PODER LEGISLATIVO
NAYARIT
XXXIV LEGISLATURA

Dip. Marisol Sánchez Navarro
Presidenta de la Comisión de Educación y Cultura

TEPIC, NAYARIT; A 17 DE AGOSTO DE 2026.

MTRO. JUAN DANIEL MARTÍNEZ ITO.
SECRETARIO GENERAL.
H. XXXIV LEGISLATURA.
H. CONGRESO DEL ESTADO DE NAYARIT

CONGRESO DEL ESTADO DE NAYARIT
XXXIV LEGISLATURA
Alejandra Mar:
19 AGO. 2026
10:06
RECIBIDO
COORDINACIÓN DE REGISTRO DOCUMENTAL
Y ESTADÍSTICA PARLAMENTARIA

P R E S E N T E:

Con las facultades que me confiere el artículo 49 Fracción I de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Nayarit, así como los arábigos 21 Fracción II, 86 y 94 fracción I de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Nayarit, adjunto al presente escrito remito a Usted, la **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XXII BIS Y SE ADICIONA LA FRACCIÓN XXII TER DEL ARTÍCULO 4º, SE ADICIONA EL ARTÍCULO 92 QUINQUIES, DE LA LEY DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES PARA EL ESTADO DE NAYARIT; Y SE ADICIONAN LOS ARTÍCULOS 233 BIS Y 233 TER DEL CÓDIGO PENAL PARA EL ESTADO DE NAYARIT; EN MATERIA DE REDES SOCIALES DIGITALES.**

Solicitando se sirva dar inicio al procedimiento correspondiente, y se registre como parte del Orden del Día de la siguiente Sesión Pública del Honorable Congreso del Estado.

Agradeciendo la atención que se sirva dar a la presente, quedo de Usted a sus apreciables órdenes.

A T E N T A M E N T E:

DIP. MARISOL SÁNCHEZ NAVARRO
PRESIDENTA DE LA COMISION DE
EDUCACIÓN Y CULTURA

DIPUTADA MARISOL SÁNCHEZ NAVARRO.
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE EDUCACIÓN Y CULTURA.
COORDINADORA DE LA FRACCIÓN PARLAMENTARIA DEL PT.

Tel. 215 2500 Ext. 118 / dip.marisolsanchez@congresonayarit.gob.mx
Av. México No. 38 Nte. Tepic, Nayarit, México

DIPUTADO SALVADOR CASTAÑEDA RANGEL
PRESIDENTE DE LA MESA DIRECTIVA
H. XXXIV LEGISLATURA.
H. CONGRESO DEL ESTADO DE NAYARIT.

P R E S E N T E.

CONGRESO DEL ESTADO DE NAYARIT
XXXIV LEGISLATURA
19 AGO 2026
10:06
RECIBIDO
COORDINACIÓN DE REGISTRO DOCUMENTAL Y ESTADÍSTICA PARLAMENTARIA

MARISOL SÁNCHEZ NAVARRO, Diputada de la XXXIV legislatura, Presidenta de la Comisión de Educación y Cultura, con las facultades que me confiere el artículo 49 Fracción I de la Constitución Política del Estado de Nayarit, así como los arábigos 21 Fracción II, 86 y 94 fracción I de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Nayarit, y de conformidad con lo establecido en el numeral 95 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso, me permito someter a consideración de ésta Honorable Asamblea Legislativa la **INICIATIVA DE LEY CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XXII BIS Y SE ADICIONA LA FRACCIÓN XXII TER, AMBOS DEL ARTÍCULO 4º, ASIMISMO SE ADICIONA EL ARTÍCULO 92 QUINQUIES, DE LA LEY DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES PARA EL ESTADO DE NAYARIT; Y SE ADICIONAN LOS ARTÍCULOS 233 BIS Y 233 TER DEL CÓDIGO PENAL PARA EL ESTADO DE NAYARIT; QUE TIENE COMO FINALIDAD REGULAR EL USO DE LAS REDES SOCIO DIGITALES EN LAS PERSONAS MENORES DE 18 AÑOS, ASÍ COMO SANCIONAR PENALMENTE A LAS PERSONAS QUE UTILIZANDO LAS REDES SOCIO DIGITALES, PROPONGAN CONCERTAR ENCUENTROS CON FINES SEXUALES, SOLICITEN FAVORES DE NATURALEZA SEXUAL; Y/O SOLICITEN O TRANSMITAN MATERIAL PORNOGRAFICA A PERSONAS MENORES DE 18 AÑOS.**

Permitiéndome señalar a continuación la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS:

La maximización del uso de internet en la sociedad, sin lugar a dudas, ha venido a revolucionar nuestras vidas, sus grandes beneficios son inconmesurables y no estan en duda, sin embargo, no por ello debemos negar que existen aspectos que debemos cuidar y vigilar, el arribo de las redes socio digitales y la inteligencia artificial, nos han evidenciado los huecos sociales que en todas las edades se manifiestan, dado que sus aspectos positivos no deben opacar sus efectos negativos y preocupantes que ya se evidencian, en algunos casos de forma alarmante, es verdad que aun tenemos en formación generaciones con el uso masivo de inteligencia artificial y redes socio digitales, de las cuales nos falta información sobre su impacto en su desarrollo, sin embargo, también es verdad que ya existen estudios preocupantes sobre sus efectos tanto en la sociedad en general como en las niñas, niños y adolescentes en formación.

Efectos tales como la perdida de la privacidad, el ciber acoso, los fraudes y las estafas, los discursos de odio, las noticias falsas, hasta la exposición de las niñas, niños y adolescentes como receptores pasivos de contenido pornográfico o de carácter sexual nocivo; como los daños en la salud mental, deficit de atención, entre otros, dado que la estimulación constante de las pantallas reduce la capacidad de concentración en lecturas largas y tareas complejas; la alteración del sueño, crisis en la autoimagen, lo que se ha llamado la **Adicción al dopaje digital:** que implica que el diseño de **"scroll infinito"** y notificaciones, genera dependencia y síntomas de abstinencia al retirar las pantallas, que podemos observar ya en la niñez y la tendencia de "ansiedad" en la adolescencia, y las y los jovenes.

Es muy complejo y son muy amplios los efectos de las redes socio digitales, de los cuales existen muchos estudios, ponencias y conferencias que se han realizado, sin embargo, la presente iniciativa de ley, se centra en

una pequeña porción, que por sus impactos tiene como finalidad proponer que se regule el uso de las redes socio digitales en la niñez y adolescencia, por las razones y motivos que han esgrimido expertos que se han dedicado a estudiar el tema y nos permitimos citar a continuación algunos de ellos:

"El complejo debate sobre la regulación de las redes sociales. Conversatorio "Redes sociales: ¿regular o no regular", organizado por el C3,"[1]. Publicado por Aleida Rueda, el 12 de abril de 2021.

Conversatorio que fue organizado y moderado por Amada María Arley, investigadora asociada del C3, (Centro de Ciencias de la Complejidad), en el que participaron Juan Luis Conde, jurista fundador del despacho de abogados Novus, y Ana Paula Rumualdo, especialista en ciberseguridad y miembro del despacho en asesoría jurídica Hogan Lovells; Jonathan G. Garzón, abogado y jefe de innovación Cecoban, empresa especializada en fianzas y tecnologías de la información, así como Daniela Ramos Estefan, abogada comercial de la firma y despacho jurídico Índigo legal. Se menciona lo siguiente:

"La Real Academia Española (RAE) define a una **red social** como un ***"servicio de la sociedad de la información que ofrece a los usuarios una plataforma de comunicación a través de internet para que estos generen un perfil con sus datos personales, facilitando la creación de comunidades con base en criterios comunes y permitiendo la comunicación de sus usuarios".***

"De acuerdo con Rumualdo, esta definición resulta incompleta porque solo hace referencia a lo que uno puede encontrar en una red social, es decir, mensajes, videos, fotos y una variedad de archivos, pero otras plataformas

[1] https://www.c3.unam.mx/pdf/noticias/NOTICIA_186.pdf

más sofisticadas como: YouTube, LinkedIn, Discord, Twitch, 4Chan, entran en esas categorías cuando en realidad se distinguen por sus públicos y sus servicios".

"Esto es un problema porque cada plataforma tiene diferentes consumidores y maneja información de diferentes datos de su vida; por ejemplo, LinkedIn reúne datos laborales y académicos de sus usuarios para enlazarlos con posibles empleadores, mientras que otras redes como Facebook pueden tener datos personales que pueden ayudar a la red a identificar los patrones de consumo de las personas".

"Para el abogado especialista en tecnología, Jonathan G. Garzón, lo necesario sería regular las facultades que tienen los dueños de las plataformas sobre la información y el contenido que crean los usuarios. *"Siempre decimos que la tecnología es neutra (...) pero el tema es que la* ***plataforma no es neutra, toma decisiones".***

"Eso es importante porque estas plataformas tienen el control de la información de los usuarios. Por ejemplo, los términos y condiciones de Facebook establecen que la plataforma ayuda a conectar a los usuarios con grupos, personas y productos con base en sus interacciones, como likes y comentarios, **lo que quiere decir que esta red decide qué te muestra con base en lo que hacen en ella**".

"Tú supones que admites con quién quieres compartir información, admites quién quieres que vea tu información y de quién quieres ver su información, (pero) no necesariamente eso pasa", declara Garzón".

"El abogado señala que si hay algún organismo que deba regular a "las redes sociales" debe considerar que estas no son herramientas objetivas,

puesto que te muestran contenido con base en su algoritmo; además, cada una de las plataformas tienen sus propias reglas con las que decide cómo operar con la información y las conductas de los usuarios".

"Esto quiere decir que las compañías como Facebook, Twitter o Instagram tienen protocolos para eliminar, divulgar, suspender datos y cuentas dentro de sus propias plataformas".

"Otra ruta consiste en regular el alcance que tienen las publicaciones y su impacto en los demás cibernautas, particularmente cuando vienen de líderes de opinión. Para la abogada Daniela Ramos Estefan, esa podría ser una vía que permitiría limitar el impacto de líderes de opinión que pudieran poner diseminar información ofensiva, polarizante, o que ponga en riesgo la salud, la seguridad o el bienestar de otros usuarios".

"Para ella, "figuras como presidentes, secretarios de estado, gobernadores, al emitir una opinión, por el cargo que tienen, pueden tener un impacto mucho más fuerte a nivel social", por eso "esta participación debe de estar mayormente regulada", explica".

"Probablemente no hay mejor ejemplo de estas figuras públicas que Donald Trump. En 2015, el expresidente tuiteó: "Los Oscar fueron una gran noche para México y por qué no, si están destruyendo a EU más que a cualquier otro país". A ese tuit le siguieron varios otros que promovían los estereotipos e incitaban el odio contra los mexicanos".

""Tienen que estar (regulados), por el cargo que tienen, de alguna manera limitada. Si van a poder tener una opinión también es importante que la justifiquen, de lo contario se puede llegar al punto de difamación, y

honestamente creo que una de las consecuencias es que también la gente cada vez menos sabe si lo que está leyendo es real o no", dice Ramos".

"Finalmente, para el jurista Luis Conde, el foco de las propuestas para regular las redes sociales debería estar centrada en las conductas de los usuarios. "Debemos apelar a las conductas y no tanto a las plataformas", como ya se ha hecho en otros países".

"Por ejemplo, en 1996 en Estados Unidos se aprobó la Sección 230 de la Ley de Decencias en las Comunicaciones, la cual **libra a las plataformas en línea de la responsabilidad civil de lo que publican los usuarios y les otorga la facultad de eliminar contenido en ciertas circunstancias**, es decir, **si un cibernauta comete fraude o alguna actividad ilícita en la web, estos sitios se deslindan del problema y quien responde ante la ley es el usuario".**

Esta regulación ya la ejercen algunas plataformas con cibernautas en todo el mundo. En sus términos y condiciones, **Facebook establece que, si encuentra "conductas dañinas hacia los demás" dentro del muro o comentario de algún usuario, ya sea en forma de videos, audios o escritos, puede eliminar contenido, restringir el acceso a ciertas funciones, inhabilitar cuentas o comunicarse con otras instituciones u organismos de seguridad para regular estas actividades fraudulentas".**

"Lo que dice esa sección 230 es: **las redes sociales no van a ser responsables del contenido que publican sus usuarios, si un usuario comete un fraude a través de la red social, el responsable es el usuario, no la red social** (...) este concepto es la piedra angular que hace que las redes hoy puedan funcionar", puntualiza Conde".

Por otra parte, la UNICEF para cada infancia, en el blog "**Uso responsable de redes sociales**"[2], señala que

"Las tecnologías digitales en red son aquellos dispositivos, sitios webs, aplicaciones y las prácticas y valores culturales asociados que permiten formas de intercambio de información en conexión con otros aparatos y sistemas. Entre ellos se encuentran los teléfonos móviles, las computadoras, las consolas de videojuegos, los sitios de redes sociales y las aplicaciones de mensajería".

