boyas toman como base el documento Herramientas o aplicaciones de Supervisión Parental en Internet, del Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales a quien se agradece su aportación para la realización de esta parte de la Guía Parental.



VI.II. Mapa orientador

Instrumento	Especificidades
Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos CPEUM	Interés Superior de la Niñez¹⁰⁷ Principio constitucional, contenido en el artículo cuarto, que rige los derechos de la niñez para ser considerados con prioridad en las acciones o decisiones que les afecten en lo individual o en grupo. Por otro lado es una obligación de todas las instancias públicas y privadas tomarlo como base en las medidas que adopten e impacten a ese grupo de la población. Derecho a la educación Contenido en el artículo tercero de la constitución, establece que la educación básica y la media superior serán obligatorias.
Convención sobre los Derechos del Niño	Interés superior de la Niñez Señalado en el artículo tercero el interés superior de la niñez debe regir el actuar de las autoridades, de instituciones públicas y privadas, de tribunales y de autoridades administrativas.
Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes LGNNA	Capítulo XVII: Del Derecho a la intimidad¹⁰⁸ Se considera derecho a la intimidad la protección de datos personales de la niñez y la no injerencia arbitraria o ilegal en su vida privada que atente contra su dignidad, imagen o reputación
Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión. LFTR	Política de inclusión digital universal Contenida en el numeral XLIII del artículo tercero de la Ley se encuentra el Derecho de acceso a las tecnologías de la información y comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e internet

107 Véase SIPINNA, Cinco claves para entender qué es el #InterésSuperior de la #niñez, 06 de diciembre de 2018, <https://www.gob.mx/sipinna/es/articulos/cinco-claves-para-entender-que-es-el-interessuperior-de-la-ninez?idiom=es> Las claves para entender el Interés superior de la niñez son: 1. Contraponer la visión adultocéntrica; 2. Es un parámetro para que las instituciones públicas y privadas tomen decisiones basándose en este principio; 3. Asignación y reorientación de recursos para hacer efectivo este derecho; 4. Reafirma a las niñas, niños y adolescentes como titulares de derechos.

108 Véase también SIPINNA, Protege su derecho a la intimidad, 13 de abril de 2017, <https://www.gob.mx/sipinna/articulos/protege-su-derecho-a-la-intimidad-103424>

VI.III. Faros

Institución	Funciones
Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes (SIPINNA).	Tiene como una de sus principales atribuciones, generar una nueva manera de realizar políticas públicas desde el más alto nivel de decisión gubernamental donde todas las niñas, niños y adolescentes puedan exigir y ejercer sus derechos humanos, ya no como objetos de protección, sino como responsables de decidir y opinar lo que consideran mejor para ellas y ellos.
Secretaría Ejecutiva de SIPINNA. 	1. Apoyar al Sistema Nacional de Protección Integral en la ejecución y seguimiento de los acuerdos y resoluciones emitidos; 2. Celebrar convenios de coordinación, colaboración y concertación con instancias públicas y privadas, nacionales e internacionales; 3. Administrar el Sistema Nacional de Información sobre niñas, niños y adolescentes a nivel nacional; 4. Asesorar y apoyar a los gobiernos de las entidades federativas, así como a las autoridades federales que lo requieran para el ejercicio de sus atribuciones; 5. Coordinar con las Secretarías Ejecutivas de los Sistemas de las Entidades la articulación de la política nacional, así como el intercambio de información necesaria.¹⁰⁹

¹⁰⁹ SIPINNA, ¿Qué hacemos?, disponible en <https://www.gob.mx/sipinna/que-hacemos>

Institución	Funciones
Comisión sobre Tecnologías de la Información y contenidos Audiovisuales dirigidos a Niñas, Niños y Adolescentes.	1. Establecer mecanismos de coordinación, cooperación, y diálogo eficientes entre los sectores público y privado que se involucren en la producción y transmisión de contenidos por medios electrónicos como televisión, radio así como digitales. 2. Estudiar y analizar las oportunidades, retos y riesgos que enfrentan niñas, niños y adolescentes en la era digital. 3. Proponer metas, indicadores, programas y un plan de trabajo en relación con las tecnologías de la información y la comunicación (incluyendo medios audiovisuales y televisión) para impulsar su acceso y aprovechamiento por parte de niñas, niños y adolescentes. 4. Proponer metas, indicadores, programas y plan de trabajo para la generación de contenidos audiovisuales relevantes a la niñez mexicana que puedan difundirse a través de distintas plataformas tecnológicas. 5. Impulsar que los códigos de ética de los medios de comunicación electrónicos, impresos y digitales, estatales y privados, resguarden el interés superior de la niñez y la adolescencia. 6. Fomentar mecanismos efectivos de participación de niñas, niños y adolescentes en los medios electrónicos y digitales para canalizar sus opiniones, quejas y solicitudes sobre programación. Asimismo, generar mecanismos mínimos de protección y seguridad en su relación con dichos medios. 7. Proponer el establecimiento para niñas, niños y adolescentes de matrícula específica en educación digital en el Sistema Educativo, que contemple navegación en libertad y con seguridad, con mecanismos de prevención contra delitos, acoso y trata; mecanismos de protección de datos, de queja y de solución de problemas; mecanismos de participación y opinión.¹¹⁰