Desmantelan algunos **Mitos sobre los usos de las TIC por niños, niñas y adolescentes**";

- "**Aprenden solos:** Al relacionarse desde más temprana edad con las tecnologías existentes, tienen más posibilidades de apropiarse de un grupo de habilidades, fundamentalmente técnicas. Sin embargo, el escenario de las tecnologías digitales en redes demanda, cada vez más, de saberes nuevos y complejos que necesitan del acompañamiento de personas adultas, escuelas e instituciones públicas en la formación de las capacidades para convivir de manera segura y plena. A la vez, no siempre hay una oportunidad como esta para emprender una experiencia donde aprender de conjunto.

- "**Dominan las tecnologías a plenitud:** Muchos niños, niñas y adolescentes no tienen o no han tenido acceso a las tecnologías digitales o a una formación adecuada para usarlas a plenitud y de forma segura. Aun de poseer algunas habilidades, ninguna persona está exenta de estar retada por la velocidad cambiante de las tecnologías y

[2] https://www.unicef.org/cuba/midete-uso-responsable-redes-sociales

sus usos, pero algunas están en una particular desventaja para aprovecharlas o convivir con ellas de manera segura".

- **"Lo único que hace es jugar:** Las tecnologías digitales dan acceso a múltiples experiencias lúdicas enriquecedoras para la vida de niños, niñas y adolescentes, pero también son un espacio para la socialización, el aprendizaje y la creatividad innovadora. Del mismo modo, pueden ocurrir contactos o acceso a contenidos o conductas inapropiadas que pueden poner en riesgo su seguridad y bienestar".

- **"Sabe lo que no tiene que hacer:** Es importante que familiares, amistades y docentes no den por sentado que están dadas las condiciones para que los niños, niñas y adolescentes tengan una experiencia segura y saludable con las tecnologías y redes digitales. Compartir, interesarse y aprender juntos son un modo de conectarse a sus vivencias con los dispositivos y espacios digitales, sin recurrir a métodos de control excesivo. Las tecnologías digitales en red resultan una oportunidad fundamental para crecer de manera sana y segura.

En relación con los "**Riesgos y daños a los que se exponen niños, niñas y adolescentes en redes digitales",** señala lo siguiente:

A) "El daño en línea derivado de un contenido (el niño, niña o adolescente como receptor pasivo de contenido pornográfico o de carácter sexual nocivo)".

B) "El daño derivado del contacto (el niño, niña o adolescente a quien una persona adulta u otro niño le hace participar en actividades tales como abusos sexuales, ciberacoso o se le fotografía y sus imágenes se

difunden posteriormente para la captación en línea con fines de abuso sexual)".

C) "El daño provocado por el comportamiento (el niño, niña o adolescente inicia activamente un comportamiento peligroso o delictivo, por ejemplo, crear o subir a la red material pornográfico, reunirse físicamente con un adulto que ha conocido en línea, poner en línea imágenes de sí mismo o de otro menor de edad, descargar imágenes de abusos sexuales de niños o de acoso)".

D) "Otro escenario que merece atención es el devenido de una experiencia perjudicial que puede aparecer en un uso cotidiano de las tecnologías digitales en red".

E) La larga exposición a pantallas, la desinformación y los discursos de odio, el consumo permanente de contenidos satisfactorios o estresantes propiciados por los sistemas algorítmicos de las plataformas de redes o la presión social para realizar algunas acciones, son algunas de las experiencias a las que están expuestos todos los usuarios de manera común y que merecen atención especial y apoyo para que los niños, niñas y adolescentes puedan aprender a sortearlas.

Por otra parte, de acuerdo con la UNICEF, debemos tener en consideración que "La información que dejamos en redes digitales es almacenada y puede ser recuperada por cualquiera que tenga acceso a ella, así como ser distribuida de manera interminable por múltiples personas".

"Es por eso que lo que compartimos sobre nosotros debe ser información que resguarde la privacidad de nuestra vida personal, en especial

la de niños, niñas y adolescentes que pueden quedar expuestos a usos malintencionados o criminales".

"Poner fotografías y etiquetar lugares que frecuentamos, o introducir datos del infante en aplicaciones, son formas de compartir entre amistades. Pero los niños y niñas y adolescentes no suelen ser tomados en cuenta en la información que las personas adultas comparten de ellos y ellas en público y que es almacenada y aparece en red incluso hasta que son mayores".

"Resulta esencial revisar los datos que piden o extraen en silencio las aplicaciones, juegos y páginas que utilizamos".

"Prácticas como la trasmisión en vivo o el uso de etiquetas de localización pueden comprometer nuestra intimidad y la de nuestros seres queridos, vale la pena usarlos con criterio. El ejemplo de los adultos es primordial para establecer conversaciones sobre las formas en que los y las adolescentes se representan en redes".

Aprobación:

- "Una de las experiencias más retadoras en la convivencia en redes para las personas adolescentes tiene que ver con manejar la necesidad de aprobación con los demás".
- "Las plataformas de redes digitales, como Facebook, Twitter o Instragram, potencian los intercambios basados en la aprobación como modo de relacionarse. Muchos niños, niñas y adolescentes reproducen modelos sociales basados en generar contenidos y actitudes para alcanzar estos modos de aprobación de manera constante, en forma de seguidores, veces que se comparte un contenido o comentarios, entre otros. Esto ha conducido a muchos casos de afectaciones en la

autoestima o trastornos de la conducta. Aprender a convivir en red sin depender de esos mecanismos es una manera mucho más enriquecedora de aprovechar las virtudes de ese espacio".

- "Muchas veces esta idea de tener un deber para con los demás en tales espacios, hace que tengan presiones de multitudes y personas externas que llevan a situaciones de estrés o acciones no deseadas realmente".

- "Las personalidades públicas en redes se han convertido en figuras muy valoradas por las personas jóvenes como modelos a seguir. En algunos casos su influencia está basada en prácticas de marketing y equipos profesionales de comunicación que crean contenidos para generar seguimiento constante, compra de productos o validación de determinadas ideas no siempre promotoras de una vida plena y saludable".

- "Conversar abiertamente sobre estos temas, sin reprimendas ni prejuicios, analizando en familia situaciones reales es un buen modo de construir un criterio y decidir que queremos ser en el espacio público en redes".

Estrés y cansancio al consumir información en redes digitales:

- "Las formas en que las redes digitales presentan los contenidos, propician el énfasis en aquellos a los que atendemos con más frecuencia, en particular los generados por las personas con que más interactuamos en esas plataformas. Ello implica que se produzca la circunstancia de encerrarnos en burbujas de un mismo tema o puntos de vista, lo cual limita nuestra comprensión de los procesos. En muchas

ocasiones hace que solo veamos contenidos que nos estresa o nos provoca una reacción emocional".

- "Los niños, niñas y adolescentes no dejan de estar expuestos a este fenómeno, tanto como los adultos, pero necesitan aún más los recursos emocionales, analíticos y prácticos de usos de la tecnología que les permita sortear estos mecanismos".

- "Una dieta mediática balanceada que atienda a distintas fuentes, páginas y puntos de vista; la conversación colectiva y enriquecedora sobre los temas complejos, así como las pausas del tiempo en pantalla, son prácticas básicas para afrontar dichos retos".

- "La desinformación (desde las noticias falsas hasta los contenidos incompletos, descontextualizados o basados solo en un humor irreflexivo, los que deforman los titulares para generar clics y accesos) es también un fenómeno que afecta a niños, niñas y adolescentes para formar parte activa de la sociedad".

- "Fomentar el pensamiento crítico y la recepción activa, y no exclusivamente individual, de la información contribuirá a fomentar personas que crezcan con independencia y mayor capacidad de aportar a su entorno.

Tiempo ante las pantallas

"Uno de los principales retos para la convivencia con los dispositivos es poder regular el tiempo que pasamos ante las pantallas".

"¿Cuánto es mucho tiempo en pantalla? No hay una norma de tiempo, pues depende de las actividades que se realicen".

- "Uno de los síntomas de que la experiencia comienza a ser nociva es el estrés al separarse de los dispositivos".

- "La falta de ánimo al iniciar nuevas tareas o interactuar con amigos y familiares".

- "Los problemas de concentración, alteraciones del estado de ánimo y el agotamiento visual".

- "Suelen entrar en contradicción con los tiempos de sueño y descanso".

- "A mayor tiempo en pantalla, mayor exposición intercambios y contenidos perjudiciales".

Algunas ideas sobre cómo manejar el tiempo en pantalla:

- "Habla sobre los riesgos de manera abierta y honesta, sin prejuicios".
- "Pacta tiempos de uso y espacios donde no estén presenten los dispositivos, por ejemplo, el horario de comida o de juegos".
- "Considera cómo el tiempo en pantalla puede ser complementado con otras actividades".
- "Ayúdale a priorizar las tareas en el tiempo disponible".
- "Da un buen ejemplo".

Videojuegos y bienestar digital

"Los juegos digitales son una práctica habitual entre niños, niñas, adolescentes y personas adultas en todo el mundo. En muchas ocasiones pueden servir de estímulo al aprendizaje y al desarrollo cognitivo. También aportan los beneficios de la diversión en colectivo. Sin embargo, pueden

relacionarse también con casos de adicción, con contenido inapropiado, incluso, contactos inadecuados por parte de las personas adultas".

Advierte que:

- "La casa es el principal espacio donde niños, niñas y adolescentes juegan, sin embargo, en su mayoría juegan solos y aprenden sin acompañamiento".
- "Muchos juegos se llevan a cabo en redes entre varias personas. Eso les permite socializar, compartir sus alegrías e, incluso, darte la oportunidad de integrarte a su experiencia".
- "Sin embargo, también es un espacio menos revisado donde ocurren contactos inadecuados de adultos".
- "La principal referencia de los niños, niñas y adolescentes para obtener videojuegos son otros de su edad. También pueden sufrir presión de las amistades por estar en el espacio o cumplir determinadas metas".

Algunas ideas para sortear los retos de la interacción con videojuegos:

- "Comparte y descubre junto a él o ella los juegos y temas que le motivan. Haz que te enseñe a usarlas. Conversa sin prejuicios y diviértanse juntos".
- "Toma la delantera al escoger qué ver y discútelo".
- "Discute horarios, insiste en tomar pausas".
- "No conviertas al juego en premio por cumplir las actividades ordinarias".
- "No penalices sus acciones con la disponibilidad del juego".
- "Pregúntale sobre algo que te preocupa. Busca situaciones similares de terceros y analícenlas juntos".
- "Revisa si los juegos u otros usuarios piden información sensible".
- "Debate sobre las referencias e implicaciones de los contenidos hacia lo violento, las representaciones sexuales o los esquemas de éxito".

- "Anímale a intentar algo diferente cuando sientas que su tiempo es dedicado a una sola actividad".

Pornografía

"La pornografía resulta cada vez más un contenido de fácil acceso para niños, niñas y adolescentes a partir de sus propias búsquedas en redes digitales o la socialización de amistades o personas adultas. Esto último constituye una forma de abuso".

En la pornografía:

- "Las mujeres suelen ser identificadas como objetos".
- "Se pueden presentar falsas ideas del consenso del acto y el placer".
- "Se describen las prácticas sexuales con patrones irreales en función de la propuesta audiovisual comercial".
- "En muchas ocasiones pueden producir sentimientos negativos hacia el cuerpo propio o el ajeno, generando dificultades para el inicio de la vida sexual".

Para esto resulta útil:

- "Conversar sobre el tema, con criterio balanceado y sin prejuicios".
- "Hablar de los estereotipos".
- "Ayudar a identificar lo que es real y lo que no es".
- "Hacerle sentir en confianza para hablar sobre lo que no le reconforta".
- "Discutir cuándo se debe bloquear o dejar de seguir un sitio".
- "Utilizar formas de control parental si lo crees pertinente".

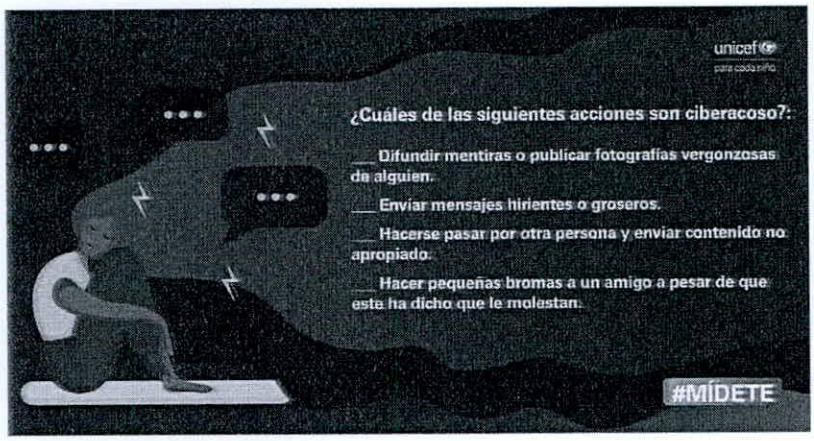
Ciberacoso

"El ciberacoso es la intimidación que se ejerce por medio de las tecnologías digitales en red. Busca molestar, atemorizar o humillar a las personas

víctimas. Puede ocurrir a través de sitios de redes sociales, plataformas de mensajería o juegos".

Incluye:

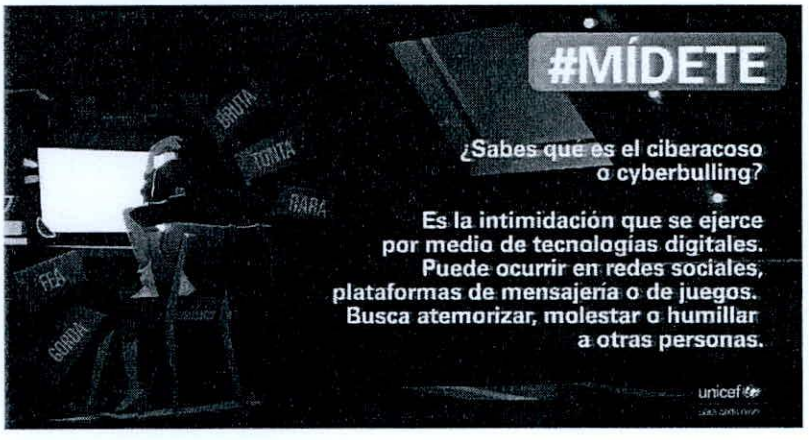
- "Difundir mentiras o fotografías que dañen la imagen pública de una persona".
- "Enviar mensajes hirientes o groseros".
- "Suplantar a otra persona y enviar contenido inapropiado".
- "Insistir en bromas y burlas a alguien a pesar de que este ha pedido que no lo hagan".



¿Qué podemos hacer?

- "Ayudar a niños, niñas y adolescentes a sentirse seguros de sí mismos y capaces de sortear los retos de la vida en el espacio digital, de manera que les ayude a prevenir una situación de estrés o depresión debido a los intercambios perjudiciales que puedan producirse".

- "El momento de mayor presión sobre el acoso suele ser un tiempo corto que puede ser solventado con una pausa de los dispositivos y cortar o revaluar las relaciones con las personas que lo realizan".
- "Tras ese momento de reflexión, es posible apoyarle para que pueda ver las posibles respuestas o soluciones a la situación, si lo amerita".



Intercambio de fotos-Sexting.

"El intercambio de fotos se ha convertido en una forma de relacionarse sexualmente muy común entre adolescentes y jóvenes".

"Las situaciones devenidas de intercambios perjudiciales tienen un efecto en la autoestima y la salud sexual de las personas que las sufren".

"La llamada pornovenganza o la distribución de fotos de una pareja a terceros sin su consentimiento, es una práctica recurrente que afecta a muchos adolescentes. Tiene una penalización legal en muchos países y pueden estar expuestas a ella o ser sus ejecutores personas de cualquier

sexo biológico, edad, orientación sexual o vínculo afectivo. Las adolescentes, sin embargo, suelen ser las más afectadas".

Es importante que los y las adolescentes se sientan con la posibilidad de contar con el apoyo y la guía de sus familiares en los inicios de su vida sexual en función de un desarrollo saludable. Lo principal es que no sientan temor de castigo o vergüenza por compartirte algo que les preocupa, pues entonces pueden comenzar a ocultarlas".

"Hablar de manera franca y sin prejuicios de las posibles consecuencias es el modo principal de prevenir situaciones dañinas a su bienestar. Resulta importante tener en cuenta que el intercambio de fotografías de una persona adulta con un niño, niña o adolescente constituye abuso sexual y es penado por la ley".

¿Cuándo debemos estar preocupados al respecto?

- "Existe presión sobre los y las adolescentes para compartir fotos suyas o de otra persona".
- "Se han compartido imágenes sexuales o desnudas en espacios no privados, como sitios de redes sociales o chat grupales. Es frecuente que aparezcan cuentas en redes falsas utilizando dichas fotos para promover negocios sexuales".
- "El niño, la niña o el adolescente ha compartido o solicitado con este fin imágenes sexuales de otra persona".

"En la mayoría de estos casos, resulta fundamental buscar apoyo psicológico y legal".

¿Qué hacer si se ha compartido una foto sexual de un niño, niña y adolescente?

- "Convérsalo, escúchale sin reprimendas y ayúdale a sentirse acompañado, protegido y consciente de cómo enfrentar y solucionar el problema".
- "Haz las preguntas necesarias para poder recuperar el contenido y detectar si hubo un caso de abuso".
- "Con paciencia, comprueba que el contenido no está público y no puede accederse a él en buscadores de sitios webs como Google u otros, y en buscadores de sitios de redes sociales y de mensajería como Facebook o Telegram".
- "Contacta a la persona que tiene el contenido y demándale que lo retire o lo borre".
- "Toma evidencias de las conversaciones y cierra cualquier nuevo contacto".
- "Puedes hacer lo mismo en las plataformas de redes que contengan la información. La mayoría suele tener sitios de instrucciones al respecto".
- "No le retires el dispositivo móvil ni cierres sus comunicaciones, es en estos momentos cuando más necesita ayuda".
- "Aun así, conversa sobre cómo sobrellevar la circunstancia. Hazle sentir que su autoestima no depende de dicha circunstancia".
- "El tiempo de crisis asociado a estos sucesos suele durar una semana. Es importante que la persona afectada entienda que es una circunstancia de tiempo finito que pasa a ser irrelevante".
- "Valora si la situación tiene implicaciones legales y da ese paso después de discutirlo con la persona afectada".
- "Pide apoyo del personal educativo para sobrellevar cualquier escenario de acoso escolar".

Grooming y abuso sexual a través de espacios de redes digitales.

"El *grooming* es una forma de intercambios con fines sexuales de personas adultas hacia niños, niñas o adolescentes. Es una forma de abuso que puede suceder través de redes digitales".

"Acceder a personas cercanas o del mundo entero en cualquier momento del día, a través de distintos tipos de servicios y dispositivos que permitan chat e intercambio de información (Como los juegos, las redes de mensajería o el correo electrónico), resulta una práctica frecuente que entraña peligros a los que están expuestos niños niñas y adolescentes. Es responsabilidad de familiares, maestros y amigos velar por protegerles ante esta circunstancia".

Actos que constituyen abusos sexuales:

- "Exponer a personas adultas y menores de edad desnudos por webcam".
- "Incentivar a menores a chatear sobre actos o fantasías sexuales".
- "Pedirles que vean pornografía o la compartan".
- "Decirles que hagan un acto sexual o se expongan este".
- "Personas adultas que explotan sexualmente a sus hijos e hijas compartiendo fotos o exponiéndolos a intercambios sexuales".

Algunas ideas para prevenir el abuso sexual:

- "Una relación de confianza y apoyo mutuo siempre ayuda a prevenir circunstancias de intercambio inadecuado o abuso. Resulta fundamental animar a nuestros hijos e hijas a identificar dónde están a salvo y en quiénes pueden encontrar ayuda y apoyo".
- "Conversa abiertamente y sin prejuicios sobre los peligros y retos del entorno digital. Conéctate con los espacios donde socializa tu hijo o hija, y con las personas con que se relaciona, tanto para advertir dónde hay contactos perjudiciales como para compartir sus alegrías".

- "Explora la información disponible en Internet sobre niños, niñas y adolescentes, sus perfiles y datos que dejan en juegos y aplicaciones. Recuerda que en muchas ocasiones en Internet se usan seudónimos e identidades distintas a las reales.
- "Usa las cámaras y los dispositivos en espacios públicos o compartidos sin violar su intimidad".
- "Ante cualquier situación de peligro, no hagas sentir culpable a la persona víctima ni la amenaces con retirarle los dispositivos".

Ciberseguridad.

"En las redes digitales pueden encontrarse prácticas de estafa, robo de identidad o hackeo de datos con distintos fines. Los niños, niñas y adolescentes pueden estar expuestos también a estas circunstancias con el fin de obtener datos de sus padres y madres, mayormente de carácter financiero, o sobre ellos mismos".

Control parental

"Muchos dispositivos, sitios webs o aplicaciones tienen sistemas que permiten controlar la actividad en ellos de los niños, niñas y adolescentes por parte de las personas adultas. Estos se conocen como Control Parental y pueden resultar una herramienta apropiada para acompañar la educación en el uso de las tecnologías y prevenir circunstancias inadecuadas. El tiempo en pantalla, los lugares a los cuales se acceden, las personas con las que se intercambia, entre otras funciones pueden ser reguladas por estos sistemas".

Ideas para acompañar en el uso de las tecnologías:

- "Averigua sobre los modos de aplicar el control parental en los distintos dispositivos y aplicaciones buscando información sobre estos en los buscadores".
- "Discute la presencia del control parental. Puede ser contradictorio descubrir que le vigilan sin saberlo y afectar la confianza mutua. Además, es habitual que aprendan a desconectarlo".
- "Los sistemas de seguimiento de movimiento por geolocalización, o GPS, son una herramienta que puede ser utilizada para momentos puntuales de vulnerabilidad. Sin embargo, pueden afectar su capacidad de independencia ante las situaciones o rechazo a la relación con los adultos que llevan el control".
- "Utiliza el control parental como complemento a la prevención a través del diálogo, acompañamiento en las actividades cotidianas y el aprendizaje mutuo".

Participar de manera plena y segura

- "Los niños, niñas y adolescentes también pueden aportar a los espacios donde se debate y decide el futuro y el presente de las sociedades de las que forman parte".
- "Su visión del mundo y acción innovadora pueden ser fundamentales para enriquecer nuestros puntos de vista y acciones sobre temas claves".
- "Es responsabilidad de las personas adultas crear las capacidades y los espacios para que esa práctica pueda desarrollarse de forma segura y productiva".
- "Para ello es necesario protegerles y enseñarles a prevenir los discursos de odio y las formas de violencias en las plataformas de redes digitales, sin excluirles de entender lo que pasa a su alrededor o limitar su libertad de expresarse".

- "En especial, resulta fundamental empoderarles como protagonistas de la protección y educación de otros de su edad desde el desarrollo de herramientas y capacidades para ello".

Por otra parte, en su comunicado de presensa pubicado el **25 de Abril de 2024**; la **UNESCO emite un nuevo informe en el que advierte que las redes sociales afectan al bienestar, el aprendizaje y las opciones profesionales de las niñas[3].** En este "advierte que, aunque las tecnologías digitales pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje, también presentan riesgos como la invasión de la intimidad, la distracción en el aprendizaje y el ciberacoso. Concretamente, el informe explica cómo amplifican los estereotipos de género las redes sociales, produciendo efectos negativos en el bienestar, el aprendizaje y las opciones profesionales de las niñas".

De acuerdo con Audrey Azoulay.- Directora General de la UNESCO: "Los menores de edad socializan cada vez más a través de las redes sociales. Pero, con demasiada frecuencia, las plataformas basadas en algoritmos amplifican su exposición a los estereotipos de género. El diseño de estas plataformas debe tener en cuenta consideraciones éticas. Las redes sociales no deben recluir a las mujeres y las niñas a roles que limiten sus aspiraciones educativas y profesionales".

Se hace alución al "informe, titulado ***La tecnología en los términos de ellas***, advierte que los contenidos basados en imágenes y controlados por algoritmos, especialmente en las redes sociales, pueden exponer a las niñas a materiales que van desde contenidos sexuales a vídeos que ensalzan

[3] https://www.unesco.org/gem-report/es/articles/un-nuevo-informe-de-la-unesco-advierte-que-las-redes-sociales-afectan-al-bienestar-el-aprendizaje-y

comportamientos poco saludables o estándares corporales poco realistas. Esta exposición puede tener efectos especialmente perjudiciales en la autoestima y la imagen corporal de las niñas. A su vez, esto repercute en su salud mental y su bienestar, que son esenciales para el éxito académico".

"El informe de la UNESCO cita un estudio de Facebook según el cual el 32% de las adolescentes que se sienten mal con sus cuerpos, se sienten peor a causa de Instagram. También subraya el diseño adictivo de TikTok, caracterizado por vídeos cortos y atractivos. Este modelo de gratificación instantánea puede influir en la atención y los hábitos de aprendizaje, dificultando la concentración prolongada en tareas educativas y extracurriculares".

"Las chicas también sufren más ciberacoso que los chicos. De media, en los países de la OCDE con datos disponibles, el 12% de las chicas de 15 años declararon haber sufrido ciberacoso, frente al 8% de los chicos. Esta situación se ve agravada por el aumento de contenidos sexuales basados en imágenes, *deepfakes* generados por IA e imágenes sexuales «autogeneradas» que circulan en línea y en las aulas. Las alumnas de varios países analizados en el informe afirmaron haber estado expuestas a imágenes o vídeos que no querían ver".

"Los resultados demuestran la importancia de incrementar la inversión en educación —incluida la alfabetización mediática e informacional— y de una regulación más inteligente de las plataformas digitales, que se ajuste a las Directrices de la UNESCO para la gobernanza de las plataformas digitales, lanzadas en noviembre del año pasado".

Los estereotipos de género negativos influyen en las aspiraciones de las niñas en CTIM.

"Las niñas se exponen a estereotipos de género negativos amplificados por las redes sociales, eso las aleja de los estudios de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (CTIM) por considerarse campos masculinos y, como consecuencia, se les niega la posibilidad de diseñar las herramientas que fomentan esos estereotipos".

"Según datos de la UNESCO, las mujeres sólo representan el 35% de los titulados superiores en CTIM en todo el mundo, una cifra que no ha variado en los últimos 10 años. El informe muestra que los prejuicios persistentes disuaden a las mujeres de estudiar carreras CTIM, lo que se traduce en una escasez de mano de obra femenina en la industria tecnológica".