110 SIPINNA, Comisión Tecnologías de la Información y Contenidos Audiovisuales dirigidos a Niñas, Niños y Adolescentes, 16 de mayo de 2018, <https://www.gob.mx/sipinna/es/documentos/comision-tecnologias-de-la-informacion-y-contenidos-audiovisuales-dirigidos-a-ninas-ninos-y-adolescentes>

Institución	Funciones
Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia (SNDIF)	1. Proteger los derechos de niñas, niños y adolescentes, cuando los mismos se encuentren restringidos o vulnerados, en términos de esta Ley y las demás disposiciones aplicables. La institucionalización procederá como último recurso y por el menor tiempo posible, priorizando las opciones de cuidado en un entorno familiar; 2. Impulsar la cooperación y coordinación de las autoridades federales, de las entidades federativas, municipales y de las demarcaciones territoriales de la Ciudad de México, en el ámbito de sus respectivas competencias en materia de protección y restitución de derechos de niñas, niños y adolescentes para establecer los mecanismos necesarios para ello; 3. Celebrar los convenios de colaboración con los Sistemas de las Entidades y los Sistemas Municipales, así como con organizaciones e instituciones de los sectores público, privado y social; 4. Promover la formación, capacitación y profesionalización del personal de instituciones vinculadas con la protección y restitución de los derechos de niñas, niños y adolescentes, así como para realizar y apoyar estudios e investigaciones en la materia; 5. Prestar apoyo y colaboración técnica y administrativa en las materias reguladas en esta Ley, a las entidades federativas, municipios y demarcaciones territoriales de la Ciudad de México, y 6. Las demás que establezcan otras disposiciones en relación con la protección de niñas, niños y adolescentes que sean del ámbito de su competencia.

Institución	Funciones
Procuraduría Federal de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes PFPNNA	1. Procurar la protección integral de niñas, niños y adolescentes. 2. Prestar asesoría y representación en suplencia o coadyuvancia. 3. Coordinar las medidas de protección especial para la restitución de derechos. 4. Ser conciliador y mediador en conflictos familiares. 5. Denunciar ante el Ministerio Público hechos constitutivos de delitos. 6. Solicitar al Ministerio Público o interponer el mismo las medidas urgentes de protección especial. 7. Supervisar la ejecución de las medidas de protección especial. 8. Supervisar el buen funcionamiento de los Centros de Asistencia Social.
Secretaría de Educación Pública SEP	1. Responsable de la educación pública en México en nivel básico y medio superior principalmente. 2. Velar por los derechos educativos de la niñez
Dirección General Científica de la Guardia Nacional DGCGN	1. Patrullaje cibernético, inteligencia y proximidad ciudadana para la identificación y prevención de ilícitos en la red pública de internet. 2. Concientizar a la sociedad en general sobre la importancia del uso responsable de las nuevas tecnologías de la información, a través de la difusión de contenidos preventivos y de concientización sobre los riesgos del ciberespacio a fin de disminuir la incidencia ocasionada por conductas antisociales e ilícitas y promover la denuncia de delitos cibernéticos. 3. Emiten alertas y boletines de prevención sobre amenazas que se consideran de alto riesgo para el ecosistema digital nacional, las cuales se realizan a través del análisis de los reportes recibidos en las cuentas de la DGCGN o de cualquier unidad de Policía Cibernética. 4. Para ello ponen a disposición de la gente los medios de contacto para atender reportes derivados de internet, recibir información o solicitar pláticas informativas, con atención a la ciudadanía las 24 horas y 365 días del año.
Comisión Nacional de los Derechos Humanos CNDH	Velar por los derechos humanos de la niñez y la adolescencia contenidos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y en los Tratados Internacionales de los que el Estado mexicano es parte.

7.

BREVE DICCIONARIO NÁUTICO PARA MADRES, PADRES Y PERSONAS SUPERVISORAS



Ask: Es una aplicación para hacer preguntas a una persona usuaria y estas pueden ser de manera anónima. El riesgo para niñas, niños y adolescentes es que tampoco se piden rango de edad y muchas veces las preguntas pueden ser explícitas, sexuales y además mencionan el consumo de drogas.

Ciberacoso/cyberbullying:¹¹¹ Situación de hostigamiento, abuso y vejación sostenido y repetido a lo largo del tiempo, hacia una persona por parte de un grupo de individuos. Su característica fundamental es que para llevarse a cabo se vale de las redes informáticas y de los recursos tecnológicos actuales, como computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas e incluso consolas de videojuegos.