"Las mujeres ocupan menos del 25% de los puestos de trabajo en ciencia, ingeniería, tecnologías de la información y la comunicación. Solo constituyen el 26% de los empleados en análisis de datos e inteligencia artificial, el 15% en ingeniería y el 12% en computación en la nube en las principales economías del mundo. A nivel global, las mujeres únicamente presentan el 17 % de las solicitudes de patentes".

"Los datos demuestran que la transformación digital está siendo liderada por los hombres. Aunque el 68% de los países cuentan con políticas de apoyo a la educación en CTIM, solo la mitad de ellas apoyan específicamente a niñas y mujeres. Los esfuerzos políticos deben centrarse en promover modelos, también en las redes sociales, para fomentar la elección de carreras en CTIM entre las mujeres jóvenes. Mejorar el acceso de las niñas a los estudios de CTIM es fundamental para garantizar que las mujeres participan en igualdad de condiciones en la transformación digital de nuestras sociedades, y apoyar el diseño de tecnologías realmente inclusivas".

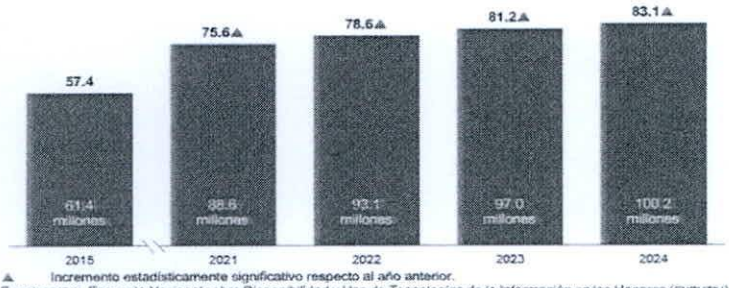
En otro orde de ideas, para compreder el impacto del uso de internet y las redes sociales, en la cotidianidad de las y los mexicanso, resulta imrpescindible recurrir a la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH)[4], que nos proporciona información clave sobre el acceso y uso de las Tecnologías de la Información (TIC) en México, en su versión del año 2024, la cual se levantó del 10 de junio al 9 de agosto de 2024 mediante entrevista directa, utilizando dispositivos de cómputo móvil, dirigida a las personas de 6 años y más que residen permanentemente en viviendas particulares ubicadas en el territorio nacional a la fecha de la captación de la información.

Encuesta de la que nos permitimos invocar los siguientes datos:

"En 2024, la ENDUTIH estimó 100.2 millones de personas usuarias de internet, lo que equivale a 83.1 % de la población de 6 años y más. Este resultado refleja un incremento de 1.9 puntos porcentuales respecto a 2023 (81.2 %). En términos de tendencia, desde 2021 —cuando se reportaron 88.6 millones de personas usuarias (75.6 %)— el acceso a internet creció en 7.5 puntos porcentuales (ver gráfica 1)".

[4] https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2025/endutih/ENDUTIH_24_RR.pdf

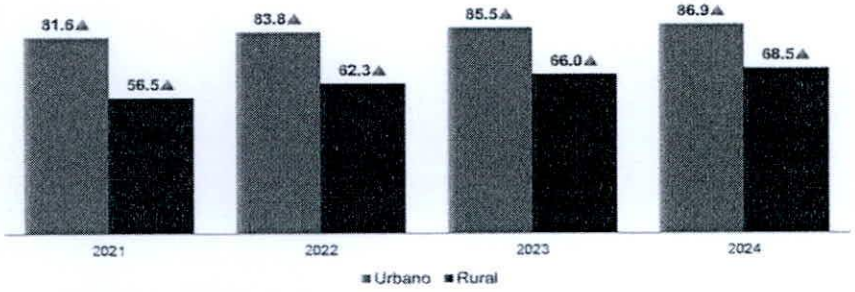
Gráfica 1
Personas usuarias de internet
2015, 2021-2024
(porcentaje y personas)



▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2015, 2021 a 2024.

"Para 2024, del total de personas de 6 años y más que fueron usuarias de internet, 86.9 % correspondió al ámbito urbano y 68.5 %, al ámbito rural. Desde 2021, las personas usuarias en ambos ámbitos presentaron aumentos estadísticamente significativos cada año con respecto al anterior. Entre 2023 y 2024, este crecimiento fue de 1.4 puntos porcentuales en el ámbito urbano y de 2.5, en el rural (ver gráfica 2)".

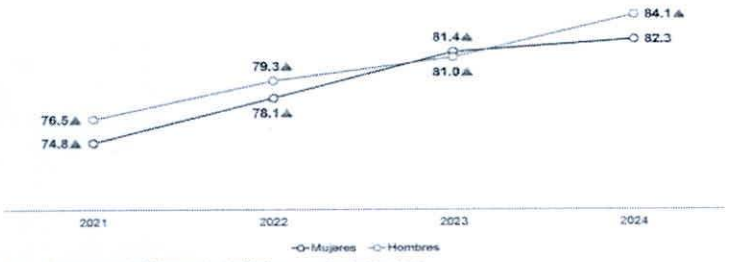
Gráfica 2
Porcentaje de personas usuarias de internet en los ámbitos urbano y rural
2021-2024



▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2021 a 2024.

"En 2024, el porcentaje de hombres usuarios de internet (84.1) fue superior al de mujeres (82.3) en el mismo año. La diferencia fue de 1.8 puntos porcentuales (ver gráfica 3)".

Gráfica 3
Porcentaje de personas usuarias de internet, según sexo
2021-2024



▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2021 a 2024.

"En 2024, el grupo de edad que más utilizó internet fue el de 18 a 24 años, con 97.0 por ciento. Siguieron los de 12 a 17 y de 25 a 34 años, ambos con 95.1 por ciento. Después vino el grupo de 35 a 44 años, con 92.3 por ciento. Los que reportaron menos uso de internet fueron los de 55 a 64 años y 65 años y más, con 71.0 y 42.1 %, respectivamente".

"El grupo de edad que más horas reportó usar internet en 2024 fue el de 18 a 24 años, con un promedio de con 5.7 por día. Siguió el de 25 a 34 años, con 5.6 horas, y después, el de 35 a 44 años, con 4.7 horas por día. Los que reportaron menos horas de uso de internet fueron los de 55 a 64 años, 65 años y más, así como el de 6 a 11 años, con 3.2, 3.0 y 2.6 horas por día, respectivamente. A nivel nacional, el promedio diario fue de 4.4 horas (ver gráfica 4)".

Grafica 4
Porcentaje de personas usuarias de internet y horas promedio de uso, según grupos de edad
2021-2024

Grupos de edad	Porcentaje de personas usuarias de internet				Horas promedio
	2021	2022	2023	2024	2024
Total	75.6▲	78.6▲	81.2▲	83.1▲	4.4
6 a 11 años	74.9▲	72.1	71.4	79.7▲	2.6
12 a 17 años	90.0	92.4▲	92.4	95	4.5
18 a 24 años	93.1	96.1	96.0	97.0	5.7
25 a 34 años	90.0▲	92.0	94.1	95.1	5.6
35 a 44 años	82.7▲	87.1▲	89.7▲	92.3	4.7
45 a 54 años	71.7▲	77.9▲	82.3▲	83.8	3.9
55 a 64 años	56.6▲	62.0▲	69.2▲	71.0	3.2
65 años y más[1/]	28.3▲	33.2▲	39.2▲	42.1▲	3.0

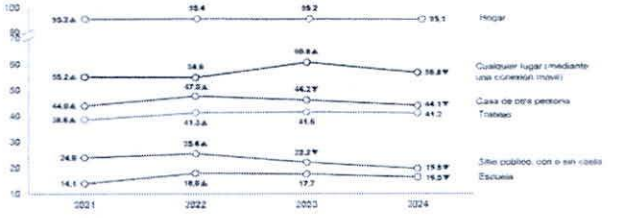
▼ 60.1 60.0 – 30.1 30.0 ▲

1/ Incluye a las personas que no especificaron su edad.
▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2021 a 2024.

"En 2024, 95.1 % de las personas usuarias de internet realizó su conexión desde el hogar. Asimismo, 56.8 % se conectó en cualquier lugar mediante una conexión móvil; 44.1 % lo hizo en casa de otra persona; 41.2 %, en el trabajo; 19.8 %, en un sitio público, con o sin costo y 16.5 %, en la escuela".

"Con excepción del acceso a internet en el hogar y en el trabajo, entre 2023 y 2024 se presentaron disminuciones estadísticamente significativas en los porcentajes de los lugares restantes en los que se tuvo acceso a internet. Estas diferencias fueron de 4.0 puntos porcentuales para el acceso en cualquier lugar mediante una conexión móvil, de 2.1 para el acceso en casa de otra persona, de 2.4 para el acceso en sitio público, con o sin costo, y de 1.2 para el acceso en la escuela (ver gráfica 5)".

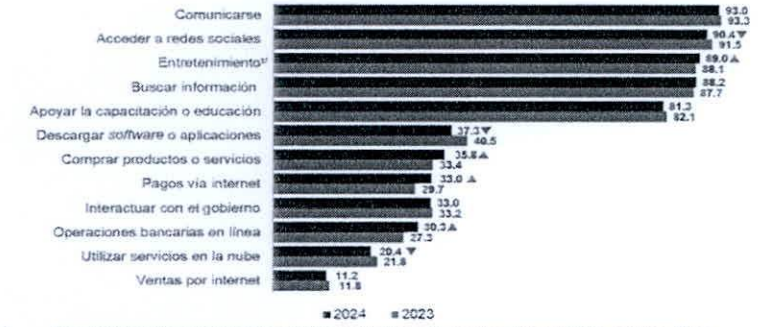
Gráfica 5
Porcentaje de personas usuarias de internet, según lugares de acceso
2021-2024



Nota: Las personas usuarias pueden acceder a internet desde uno o más lugares.
▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
▼ Decremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2021 a 2024.

"Para 2024, las personas usuarias de internet se conectaron, principalmente, para comunicarse (93.0 %), acceder a redes sociales (90.4 %), para actividades de entretenimiento (89.0 %), buscar información (88.2 %), y como apoyo a la capacitación o educación (81.3 %). Entre 2023 y 2024, el uso de internet para comprar productos y servicios, pagos vía internet y operaciones bancarias en línea presentó incrementos estadísticamente significativos de 2.4, 3.3 y 3.0 puntos porcentuales, respectivamente. Por el contrario, su uso para descargar software o aplicaciones y utilizar servicios en la nube disminuyó en 3.2 y1.4 puntos porcentuales, en el mismo orden (ver gráfica 7).

Gráfica 7
Porcentaje de personas usuarias de internet, según tipo de uso
2023 y 2024

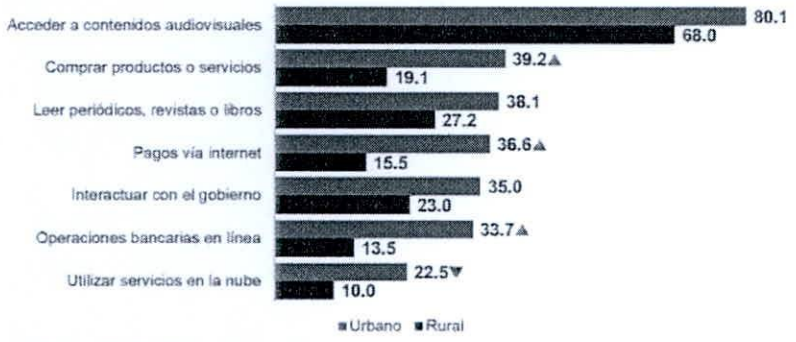


* Esta opción de respuesta considera *acceder a contenidos audiovisuales* y *leer periódicos, revistas o libros.*
▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
▼ Decremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2023 y 2024.

"En 2024, al comparar el uso de internet entre los ámbitos urbano y rural, se identificaron aquellas actividades con diferencias superiores a 10 puntos porcentuales entre los dos ámbitos. En el urbano, el uso primordial de internet fue para acceder a contenidos audiovisuales, con 80.1 por ciento. En el rural, este porcentaje fue 68.0. Comprar productos o servicios obtuvo 39.2 y 19.1 % de personas usuarias en el ámbito urbano y rural, respectivamente. Por su parte, leer periódicos, revistas o libros reportó porcentajes de 38.1 y 27.2 en los ámbitos urbano y rural, respectivamente".

"Las principales diferencias porcentuales entre los ámbitos urbano y rural se encontraron en pagos realizados vía internet, con 21.1 puntos porcentuales; operaciones bancarias en línea, con 20.2 y comprar productos o servicios, con 20.1 (ver gráfica 9)".

Gráfica 9
Porcentaje de personas usuarias de internet en los ámbitos urbano y rural, según tipo de uso
2024



Nota: Solo se muestran los tipos de uso en los que la brecha entre el ámbito urbano y rural fue mayor a 10 puntos porcentuales.
▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
▼ Decremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2024.