Corrupción de menores: Tiene que ver con inducir, manipular, procurar, facilitar u obligar a un menor de dieciocho años de edad o a quien no tenga capacidad para comprender el significado del hecho, a realizar actos de exhibicionismo corporal u obscenos, lascivos o sexuales, prostitución, ebriedad, consumo de narcóticos, prácticas sexuales o a cometer hechos delictuosos, en perjuicio del desarrollo de su personalidad.

Datos personales: Se refieren a cualquier información concerniente a una persona física identificada o identificable. Los datos personales sensibles son los que pueden revelar aspectos como origen racial o étnico, estado de salud presente y futuro, información genética, creencias religiosas, filosóficas y morales, afiliación sindical, opiniones políticas, preferencia sexual.¹¹²

Doxing: Es la práctica de investigación y publicación de información de una persona. Expone datos, opiniones e información privada. Puede ser un medio para la venganza, porno venganza, violación de la vida privada, en medios/redes digitales y por estas razones se le ha llegado a considerar como la piedra angular donde se basan todos los peligros que enfrentan niñas, niños y adolescentes en redes sociales.

Facebook: Es una red conocida y concurrida. La persona usuaria tiene una página donde puede publicar sus mensajes, fotos, videos, comentarios, etc., y compartir con personas que aparecen como amistades. De igual manera los amigos pueden comentar, *postear* (publicar) y dar *like* (me gusta). Una de sus principales funciones es contactar y encontrar amistades o grupos. Es una de las redes con más candados y protecciones para la privacidad, así como un alto compromiso con la protección de niñas, niños y adolescentes y prevención del acoso en la red.

Grooming: Es una estrategia y práctica de acoso que una persona adulta desarrolla para ganarse la confianza de una niña, niño o adolescente en redes sociales con la finalidad de obtener concesiones sexuales voluntarias o forzadas, por labor de convencimiento o extorsión/amenaza final. En una segunda fase obtiene datos sociales, privados e íntimos. En la tercera fase aprovecha la información adquirida para preparar u obtener el contacto sexual (cita a ciegas).

Hashtag: Los *hashtag* (*HT*) son temas de plática representados al inicio por un signo de gato (#)

¹¹¹ Ver SIPINNA, ¿Qué tanto sabes sobre niñez y redes sociales?, 18 de julio de 2019, op. Cit.

¹¹² Véase las fracciones V y VI del artículo tercero de la Ley Federal De Protección De Datos Personales En Posesión De Los Particulares

en el que se unifican y agrupan con un nombre, por ejemplo #GuíaParental.¹¹³

Huella digital: Datos o información que dejan un registro o rastro de la navegación o interacción en la red de internet.

Instagram: Esta red se centra en las fotografías o los videos que se comparten. Es mucho más estética y visual. Se pueden aplicar filtros a las fotos para hacerlas ver mejor o con alguna característica en especial. Su nivel de protección es alto porque se puede tener la cuenta privada (solo pueden ver tus fotos las personas que aceptes).

Kik: conocido en inglés como *Kik Messenger*, es una aplicación de mensajería instantánea gratuita para dispositivos móviles. Permite a las personas usuarias compartir mensajes, fotos, mensajes de voz, entre otros.

Mentor digital: Persona encargada de supervisar y acompañar a otra, por lo general de menor edad, en su consumo de medios digitales y utilización de las tecnologías de la información y de la comunicación por medio de pantallas, principalmente.

Nudes: Fotografías de una persona en donde está desnudo, sin ropa. Por lo regular con fines eróticos y de pareja.

OnlyFans: Es una red social que permite a la persona usuaria monetizar mediante la suscripción mensual de sus fans (seguidores). Si bien la red social es usada por personas de todo tipo, como arquitectos, chefs o personas que comparten videos y fotos de sus creaciones, lo cierto es que se utiliza en mayor medida para compartir material de tipo erótico y sexual.

Parentalidad positiva: Forma de parentalidad basada en el principio del interés superior de la niñez y en la máxima protección de sus derechos, que privilegia el diálogo y el trato amoroso

y respetuoso por encima de la violencia, el regaño y/o el castigo.

Parentalidad tecnopositiva: Basada en la parentalidad positiva, hace uso de los mismos elementos y valores para aplicarlos con hijas e hijos cuando consumen contenidos digitales y hacen uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, aprovechándolas al máximo y evitando los riesgos potenciales en la medida de lo posible.

Periscope: Es una red social operada por *Twitter* en la que se puede transmitir video en vivo (*streaming*), equivale a tener un canal propio de televisión donde se puede transmitir a seguidores a la hora que se desee. Ellos y ellas pueden poner comentarios (y todo el público lo ve al mismo tiempo) y van dando me gusta (*likes*) si les gusta el contenido. Los videos se guardan 24 horas para que las personas que siguen el canal puedan ver en repetición y posteriormente se borran. Quienes administran la página no permiten contenido sexual, denigrante o ilegal, por lo que cualquier transmisión que viole estas reglas puede ser reportada por personas usuarias y bloqueada por administradores.