En 2024, el número de hogares con acceso a internet ascendió a 28.8 millones, lo que representó 73.6 % del total a nivel nacional. Este acceso se registró mediante conexiones fijas y/o móviles. En comparación con 2023, se observó un incremento de 1.9 puntos porcentuales. En relación con 2021, el aumento fue de 7.2 puntos porcentuales, lo que equivale a 4.5 millones de hogares adicionales con conectividad a internet (ver gráfica 10)

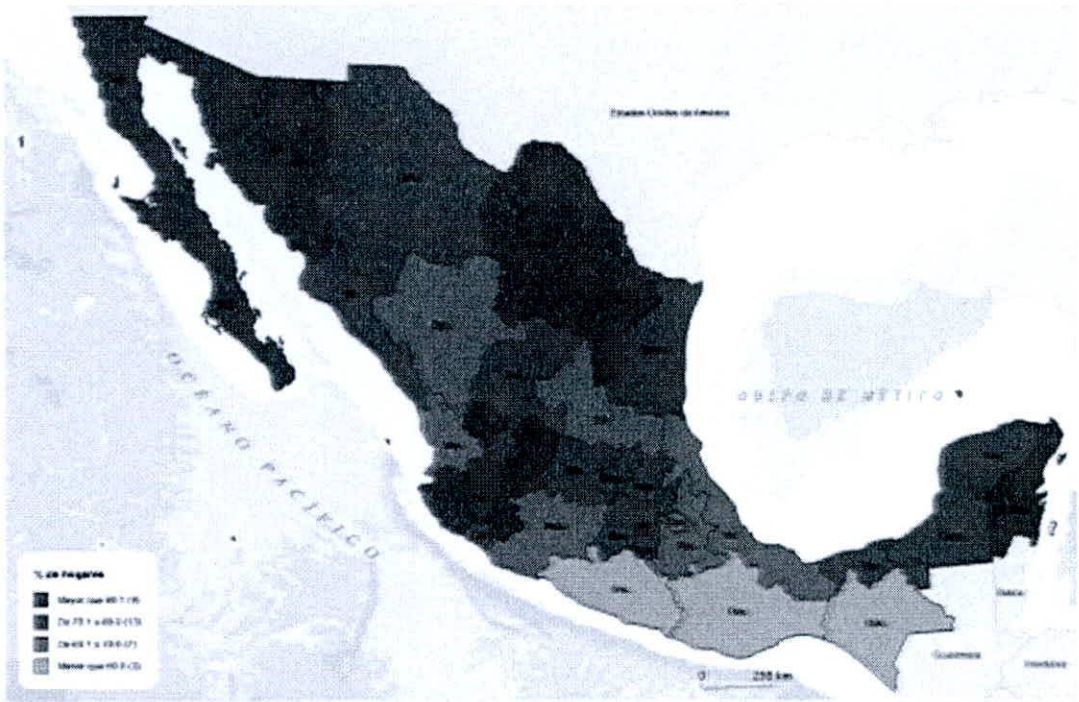
Gráfica 10
Hogares con internet
2015, 2021-2024
(porcentaje y hogares)



▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2015, 2021 a 2024.

Durante 2024, los estados con mayor porcentaje de hogares con internet fueron Ciudad de México (84.4), Sonora (84.4) y Nuevo León (83.7). Los porcentajes más bajos se registraron en Guerrero (58.9), Oaxaca (55.5) y Chiapas (50.7). (Ver mapa 2).

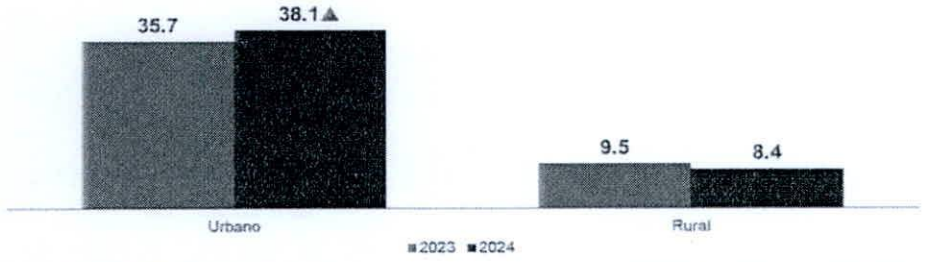
Mapa 2
Porcentaje de hogares con internet, según entidad federativa
2024



Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2024.

En 2024, 38.1 % de los hogares en el ámbito urbano contó con servicio de streaming, lo que representa un incremento de 2.4 puntos porcentuales con respecto al año anterior. En el ámbito rural, 8.4 % de los hogares tuvo algún servicio de streaming. A diferencia del ámbito urbano, el porcentaje del rural representa una disminución de 1.1 puntos porcentuales respecto a 2023 (ver gráfica 11).

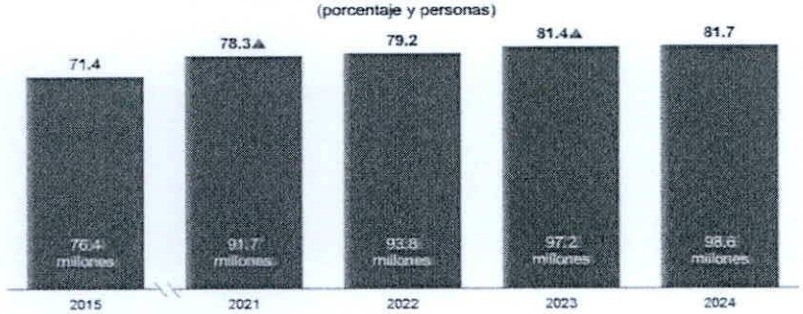
Gráfica 11
Porcentaje de hogares que disponían de servicio de *streaming*, según los ámbitos urbano y rural
2023 y 2024



Nota: Para 2023, 11.6 millones de hogares declararon disponer servicio de *streaming* (30.2 %). Para 2024, fueron 12.7 millones de hogares (32.4 %).
Los porcentajes para los ámbitos urbano y rural se calcularon respecto al total de hogares, por ámbito.
▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2023 y 2024.

En 2024, hubo 98.6 millones de personas usuarias de teléfono celular: 6.9 millones más que en 2021. La población de 6 años y más, usuaria de teléfono celular, pasó de 78.3 a 81.7 por ciento. Lo anterior representó un incremento de 3.4 puntos porcentuales entre 2021 y 2024 (ver gráfica 12).

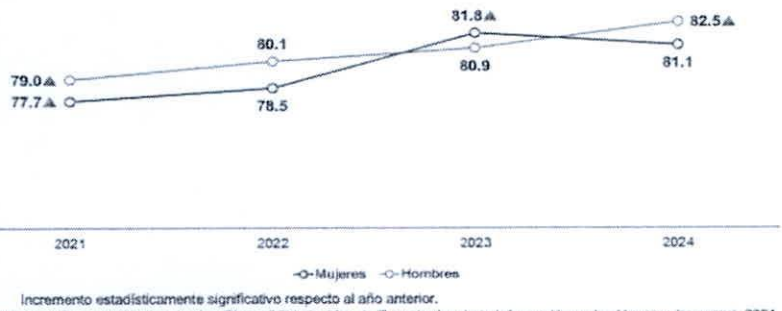
Gráfica 12
Personas usuarias de teléfono celular
2015, 2021-2024
(porcentaje y personas)



Nota: Se consideran *personas usuarias de teléfono celular* a quienes lo utilizan de manera autónoma y disponen de este cuando lo deseen.
▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2015, 2021 a 2024.

La ENDUTIH 2024 estimó que 82.5 % de los hombres y 81.1 % de las mujeres usaron teléfono celular. Respecto a 2023, este hecho representó un aumento de 1.6 puntos porcentuales en hombres y una disminución de 0.7 en mujeres. Esta disminución no resultó estadísticamente significativa (ver gráfica 13).

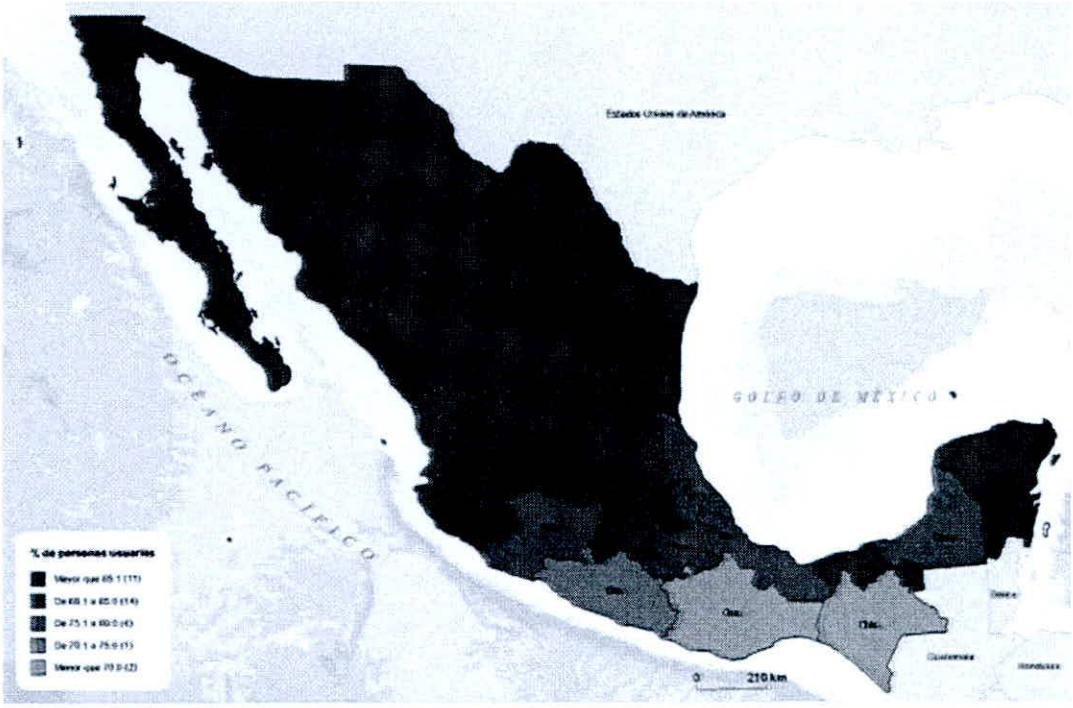
Gráfica 13
Porcentaje de personas usuarias de teléfono celular, según sexo
2021-2024



▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2021 a 2024.

En 2024, las entidades federativas con los mayores porcentajes de personas usuarias de 6 años y más, que utilizaron teléfono celular, fueron Sonora (90.8), Baja California Sur (88.7) y Quintana Roo (88.0). Los menores porcentajes se observaron en Guerrero (73.5), Oaxaca (69.6) y Chiapas (62.5). (Ver mapa 3).

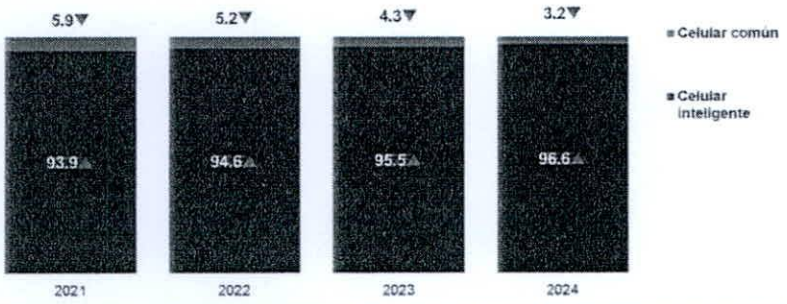
Mapa 3
Porcentaje de personas usuarias de teléfono celular, según entidad federativa
2024



Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2024.

En 2024, la preferencia por el uso de celular inteligente entre las personas usuarias de teléfono celular mantuvo su tendencia al alza. Se estimó que 96.6 % de las personas utilizaba exclusivamente un celular inteligente; 3.2 % empleaba un celular común y 0.2 % utilizaba ambos dispositivos. En comparación con 2021, el uso de celular inteligente aumentó 2.7 puntos porcentuales, mientras que el de celular común disminuyó en la misma proporción. La combinación de ambos tipos de dispositivos no presentó variación (ver gráfica 14)

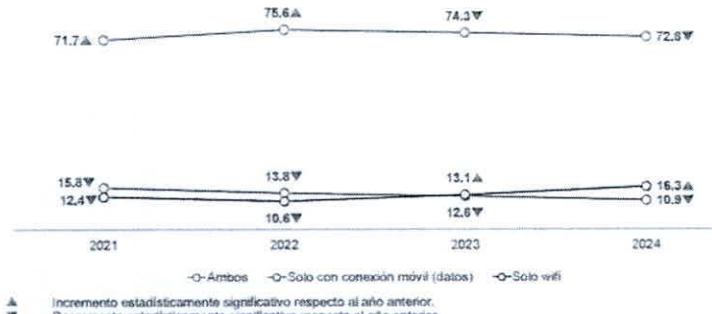
Gráfica 14
Porcentaje de personas usuarias de teléfono celular, según tipo de equipo
2021-2024



Nota: Los valores no suman 100 porque hay personas que utilizan ambos tipos de equipo. De 2021 a 2024, el valor para personas usuarias de ambos tipos de celulares fue de 0.2 por ciento.
▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
▼ Decremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2021 a 2024.

En 2024, 72.8 % de las personas usuarias de teléfono celular inteligente empleó ambos tipos de conexión (wifi y conexión móvil). Un 16.3 % utilizó exclusivamente wifi y 10.9 %, solo conexión móvil. Destaca el crecimiento del uso exclusivo de wifi, que pasó de 12.4 %, en 2021, a 16.3 %, en 2024. Lo anterior modifica la tendencia decreciente que se observó en años anteriores. En contraste, el uso exclusivo de conexión móvil disminuyó 4.9 puntos porcentuales, mientras que la conexión combinada aumentó 1.1, en el mismo periodo (ver gráfica 15).

Gráfica 15
Porcentaje de personas usuarias de teléfono celular inteligente, según tipo de conexión a internet
2021-2024

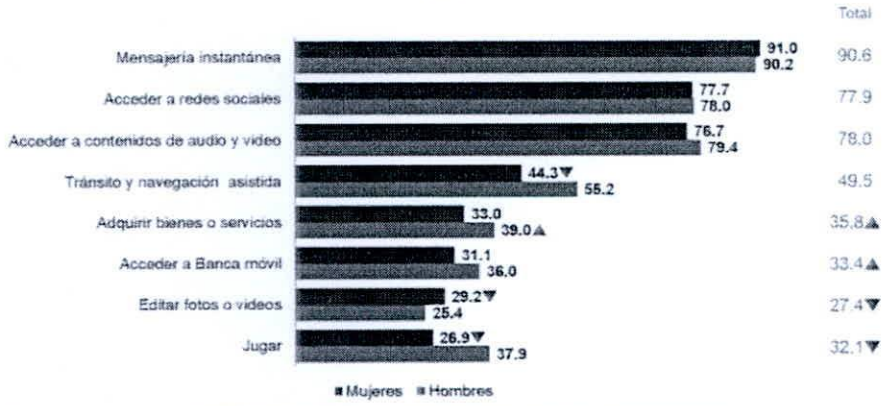


▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
▼ Decremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2021 a 2024.

A nivel nacional, se estimó que, en 2024, 90.6 % de la población usuaria de teléfono inteligente utilizó aplicaciones de mensajería instantánea; 78.0 % accedió a contenidos de audio y video y 77.9 % accedió a redes sociales. Un 32.1 % utilizó aplicaciones para jugar y 27.4 % lo empleó para editar fotos o videos (ver gráfica 16).

Según sexo, se estimó que 91.0 % de las mujeres utilizó aplicaciones de mensajería instantánea, mientras que el porcentaje de hombres fue 90.2. En cuanto al uso de aplicaciones para acceder a redes sociales, 77.7 % fue de mujeres y 78.0 %, de hombres. Las aplicaciones en las que se observó mayor diferencia porcentual entre ambos sexos fueron las de tránsito y navegación asistida (10.9 puntos porcentuales) y las que sirven para jugar (11.0 puntos porcentuales). (Ver gráfica 16).

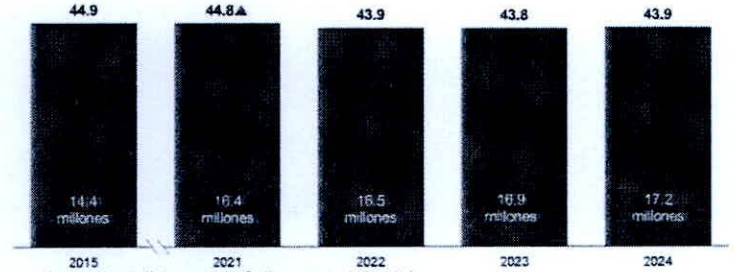
Gráfica 16
Porcentaje de personas usuarias de teléfono celular inteligente, según tipo de aplicación y sexo
2024



Nota: Las personas usuarias pueden utilizar más de una aplicación en su teléfono celular inteligente.
94.0 % de las personas usuarias de teléfono celular inteligente usó aplicaciones.
▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
▼ Decremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2024.

Entre 2023 y 2024, el número de hogares que tenían computadora (de escritorio, laptop o tablet) aumentó y alcanzó un total de 17.2 millones. El porcentaje de hogares que disponían de computadora, en relación con el total de hogares, presentó un ligero incremento de 0.1 puntos porcentuales: pasó de 43.8 %, en 2023, a 43.9 %, en 2024 (ver gráfica 17).

Gráfica 17
Hogares con computadora
2015, 2021-2024
(porcentaje y hogares)



▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2015, 2021 a 2024.

Para 2024, de los hogares que disponían de computadora, 77.4 % contaba con laptop; 37.5 %, con tablet, y 27.0 %, con computadora de escritorio. Desde 2021, esta última presentó una disminución de 5.9 puntos porcentuales (ver gráfica 18).

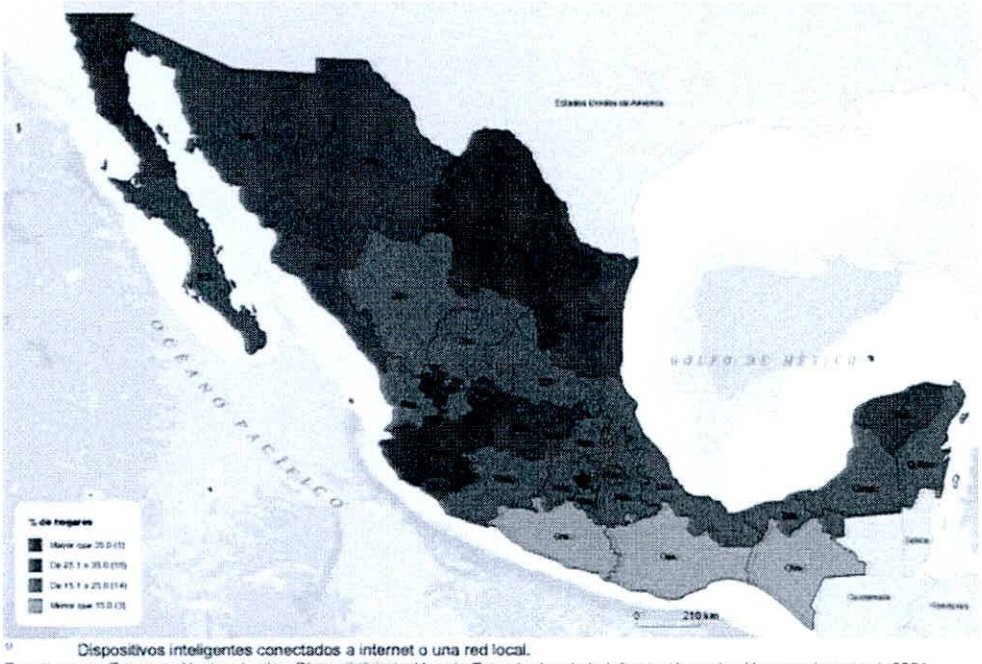
Gráfica 18
Porcentaje de hogares que disponían de equipo de cómputo
2021-2024



Nota: El porcentaje se calculó respecto al total de hogares con computadora. De esta, los hogares pueden tener varios tipos.
▼ Decremento estadísticamente significativo respecto al año anterior
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2024.

Para 2024, 26 % de los hogares disponía de al menos un dispositivo inteligente, lo que equivale a 10.2 millones de hogares. Lo anterior representa un incremento de 2.5 millones de hogares con respecto a 2023. Las entidades federativas con los mayores porcentajes de hogares que disponían de dispositivos inteligentes conectados a internet o a una red local fueron Ciudad de México (38.0), Nuevo León (36.7) y Baja California (36.0). En contraste, donde se presentaron los menores porcentajes con estos dispositivos fue en Guerrero (11.7), Oaxaca (10.5) y Chiapas (9.6). (Ver mapa 4).

Mapa 4
Porcentaje de hogares que disponían de dispositivos inteligentes, según entidad federativa[1/]
2024



1/ Dispositivos inteligentes conectados a internet o una red local.
Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2024.

Gracias a la información estadística que nos proporciona el INEGI, podemos tener una idea más clara del impacto que ha tenido el acceso y uso de las Tecnologías de la Información (TIC) en nuestro País, su incremento en el periodo comparativo que nos muestran las graficas, nos viene a evidenciar la necesidad de regular el uso de las redes sociales, la tecnologia, la ciencia no se pueden, ni se deben detener, por el contrario, debemos aprovechar sus beneficios que son inconmesurables en la sociedad, pero que también lamentablemente, por muy pocos, han sido utilizados para dañar, tenemos que ser cocientes que, con o sin intención pueden cusar daño, malestar, incomodidad e incluso algunos hechos ilicitos que ya estan regulados por las leyes de la materia.

Por ello, la REDIM, Red por los Derechos de la Infancia en México y Tejiendo Redes Infancia en América latina y el Caribe, ha emitido algunas recomendaciones para acompañar a niñas, niños y adolescentes en el mundo digital, de los cuales haremos referencias a los tips que proporcionaron para iniciar el diálogo con niñas, niños y adolescentes y puedan los adultos a su cargo acompañarles en el mundo digital[5]:

"La Organización Mundial de la Salud (OMS) recomienda que **antes de los dos años de edad niñas y niños no tengan acceso a las pantallas**. Entre los dos y los cinco años pueden utilizar dispositivos máximo una hora al día acompañado por una persona adulta.

"De los 2 a los 6 años de edad:
Los primeros pasos: acceso a tabletas y celulares".

"Háblales desde una edad temprana, y con un lenguaje que comprendan, sobre el uso de las tecnologías, las pautas de seguridad, el derecho a su privacidad y la necesidad de autorregular los contenidos y el tiempo de acceso. La seguridad en la vida digital sigue los mismos principios que en la vida real. Por ello es recomendable configurar la sección de seguridad parental en los dispositivos y aplicaciones que usarán tus hijas e hijos, para ajustarlos a su edad".

"Entre los 6 y los 12 años de edad:
Construyendo la Ciudadanía Digital".

[5] https://blog.derechosinfancia.org.mx/2023/03/09/acceso-a-internet-en-la-infancia-y-adolescencia-de-mexico-2021/

"En esta etapa es muy importante el acompañamiento de una persona adulta. Recuérdales que tener acceso a un celular o una tableta es un gran privilegio para acceder a nuevos conocimientos, entretenimiento y conexiones personales. Es importante que conozcan la forma de hacer un uso responsable y seguro de las nuevas tecnologías, entre ellos, aprender cómo buscar los contenidos de su interés, cómo compartirlos con la familia y sus amistades".

"Es posible que aparezcan contenidos no deseados o no apropiados para su edad, y pueden sentirse extraños, incómodos o pensar que actuaron mal. Estos incidentes pueden ser oportunidades de aprender juntos; un diálogo respetuoso basado en confianza puede significar una gran diferencia en la experiencia digital, y te ayuda a crear una mejor red de apoyo para tus hijas e hijos".

"Entre los 13 y los 17 años de edad:
Cómo acompañar a tus hijas e hijos adolescentes en redes sociales".

"Las plataformas como Instagram, Facebook, Twitter, Tik Tok, entre otras exigen que sus usuarios sean personas mayores de 13 o 14 años de edad. Es importante que puedas acompañarles en la creación de la cuenta y que juntos configuren los controles de seguridad específicos, pensados para ellas y ellos".

Como podemos observar de las recomendaciones de la Red por los Derechos de la Infancia en México (REDIM), y Tejiendo Redes Infancia en América latina y el Caribe, debemos cuidar y estar pendientes del acceso de las niñas y niños a las tablets, celulares, de los adolescentes a las redes sociales y en general al mundo digital, no se trata de negarles el uso o acceso,

se trata de acompañarlos, tratar de proveerles un espacio seguro y mantenernos alerta

No se pretende tampoco limitar el uso de las redes sociales, la finalidad de la presente iniciativa es proteger lo más importante que tenemos: la integridad de nuestras niñas, niños y adolescentes, pretendemos fomentar un uso responsable de las redes sociales, que las personas adultas esten concientes de los riesgos que puede generar para ellas y sus hijos e hijas, el uso indiscriminado de las redes sociales y la necesaria vigilancia y acompañamiento que deben tener sobre sus usos en las etapas de la niñez y la adolescencia.

De acuerdo con la plataforma PRIMEWEB, en el artículo titulado: ***"Las redes sociales más usadas en 2026"***[6], publicado por por Mario Silverio, actualizado el 5 de enero de 2026; "Las redes sociales son una parte esencial del día a día de millones de personas. Con 3,070 millones de usuarios, Facebook es la red social más usada en el mundo en 2026, pero cada plataforma es única".

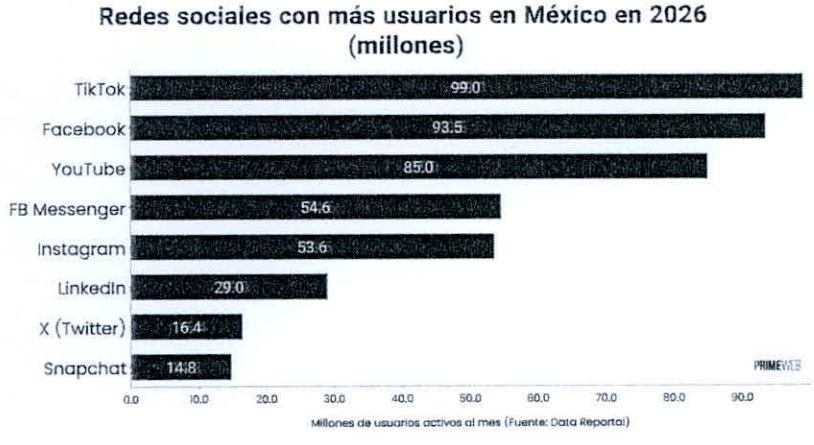
"Las redes sociales más usadas en el mundo, de acuerdo a los reportes de Data Reportal a octubre de 2025, son estas:"

[6] https://www.primeweb.com.mx/redes-sociales-para-empresas

RED SOCIAL	MILLONES DE USUARIOS ACTIVOS AL MES (2025)
Facebook	3,070
Instagram	3,000
WhatsApp	3,000
YouTube	2,580
TikTok	1,990
WeChat	1,410
LinkedIn	1,330
Telegram	1,000
Facebook Messenger	942
Snapchat	932
Reddit	765
X (Twitter)	557

"Redes sociales más usadas en México en 2025".