Pornografía infantil: Es toda representación, por cualquier medio, de personas menores de edad, o interactuando, bien con otras personas menores de edad, o con adultos, en donde se les muestra en conductas sexualmente explícitas reales o simuladas, visuales, descriptivas o incluso sonoras o toda representación de los genitales de un niño con fines primordialmente sexuales, para poseer, promover, fabricar, distribuir, exhibir, ofrecer, comercializar o publicar, importar o exportar por cualquier medio incluido la internet.

Prueba de amor: Consiste en la entrega de las contraseñas de redes sociales de las víctimas, en especial niñas y adolescentes. Casi siempre proviene de una persona masculina conocida y puede considerarse uno de los pasos de control



113 SIPINNA, ¿Tú, tus hijas e hijos, saben todo sobre #hashtag?, 21 de noviembre de 2017, <https://www.gob.mx/sipinna/articulos/tu-tus-hijas-e-hijos-saben-todo-sobre-hashtags-233876?idiom=es>

dentro del proceso general de violencia en el noviazgo o relación sentimental.

Red social: Tecnología que sirve, principalmente, como un medio de comunicación a través de distintas plataformas tecnológicas. Hay una variedad de ellas, todas con la función principal de *comunicar*.

Retos: Pueden provenir de personas extrañas o surgir dentro del grupo de pares conocido. Consiste en seguir al pie de la letra ciertas instrucciones y dejar constancia de su cumplimiento en las redes sociales. En el proceso de cumplir el reto, se les puede pedir datos personales (edad, domicilio, teléfono, escuela, grupo, correo, etc.). También pueden ser trampas para el robo de identidad, extorsión, *ciberacoso*, entre otros. Pueden causar daños físicos y/o psicológicos.

Robo de identidad: A través de esta acción, los ciberdelincuentes se apropian de los datos personales para utilizarlos y hacerse pasar por otras personas con la intención de obtener beneficios a nombre de éstos.

Sexting: Es el envío de mensajes o imágenes sexuales por medio de los teléfonos móviles, un alto porcentaje de las personas que los envían son menores de 18 años; en especial niñas y adolescentes mujeres son víctimas de presión para su envío. Una frase clásica es “manda tu *pack* a mi *kik*” (manda tus imágenes sexuales a mi cuenta personal en la mensajería Kik).

Sextorsión: Forma de explotación sexual, chantaje o de coacción hacia una persona, generalmente a través de internet, con el fin de tener relaciones

sexuales con alguien, publicar o entregar imágenes o videos eróticas, pornográficas o realizando actos sexuales, dinero o algún otro beneficio, bajo la amenaza de difundir o revelar información o imágenes íntimas si no accede a las exigencias del chantajista.

Sharenting: Mala práctica que consiste en compartir y publicar imágenes, videos y datos íntimos de otra persona por parte de personas conocidas o familiares.

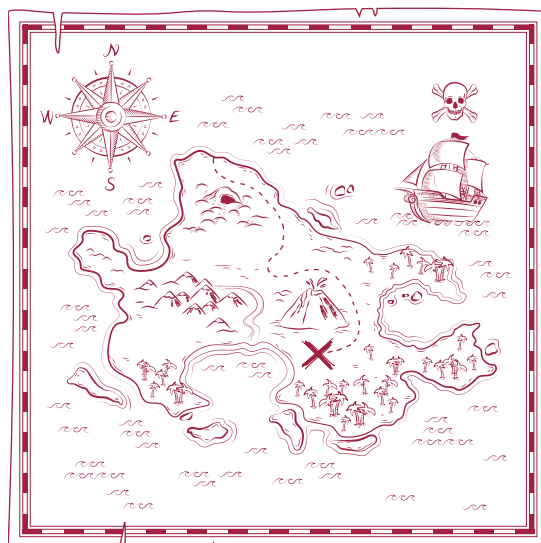
Skype: Red social que sirve para comunicarse con otras personas por medio de videollamadas.

Snapchat: Es una aplicación de mensajería para teléfonos inteligentes con soporte multimedia de imagen, video y filtros de realidad aumentada.

Tecnopositivo: Adjetivo que se utiliza para calificar la actitud de una persona que confía, aprovecha y utiliza las tecnologías de la información y la comunicación a su favor.

Telegram: Es una plataforma de mensajería. La aplicación está enfocada en los mensajes instantáneos, el envío de varios archivos y la comunicación de varias personas a la vez.

TikTok: Se suben videos de pocos minutos de duración, haciendo doblajes de voz de diversas fuentes y se realizan dinámicas (retos) que se hacen tendencia mundial y un gran número de personas los replican. El riesgo en esta aplicación es que es una esponja para la comisión de delitos ya que no cuenta con restricciones y cualquiera puede ver tus videos aunque no sean personas seguidoras.