"Las redes sociales más usadas en México a octubre de 2025, son TikTok con 99.0 millones de usuarios y Facebook con 93.5 millones. Aquí la lista completa (fuente: Data Reportal):"



"Uso de redes sociales: puntos destacados"

- "Con 3,070 millones de usuarios, Facebook es la red social más popular del mundo".

- "El número de usuarios mensuales de TikTok creció 28.2% de julio de 2023 a enero de 2024".
- "El número de usuarios de redes sociales pasó de 1,482 millones en 2012, a 4,888 millones en 2023 (Kepios, 2023)".
- "El 60.6% de la población mundial usa redes sociales (Kepios, 2024)".
- "La gente usa en promedio 6.7 redes sociales cada mes (Kepios, 2024)".
- "La gente pasa en promedio 2 horas con 26 minutos diarios en redes sociales (Kepios, 2023)".
- "El uso de redes sociales representa el 35.2% del tiempo que pasan los usuarios en línea (GWI, 2021)".

Los impactos negativos del uso excesivo de las redes sociales esta siendo objeto de muchos estudios y la responsabilidad de los creadores de dichas plataformas también se ha puesto sobre la lupa, en la actualidad ya existen precedentes en los Estados Unidos de Norte América, en el que un jurado condeno a Meta y Google, por negligencia en su diseño, y para ello haremos referencia a la reseña que se publico en el sitio de internet NPR en su apartado de Tecnología, con el titulo: ***"El jurado declara negligentes a Meta y Google en el juicio por los daños causados por las redes sociales"***[7]. Actualizado el 25 de marzo de 2026 a las 20:19 (hora del este). De la autoria de Bobby Allyn; en el cual se da cuenta del citado juicio en los siguientes terminos:

"Un jurado de California dictaminó el miércoles que Meta y Google fueron los culpables de la depresión y la ansiedad de una mujer que usó compulsivamente las redes sociales cuando era niña, otorgándole 6 millones

[7] https://www.npr.org/2026/03/25/nx-s1-5746125/meta-youtube-social-media-trial-verdict

de dólares en un veredicto poco común que responsabiliza a Silicon Valley por su papel en el fomento de una crisis de salud mental juvenil".

"El jurado concluyó que Meta y Google debían pagar a la mujer 3 millones de dólares en concepto de daños compensatorios y otros 3 millones de dólares en concepto de daños punitivos, correspondiéndole a Meta el 70% de esa cantidad".

"Si bien la sanción económica es mínima para empresas que valen billones de dólares, la decisión sigue siendo trascendental. Representa la primera vez que un jurado dictamina que las aplicaciones de redes sociales deben considerarse productos defectuosos por haber sido diseñadas para explotar el desarrollo cognitivo de niños y adolescentes".

"El veredicto validó la estrategia de los abogados del demandante de cambiar el objetivo legal; en lugar de centrarse en el contenido que la gente ve en las redes sociales, el caso puso el foco en cómo se diseñaron los servicios de redes sociales. El jurado concluyó que las aplicaciones de Meta, incluyendo Instagram, y YouTube de Google, fueron creadas deliberadamente para ser adictivas, y que los ejecutivos de las empresas lo sabían y no protegieron a sus usuarios más jóvenes".

"El resultado de este caso podría influir en miles de otros casos consolidados contra las empresas de redes sociales. El litigio ha sido comparado con la cruzada legal de la década de 1990 contra las grandes tabacaleras, que obligó a la industria a dejar de dirigir publicidad a menores".

"Si bien no se sabe con certeza cómo el litigio podría transformar el panorama de las redes sociales, los abogados involucrados en los casos contra los gigantes tecnológicos consideran que el veredicto de Los Ángeles

es una señal temprana y prometedora de que se está abriendo paso a cambios en toda la industria".

"Una jurado, que se identificó solo como Victoria, reconoció que el jurado quería enviar un mensaje a las empresas. "Queríamos que lo sintieran", dijo. "Queríamos que se dieran cuenta de que esto era inaceptable".

"Meta fue condenada a pagar 375 millones de dólares en concepto de daños y perjuicios en un juicio aparte en Nuevo México".

"El veredicto en Los Ángeles se produjo un día después de que un jurado en un juicio aparte en Nuevo México ordenara a Meta pagar 375 millones de dólares en concepto de daños y perjuicios por no proteger a los usuarios jóvenes de los depredadores infantiles en Instagram y Facebook. El jurado de Nuevo México declaró a Meta responsable de engañar a los consumidores sobre la seguridad de sus plataformas, afirmando que la empresa tecnológica había infringido las leyes estatales de protección al consumidor".

"El juicio entrará en una segunda fase en mayo, en la que un juez decidirá si Meta causó un peligro público y si la empresa debe pagar multas adicionales para compensar los daños. El fiscal general de Nuevo México, Raúl Torrez, declaró que también solicitará al tribunal que obligue a Meta a modificar sus aplicaciones para hacerlas más seguras".

"Los jurados de Nuevo México y California han reconocido que el engaño público y las características de diseño de Meta ponen en peligro a los niños", dijo Torrez en un comunicado el miércoles".

"Los veredictos de gran repercusión se producen en un contexto en el que los distritos escolares y los legisladores estatales de todo el país están limitando o prohibiendo el uso de teléfonos en las escuelas. Los veredictos de esta semana marcan la primera vez que los jurados dictaminan que las empresas tecnológicas son, al menos parcialmente, responsables de los peligros en línea y fuera de línea a los que se enfrentan los niños y adolescentes tras el uso excesivo de las redes sociales".

"Durante el juicio en Los Ángeles, el jurado, compuesto por cinco hombres y siete mujeres, escuchó versiones contradictorias sobre el papel que desempeñaron las plataformas de redes sociales en los problemas de salud mental de Kaley, también conocida como KGM. Kaley, de 20 años y originaria de Chico, California, declaró que empezó a usar YouTube a los 6 años e Instagram a los 11."

"Los abogados de KGM argumentaron que Instagram y YouTube fueron diseñados deliberadamente para ser adictivos y que las empresas sabían que las plataformas estaban perjudicando a los jóvenes, mientras que las empresas tecnológicas replicaron que no se puede culpar a sus servicios de problemas complejos de salud mental".

"El equipo legal de KGM mostró al jurado documentos internos de Meta en los que el director ejecutivo Mark Zuckerberg y otros ejecutivos describían los esfuerzos de la compañía para atraer y retener a niños y adolescentes en sus plataformas. Un documento decía: "Si queremos tener un gran éxito con los adolescentes, debemos atraerlos desde la preadolescencia". Otro memorando interno mostraba que los niños de 11 años tenían cuatro veces más probabilidades de seguir usando Instagram, en comparación con las aplicaciones de la competencia, a pesar de que la plataforma exigía que los usuarios tuvieran al menos 13 años".

"Al ser interrogado sobre esos documentos, Zuckerberg declaró ante el jurado que la seguridad de los usuarios jóvenes siempre ha sido una prioridad para la empresa. "¿Si la gente siente que no está teniendo una buena experiencia, por qué seguiría usando el producto?", preguntó Zuckerberg".

"Este juicio es un caso de prueba, conocido como caso piloto, vinculado a otras 2.000 demandas pendientes presentadas por padres y distritos escolares que argumentan que los gigantes de las redes sociales deberían ser considerados fabricantes de productos defectuosos por haber enganchado a una generación de jóvenes a las redes sociales".

"A lo largo del caso, las empresas insistieron en que no existe ninguna prueba científica de que las redes sociales causen problemas de salud mental, sugiriendo que se las está utilizando como chivo expiatorio para los problemas emocionales multifacéticos a los que se enfrentan los niños, que pueden tener muchas causas subyacentes".

"Snapchat y TikTok también figuraban como demandadas en el caso, pero ambas compañías llegaron a un acuerdo con KGM antes de que comenzara el juicio".

"El caso de Los Ángeles se centró en el diseño de plataformas de redes sociales para superar el escudo de responsabilidad".

"Durante décadas, las empresas tecnológicas han evitado la responsabilidad legal por el contenido publicado en sus sitios web gracias a una ley federal conocida como la Sección 230 de la Ley de Decencia en las Comunicaciones de 1996, que establece que las empresas tecnológicas no son legalmente responsables de lo que publican sus usuarios. Esto ha

dificultado llevar a juicio los casos relacionados con los daños causados por las redes sociales".

"En el caso de Los Ángeles, los abogados adoptaron un enfoque diferente, centrándose en cómo las empresas tecnológicas construían sus plataformas. Argumentaron que funciones como el desplazamiento infinito, las notificaciones constantes, la reproducción automática de vídeos y los filtros de belleza convertían a aplicaciones como Instagram y YouTube en un equivalente a un "casino digital", que resultaba demasiado irresistible para que los jóvenes pudieran dejar de usar".

"Al adoptar esta estrategia, los abogados presentaron una demanda por diseño defectuoso que logró sortear los altos estándares establecidos por la Sección 230. Según argumentaron, el problema no radica en lo que publican los usuarios, sino en la arquitectura misma de las plataformas de redes sociales".

"«¿Cómo se consigue que un niño nunca suelte el teléfono? Eso se llama ingeniería de la adicción», dijo Lanier durante el juicio".

"A lo largo de cinco semanas, los miembros del jurado escucharon a terapeutas, ingenieros, ejecutivos de tecnología, incluido Zuckerberg, y a la propia demandante sobre el grado de culpabilidad que deberían tener las grandes empresas tecnológicas por haber contribuido a los problemas de salud mental de KGM".

"Desde el estrado, KGM declaró que el uso de las redes sociales afectó su autoestima, ya que se enganchó cada vez más a las aplicaciones y se distanció de amigos y familiares. Desarrolló depresión y dismorfia corporal,

según afirmó, debido a que se comparaba constantemente con los demás y utilizaba filtros de belleza para mejorar su apariencia".

"Según contó, ansiaba tanto la validación de las redes sociales que corría al baño en la escuela para comprobar cuántos "me gusta" habían recibido sus publicaciones. Declaró que le resultaba difícil concentrarse en la escuela porque lo único que quería era estar pendiente de sus redes sociales".

"El jurado no tenía la tarea de decidir si Meta y Google habían provocado los problemas de salud mental de Kaley, sino más bien si su uso compulsivo de las redes sociales era un "factor sustancial" en sus dificultades y si el diseño defectuoso de las plataformas era la causa directa de su angustia".

"El abogado y varios de sus asociados mostraron un collage de 10,6 metros con cientos de selfies que Kaley había publicado en Instagram, muchas de ellas con filtros de belleza, justo cuando lidiaba con problemas de imagen corporal. Zuckerberg observaba mientras Lanier lo bombardeaba con preguntas sobre cómo y por qué una niña menor de 13 años, la edad mínima para crear una cuenta en Meta, era capaz de publicar en la aplicación de forma tan obsesiva".

Como se desprende del artículo antes señalado, las más de dos mil demandas que existen en el vecino País del norte, reflejan los problemas que ya esta viviendo la sociedad con el uso de las redes sociales, y con independencia de la resposabilidad de los creadores de las plataformas que si deben mejorar su sistema, para evitar crear adictos a las redes socio digitales, toda vez que si existe un problema en el diseño de las mismas, que más que negligencia responde a un interés de ganaciales, toda vez que en el

juico de Los Angeles, en el desahogo de la testimonial a cargo de Mark Zuckerberg, se exhibieron correos electrónicos y documentos en los que se expresaba como objetivo lograr que lo niños de 10 años pasaran más tiempo en instagram, los cuales se desarrollaron en los siguientes treminos:

"Lanier argumentó entonces que Instagram no solo sabía que había usuarios menores de 13 años, sino que la empresa intentó activamente reclutarlos para la plataforma".

"Un documento de Meta de 2015 mostraba que se estimaba que el 30 % de los niños de entre 10 y 12 años en Estados Unidos usaban Instagram. Otro documento revelaba que la empresa tenía como objetivo aumentar el tiempo que los niños de 10 años pasaban en Instagram".

"No recuerdo el contexto de ese correo electrónico de hace más de diez años", dijo Zuckerberg. "Creo que la forma en que deberíamos construir las cosas es creando servicios útiles para que las personas se conecten con sus familiares y amigos y aprendan sobre el mundo".

"Un documento interno de Meta de 2018 afirmaba: "Si queremos tener mucho éxito entre los adolescentes, debemos atraerlos desde la preadolescencia", señaló Lanier, diciendo que eso contradecía las políticas declaradas de Meta".