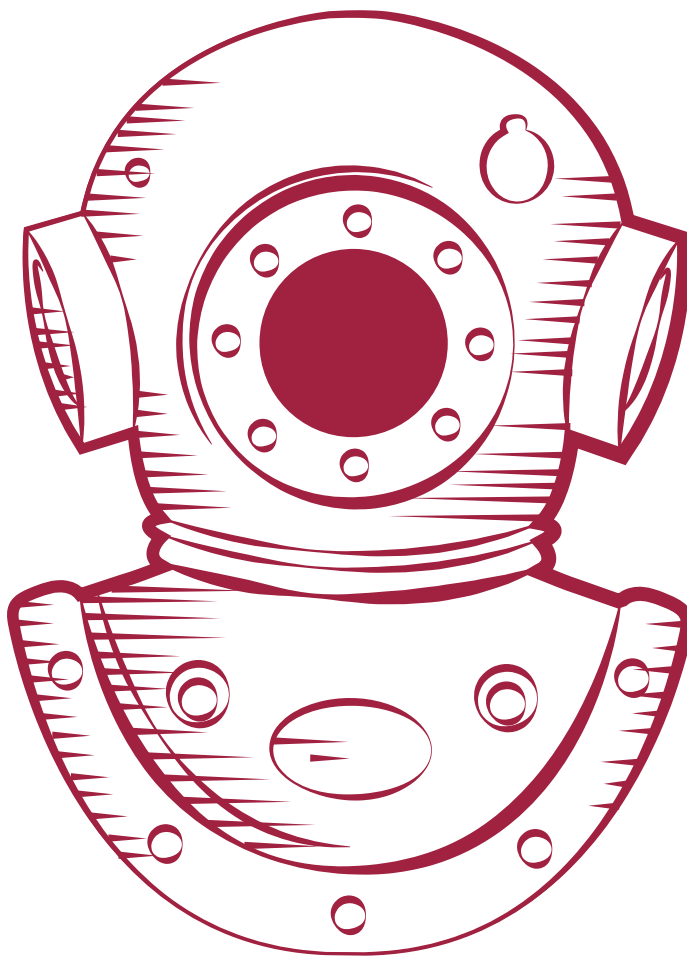
Turismo sexual de menores: Es la explotación sexual comercial de niñas y niños en lugares turísticos, otro país u otra región a cambio de un pago en él concurren tres partes, el oferente, la víctima y el turista pedófilo cuya intención es perpetrar una serie de delitos insospechados, como la privación ilegal de la libertad con fines sexuales, la violencia física, psicológica, que algunas veces desemboca en el homicidio de las víctimas.

Twitter: Es un servicio de *microblogging* (publicaciones pequeñas) que permite enviar mensajes con un máximo de 280 caracteres (*tweets*), que se muestran en la página principal de la persona usuaria. Pueden suscribirse a las cuentas de otras personas, a esto se le llama “seguir” (*follow*), y las personas usuarias abonados se les llama seguidores (*followers*). Por lo mismo, los mensajes son públicos. El auge de esta red recae en la posibilidad de seguir a las celebridades, personas públicas del mundo, organizaciones o agencias de información. Un aspecto destacado

de esta red social es su capacidad informativa en tiempo real.

Whatsapp: Es una aplicación de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes, en la que se envían y reciben mensajes mediante internet, así como imágenes, videos, audios, grabaciones de audio (notas de voz), documentos, ubicaciones, contactos, así como llamadas y videollamadas con varias personas participantes a la vez, entre otras funciones.

YouTube: Es un sitio web dedicado a compartir videos. Presenta una variedad de películas, programas de televisión y videos musicales, así como contenidos de *videoblogs* (cuentas con temas específicos para públicos selectos), YouTube Gaming (aquí se dan cita los jugadores (*gamers*) del planeta para compartir videos e incluso transmitir en vivo la manera en la que juegan) y *YouTube Kids* (con programas dirigidos a personas menores de dieciocho años).



8.

FUENTES
CONSULTADAS

American Academy of Pediatrics, AAP Announces New Recommendations for Children's Media Use, Healthy children.org, 2018, <https://www.healthychildren.org/english/news/pages/aap-announces-new-recommendations-for-childrens-media-use.aspx>

American Academy of Pediatrics, Kids & Tech: Tips for Parents in the Digital Age, Healthy children.org, 2018, <https://www.healthychildren.org/English/family-life/Media/Pages/Tips-for-Parents-Digital-Age.aspx>

American Psychiatric Association, *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5*, Trad. Ricardo Restrepo, 5 ed, American Psychiatric Publishing, EEUU.

BAUMAN, Zygmunt, *Modernidad líquida*, Trad. Rosenberg, Mirta y Arrambide, Jaime, México, Fondo de Cultura Económica, 2003.

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos

Convención de los Derechos del Niño, UNICEF.

Council of Europe document, *Recommendation Rec (2006)19 of the Committee of Ministers to member states on policy to support positive parenting*. Adopted by the Committee of Ministers on 13 December 2006 at the 983rd meeting of the Ministers' Deputies

Diario Oficial de la Federación: 14/02/2020, *MODIFICACIÓN a los Lineamientos de clasificación de contenidos audiovisuales de las transmisiones radiodifundidas y del servicio de televisión y audio restringidos*, publicados el 21 de agosto de 2018.

Diccionario de la lengua española, Madrid, Real Academia Española, 2014.

Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares

(ENDUTIH) 2019

Entertainment software rating board, *Parental-controls*, <https://www.esrb.org/tools-for-parents/parental-controls/>

FAVIS, Elise, *From surgery simulators to medical mishaps in space, video-game tech is helping doctors at work*, The Washington Post, USA, enero de 2020, <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/01/09/surgery-simulators-medical-mishaps-space-video-games-are-helping-doctors-do-their-jobs/>

FERNANDEZ, Elizabeth, *Computer Games Help People with Parkinson's Disease*, University of California San Francisco (UCSF), USA, octubre de 2011, <https://nursing.ucsf.edu/news/computer-games-help-people-parkinsons-disease>

Fundació per a la motivació dels recursos humans, *Unidad de conocimiento El mentoring*, Abril 2017, https://factorhuma.org/attachments_secure/article/8294/_1461378de534f2_mentoring_cast.pdf

GARCÍA, Laura, *#Enredados: Las redes sociales más allá de los memes*, México, Ediciones SM, 2015.

GRABER, Diana, *Parenting in a Digital Age: What Experts Are Saying*, Psychology Today, 2019, <https://www.psychologytoday.com/us/blog/raising-humans-in-digital-world/201904/parenting-in-digital-age-what-experts-are-saying>

GRANIC, Isabela et al., *The Benefits of Playing Video Games*, The American psychologist and Radboud University Nijmegen, United States of America, Vol. 69., January 2014, https://www.researchgate.net/publication/259112690_The_Benefits_of_Playing_Video_Games

GRAY, Peter, *The Cognitive Benefits Of Playing, Video Games*, Psychology Today, USA, febrero de 2015, <https://www.tutordocor.com/blog/2020/january/the-cognitive-benefits-of-playing-video-games/>

HEITNER, Deborah, *Guiar a los niños en la era digital*, trad. de Sonia Verjovsky, México, Paidós, 2019.

Instituto Mexicano de la Juventud, *Cyberbullying: ¿Cómo actuar frente al ciberacoso?*, 17 de octubre de 2017, <https://www.gob.mx/imjuve/articulos/cyberbullying-como-actuar-frente-al-ciberacoso>

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, *Aléjate de la piratería en el entorno digital en un 2x6*, México, 2020

Instituto Nacional de Ciberseguridad, Oficina de Seguridad del Internauta, *Guía de mediación parental para un uso seguro y responsable de internet por parte de los menores*, España, 2016, https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/4979_d_osi_menores_guia_mediacion_parental_internet.pdf

Instituto Nacional de Ciberseguridad, *Guía para uso seguro y responsable de internet por los menores itinerario de mediación parental*, España, https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/4979_d_osi_menores_guia_mediacion_parental_internet.pdf

Instituto Nacional de Acceso a la Información y Protección de Datos Personales, *Herramientas o aplicaciones de Supervisión Parental en Internet*, Mayo 2019, <http://inicio.ifai.org.mx/Guias/GuiaSupervisionParental.pdf>.

KAMENETZ, Anya, *Screen time and your child: how to mentor, not monitor: NPR*, Life kit NPR tools to help you get it together, USA, junio 2020, <https://www.npr.org/2019/06/30/736214974/at-your-wits-end-with-a-screen-obsessed-kid-read-this>

LABRADOR ENCINAS, Francisco, et. al., *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos*, Madrid España, Fundación Gaudium, 2018, https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5686_d_Guia-padres-educadores-usoseguro-internet-videojuegos-moviles.pdf

Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión

Ley Federal De Protección De Datos Personales En Posesión De Los Particulares

Ley General de Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes

LITTLE, Simon, *Global video games industry rises to COVID-19 challenge to entertain, connect, educate, donate and communicate public health messaging*, Interactive Software Federation of Europe (ISFE), Brussels, julio de 2020, <https://www.isfe.eu/news/global-video-games-industry-rises-to-covid-19-challenge-to-entertain-connect-educate-donate-and-communicate-public-health-messaging/>

LÓPEZ, María Emilia, *Guía para padres La importancia de una crianza amorosa: un alimento para toda la vida*, México, Secretaría de Educación Pública, 2017, p. 30, <https://www.plan-yprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/inicial/guia-padres/1GUIA-PARA-PADRES-EDUC-INCIAL.pdf>

MALTAIS, Michelle, *Even young children are tech savvy, some using mobile devices before age 1*, Los Angeles Times, noviembre de 2015, <https://www.latimes.com/science/sciencenow/la-sci-sn-young-children-tablets-pediatrics-20151102-story.html>

Microsoft, *Esenciales de Seguridad Digital*, México, 2020.