Como podrá observarse la regulación de las empresas es también necesaria, pero será tema de otra iniciativa, de momento nos parece más urgente y necesario empezar a regular dichas redes sociales, principalmente para la debida protección de las personas menores de edad y adolescentes.

En ese sentido debemos tomar en consideración que el acceso a las tecnologias de la información, la comunicación y el internet, constituyen un derecho humano, reconocido en el artículo **6° de la Constitución Politica de los Estados Unidos Mexicanos**, que señala lo siguiente:

> **Artículo 6o.**
> **El Estado garantizará 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.** Para tales efectos, el Ejecutivo Federal a través de la dependencia encargada de elaborar y conducir las políticas de telecomunicaciones y radiodifusión, establecerá condiciones de competencia efectiva en la prestación de dichos servicios.

Por su parte la **Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes,** establece en sus artículos 101 bis, 101 bis 2, y 101 bis 3, lo siguiente:

> **Artículo 101 Bis. Niñas, niños y adolescentes gozan del derecho de acceso universal a las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e Internet** establecidos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y en la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión.
>
> **Artículo 101 Bis 2. Niñas, niños y adolescentes tienen derecho al acceso y uso seguro del Internet como medio efectivo para ejercer los derechos a la información, comunicación, educación, salud, esparcimiento, no discriminación,** entre otros, de conformidad con el principio de interdependencia, en términos de las disposiciones aplicables.

Artículo 101 Bis 3. El Estado garantizará el acceso y uso seguro del Internet promoviendo políticas de prevención, protección, atención y sanción del ciberacoso y de todas las formas de violencia que causen daño a su intimidad, privacidad, seguridad y/o dignidad realizada mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación, sin afectar los derechos previstos en esta Ley.

En ese mismo tenor, la **Ley de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes para el Estado de Nayarit;** reconoce el derecho de las niñas, niños y adolescentes, de acceso a las tecnologias de la información, la comunicación y el internet, definiendo también lo que se debe entender por redes sociales, consignado en sus articulos 4 fracción XXII; 13 fracción XX; 61 y 63, que establecen lo siguiente:

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

XXII. Bis Redes sociales: Plataforma digital de comunicación a través de internet, por medio de la cual se genera un perfil personal para compartir información, imágenes, videos y publicaciones en general, para que sean accesibles a los usuarios de la plataforma;

Artículo 13.- Para efectos de la presente Ley son derechos de niñas, niños y adolescentes, de manera enunciativa más no limitativa, los siguientes:

....

XX. 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.

Artículo 61.- Las autoridades estatales y municipales, en el ámbito de sus respectivas competencias deberán garantizar el derecho de niñas, niños y adolescentes a expresar su opinión libremente, así como a buscar, recibir y

difundir información e ideas de todo tipo y por cualquier medio, sin más limitaciones que las establecidas en el artículo 6o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

Artículo 63.- Las autoridades estatales y municipales, en el ámbito de sus respectivas competencias, promoverán mecanismos para la protección de los intereses de niñas, niños y adolescentes respecto de los riesgos derivados del acceso a medios de comunicación y uso de sistemas de información que afecten o impidan objetivamente su desarrollo integral.

CAPÍTULO VIGÉSIMO PRIMERO
DEL 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.

Artículo 92.- Niñas, niños y adolescentes gozan del derecho de acceso universal a las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e Internet establecidos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Para el ejercicio de dicho derecho, se estará a lo dispuesto en la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión.

Artículo 92 Bis.- El Estado garantizará a niñas, niños y adolescentes su integración a la sociedad de la información y el conocimiento, acorde a los fines establecidos en el artículo 3o. constitucional, mediante una política de inclusión digital universal en condiciones de equidad, asequibilidad, disponibilidad, accesibilidad y calidad.

Artículo 92 Ter.- Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho al acceso y uso seguro del Internet como medio efectivo para ejercer los derechos a la información, comunicación, educación, salud, esparcimiento, no

discriminación, entre otros, de conformidad con el principio de interdependencia, en términos de las disposiciones aplicables.

Artículo 92 Quater.- Las autoridades estatales y municipales, en el ámbito de sus competencias, procurarán promover el manejo y uso responsable de las redes sociales de las niñas, niños y adolescentes, mediante el diseño y ejecución de políticas públicas en la materia.

Como puede observarse de los preceptos legales antes invocados, el derecho de la niñez y adolescencia para tener 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, esta garantizado y no se pretende negar, ni restingir tales derechos, pero creemos que si es necesario que se regule, que exista una vigilancia y acompañamiento de las personas que adultas que estan a su cargo, para evitar que puedan ser objeto de algun hecho ilicito, que puedan sufrir algun daño y/o incurran en riesgos que los pongan en peligro, dado que estos pocos años que se ha maxificado el uso del internet y las redes sociales, hemos sido testigos que existen también aspectos negativos cuando no se limita el tiempo de uso de las pantallas, los expertos señalan que el diseño adictivo de TikTok, caracterizado por vídeos cortos y atractivos, es un modelo de gratificación instantánea que puede influir en la atención y los hábitos de aprendizaje, dificultando la concentración prolongada en tareas educativas y la OCDE con datos disponibles, el 12% de las chicas de 15 años declararon haber sufrido ciberacoso, frente al 8% de los chicos; situación se ve agravada por el aumento de contenidos sexuales basados en imágenes, el sexting no consensuado (envio de mensajes, fotos o videos de indole sexual), *deepfakes* generados por IA e imágenes sexuales «autogeneradas» que circulan en línea y en las aulas; todo ello, nos lleva a proponer la presente iniciativa de

ley que tiene como finalidad regular el uso de las redes socio digitales en las personas menores de 18 años; así como sancionar penalmente a las personas que utilizando las redes socio digitales, propongan concertar encuentros con fines sexuales, soliciten favores de naturaleza sexual; y/o soliciten o transmitan material pornografica a personas menores de 18 años; en base al tenor siguiente:

Ley de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes para el Estado de Nayarit; Vigente:	**Ley de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes para el Estado de Nayarit; Redacción propuesta:**
Artículo 4.- Para los efectos de esta Ley, se entenderá por: ... XXII. Bis Redes sociales: Plataforma digital de comunicación a través de internet, por medio de la cual se genera un perfil personal para compartir información, imágenes, videos y publicaciones en general, para que sean accesibles a los usuarios de la plataforma;	**Artículo 4.-** Para los efectos de esta Ley, se entenderá por: ... **XXII. Bis Plataformas de redes sociales digitales:** Sitio web o aplicacion que ofrece un medio de comunicación, cuya funcion principal es difundir información generada por sus propios usuarios como textos, datos, voz, imagenes, videos, musica, sonidos o una combinación de estos con fines de interacción, comunicación, información o esparcimiento. No seran considerados plataformas de redes sociales digitales, los servicios de mensajena instantanea.
XXII Ter.- Sin correlativo.	**XXII Ter. Servicio de mensajena instantanea:** Software o aplicacion que propicia conversaciones en linea entre dos o mas personas.
Artículo 92 Quinquies.- Sin correlativo.	**Artículo 92 Quinquies.** Las plataformas de redes sociales digitales, deberán en todo momento priorizar, todas aquellas acciones orientadas a salvaguardar el interés

	superior de niñas, niños y adolescentes, atendiendo a los tratados internacionales suscritos por el Estado Mexicano y demás disposiciones legales aplicables. Lo anterior implica establecer mecanismos de denuncia y de reparación de derechos afectados por aquellos procesos de recolección de datos y moderación de contenidos, que impliquen una omisión en el deber de velar por el interés superior de niñas, niños y adolescentes, en todos sus ámbitos. Las plataformas de redes sociales digitales no deberán permitir el acceso a niñas, niños y adolescentes menores de catorce años de edad. Para el caso de adolescentes de entre catorce años cumplidos y menores de dieciocho años de edad, las plataformas de redes sociales digitales, deberán obtener el consentimiento del padre, madre o tutor, para el registro del adolescente como usuario. Los datos relativos a este grupo poblacional, serán considerados Datos Personales Sensibles en términos de las disposiciones legales aplicables. Las plataformas de redes sociales digitales, implementarán los mecanismos, filtros y medidas de seguridad o protección necesarios para dar cumplimiento a lo establecido en el presente artículo. Asimismo, deberán prever mecanismos para impedir activamente el uso de servicios que no estén desarrollados o no sean adecuados para satisfacer las

	necesidades de niñas, niños y adolescentes y que atenten contra el interés superior de éstos. Las plataformas de redes sociales digitales serán responsables por el incumplimiento de las disposiciones establecidas anteriormente, así como por los daños y perjuicios ocasionados a niñas, niños y adolescentes en términos de las disposiciones legales aplicables.

Del Código Penal para el Estado de Nayarit.

Código Penal para el Estado de Nayarit; Vigente:	**Código Penal para el Estado de Nayarit; Redacción propuesta:**
ARTÍCULO 233 bis.- sin correlativo.	**ARTÍCULO 233 Bis.** Al que por medio de internet, o de cualquier otra tecnologia de la informacion y la comunicación contacte a una persona menor de 18 años y le proponga concertar un encuentro con fines sexuales o le solicite favores de naturaleza sexual, será castigado con la pena de 3 a 6 años de prisión y multa de 1000 a 2000 veces el valor diario de la UMA, sin perjuicio de las penas correspondientes a los delitos en su caso cometidos. Las penas se aumentaran hasta una tercera parte, cuando el acercamiento se obtenga mediante coaccion, intimidacion o engaño.
ARTÍCULO 233 Ter. Sin correlativo.	**ARTÍCULO 233 Ter.** Al que, por medio de internet, o de cualquier otra tecnologia de la información y la comunicación contacte a una persona menor de 18 años y realice

	actos dirigidos a obtener material pornografico o le muestre imagenes pornograficas, sera castigado con una pena de 3 a 6 años de prisión y multa de 1000 a 2000 veces el valor diario de la UMA.

En mérito de lo anterior, comparezco ante esa Honorable Asamblea Legislativa, sometiendo a consideración de esta soberanía popular, una iniciativa de ley que tiene como finalidad: **reformar la fracción XXII bis, y adicionar la fracción XXII ter del Artículo 4°, así como adicionar el artículo 92 quinquies, de la Ley de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes para el Estado de Nayarit**; y **adicionar los artículos 233 bis y 233 Ter del Código Penal para el estado de Nayarit**; en base al tenor siguiente:

PROYECTO DE DECRETO

PRIMERO.- Se reforma la fracción XXII Bis, se adiciona la fracción XXII Ter, ambas del Artículo 4°, se adiciona el artículo 92 Quinquies, de la Ley de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes para el Estado de Nayarit, para quedar de la siguiere forma:

LEY DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES PARA EL ESTADO DE NAYARIT

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

...

XXII. Bis Plataformas de redes sociales digitales: Sitio web o aplicacion que ofrece un medio de comunicación, cuya funcion principal es difundir

información generada por sus propios usuarios como textos, datos, voz, imagenes, videos, musica, sonidos o una combinación de estos con fines de interacción, comunicación, información o esparcimiento.

No seran considerados plataformas de redes sociales digitales, los servicios de mensajena instantanea.

XXII Ter. Servicio de mensajena instantanea: Software o aplicacion que propicia conversaciones en linea entre dos o mas personas.

....

Artículo 92 Quinquies. Las plataformas de redes sociales digitales, deberán en todo momento priorizar, todas aquellas acciones orientadas a salvaguardar el interés superior de niñas, niños y adolescentes, atendiendo a los tratados internacionales suscritos por el Estado Mexicano y demás disposiciones legales aplicables.

Lo anterior implica establecer mecanismos de denuncia y de reparación de derechos afectados por aquellos procesos de recolección de datos y moderación de contenidos, que impliquen una omisión en el deber de velar por el interés superior de niñas, niños y adolescentes, en todos sus ámbitos.

Las plataformas de redes sociales digitales no deberán permitir el acceso a niñas, niños y adolescentes menores de catorce años de edad.

Para el caso de adolescentes de entre catorce años cumplidos y menores de dieciocho años de edad, las plataformas de redes sociales digitales, deberán obtener el consentimiento del padre, madre o tutor, para el registro del adolescente como usuario.

Los datos relativos a este grupo poblacional, serán considerados Datos Personales Sensibles en términos de las disposiciones legales aplicables.

Las plataformas de redes sociales digitales, implementarán los mecanismos, filtros y medidas de seguridad o protección necesarios para dar cumplimiento a lo establecido en el presente artículo.

Asimismo, deberán prever mecanismos para impedir activamente el uso de servicios que no estén desarrollados o no sean adecuados para satisfacer las necesidades de niñas, niños y adolescentes y que atenten contra el interés superior de éstos.

Las plataformas de redes sociales digitales serán responsables por el incumplimiento de las disposiciones establecidas anteriormente, así como por los daños y perjuicios ocasionados a niñas, niños y adolescentes en términos de las disposiciones legales aplicables.

SEGUNDO.- Se adicionan los artículos 233 Bis y 233 Ter del Código Penal para el Estado de Nayarit, para quedar de la siguiere forma:

Código Penal para el Estado de Nayarit;

ARTÍCULO 233 Bis. Al que por medio de internet, o