N. BALDWIN, Angela, y Safai, Yalda, *Video-game therapy may help treat ADHD, study finds*, ABC News Medical Unit, USA, febrero de 2020, <https://abcnews.go.com/Health/video-game-therapy-treat-adhd-study-finds/story?id=69186285>

Observatorio de la Seguridad de la Información, *Guía para padres y madres sobre uso seguro de videojuegos por menores*, Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación, España, Diciembre de 2010, <http://www.aevi.org.es/pdf/Guiaparapadresymadresobreusosegurodevideojuegospor menores.pdf>

OLABUENAGA, Ana María, *Linchamientos digitales*, México, Paidós, 2019.

Organización Mundial de la Salud, *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*, Recopilación de artículos Volumen 97: 2019 Volumen 97, Número 6, junio 2019, <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>

Organization for Economic Co-operation and Development (OECD), *The Protection of Children Online: Risks Faced by Children Online and*

Policies to Protect Them, París, 2011, <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/5kgcjf71pl28-en.pdf?expires=1598590808&id=id&accname=guest&checksum=319E9E14FB00EE93F9F768E5C7A135EB>

OUELLETTE, Jennifer, *Losing yourself in virtual worlds can have good as well as negative effects*, Ars tecnica, USA, julio de 2019, <https://arstechnica.com/gaming/2019/07/beyond-the-moral-panic-video-games-can-help-us-deal-with-grief-depression/>

Paediatrics & child health, *Children and the media*, Canada, Oxford Academic, Volume 4, Issue 5, 7/8 1999, Pp. 350–354, <https://doi.org/10.1093/pch/4.5.350>

PARK, Gene, *Minecraft offers free educational content for students stuck home due to coronavirus*, The Washington Post, USA, marzo de 2020, <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/03/24/minecraft-education-edition-coronavirus-remote-learning-students/>

PEDROZA, Susana T., y Gutiérrez Rivas, Rodrigo, *Los niños y las niñas como grupo vulnerable: una perspectiva constitucional*, en Valadés, Diego y Gutiérrez, Rodrigo (coords.), *Derechos humanos Memoria del IV Congreso Nacional de Derecho Constitucional*, t. III, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, 2001.

POPPER, Karl et al. (coords.), *La televisión es mala maestra*, México, Fondo de Cultura Económica, 2006

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, en <https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html>

Red Hat, *El concepto de las redes 5G*, <https://www.redhat.com/es/topics/5g-networks>

Reuters, *VR is helping kids with autism make sense of the real world*, Reuters, USA, enero de 2020, <https://www.reuters.com/video/watch/idOVBX9FSRF>

ROLANDER Garmendia, Alma Yareli (Et al), *Manual por una crianza respetuosa de niñas y niños*, Instituto Mexicano de derechos Humanos y Democracia A.C., Ciudad de México, 2017, p. 16-23, https://difcdmx.gob.mx/storage/app/media/uploaded-files/V1.4_PorUnaCrianzaRespetuosa.pdf

Save the children, 10 principios sobre parentalidad positiva y buen trato, España, 2013, https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/principios_parentalidad.pdf

Secretaría de Educación Pública, *Acompañando la crianza. Guía para el desarrollo de las sesiones de Educación Inicial*, México, 2019, https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/512815/ACOM-PA_ANDO_LA_CRIANZA_GU_A_PARA_LAS_SESIONES-2019.pdf

Secretaría de Comunicaciones y Transportes, *Guía de Ciberseguridad para el uso de redes y dispositivos de telecomunicaciones en apoyo de la educación*, Ciudad de México, 2020.

Secretaría de Gobernación, Boletín de Prensa No. 096/2019, 04 de mayo de 2019.

SIPINNA, ¿Qué tanto sabes sobre niñez y televisión?, 25 de junio de 2019, <https://www.gob.mx/sipinna/es/articulos/que-tanto-sabes-sobre-ninez-y-television?idiom=es>

-----, ¿Qué tanto sabes sobre niñez y redes sociales?, 18 de julio de 2019, <https://www.gob.mx/sipinna/es/articulos/que-tanto-sabes-de-ninez-y-redes-sociales?idiom=es>

-----, ¡No caigas en la trampa! Cuídate del Ciberacoso, 25 de octubre de 2017, <https://www.gob.mx/sipinna/es/articulos/no-caigas-en-la-trampa-cuidate-del-ciberacoso-131903?idiom=es>

-----, ¿Tú, tus hijas e hijos, saben todo sobre #hashtag?, 21 de noviembre de 2017, <https://www.gob.mx/sipinna/articulos/tu-tus-hijas-e-hijos-saben-todo-sobre-hashtags-233876?idiom=es>

-----, *Cinco claves para entender qué es el #InterésSuperior de la #niñez*, 06 de diciembre de 2018, <https://www.gob.mx/sipinna/es/articulos/cinco-claves-para-entender-que-es-el-interessuperior-de-la-ninez?idiom=es>

-----, *Protege su derecho a la intimidad*, 13 de abril de 2017, <https://www.gob.mx/sipinna/articulos/protege-su-derecho-a-la-intimidad-103424>

-----, *10 pasos para que niñas, niños y adolescentes*

naveguen por un internet más seguro, 7 de junio de 2017, <https://www.gob.mx/sipinna/articulos/10-pasos-para-que-ninas-ninos-y-adolescentes-naveguen-por-un-internet-mas-seguro>

-----, ¿Qué hacemos?, (sin fecha) <https://www.gob.mx/sipinna/que-hacemos>

-----, *Comisión Tecnologías de la Información y Contenidos Audiovisuales dirigidos a Niñas, Niños y Adolescentes*, 16 de mayo de 2018, <https://www.gob.mx/sipinna/es/documentos/comision-tecnologias-de-la-informacion-y-contenidos-audiovisuales-dirigidos-a-ninas-ninos-y-adolescentes>

UNICEF, *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*, División de comunicaciones de UNICEF, NY, diciembre de 2017, https://www.unicef.org/spanish/publications/files/SOWC_2017_Summary_Es_WEB.pdf

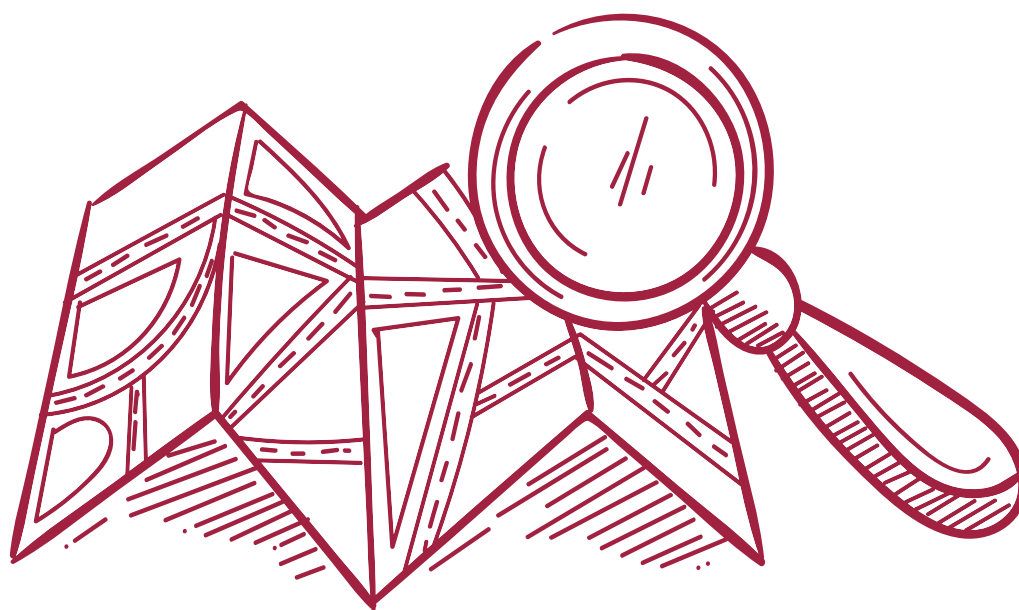
VARELA Argaez Yesica Liceth. *La irrupción de la*

pornografía en el proceso psíquico de niños a través de dispositivos tecnológicos [tesis de especialidad]. [Medellín (Colombia)]: Universidad de Antioquia; 2019. 54 p.

VÁZQUEZ, José, *Acompañar y formar. El mentoreo como herramienta para reducir la deserción Escolar*, Revista de Investigación Apuntes Universitario, Volumen 8 - Número 1 (Enero-Abril), 2018, https://www.researchgate.net/publication/324019209_Acompanar_y_formar_EL_mentoreo_como_herramienta_para_reducir_la_desercion_escolar

VOLPI, Jorge, *Leer la mente*, México, Punto de lectura, 2011.

WEN, Alan, *Before I Forget: the video game that tackles dementia*, The Guardian, UK, abril de 2020, <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/06/before-i-forget-early-onset-dementia-video-game>





GOBIERNO DE
MÉXICO

GOBERNACIÓN
SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN

SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN

Lic. Adán Augusto López Hernández

Secretario de Gobernación

Alejandro Encinas Rodríguez

Subsecretario de Derechos Humanos, Población y Migración

Rabindranath Salazar Solorio

*Subsecretario de Desarrollo Democrático,
Participación Social y Asuntos Religiosos*

Alfonso Abraham Sánchez Anaya

Titular de la Unidad de Administración y Finanzas

UNIDAD DE NORMATIVIDAD DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Lic. José Manuel Marroquín Pineda

Titular de la Unidad de Normatividad de Medios de Comunicación

Juan Rafael Márquez Meza

Director General de Normatividad de Comunicación

Javier Arath Cortés Javier

*Encargado de despacho de la Dirección General
de Radio, Televisión y Cinematografía*

Manuel Moreno Domínguez

Director General de Medios Impresos

*La **Guía Parental** se terminó de realizar
en la Ciudad de México, en octubre de 2021.
Se utilizaron las familias tipográficas
GMX y Montserrat.*



GOBIERNO DE
MÉXICO

GOBERNACIÓN

SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN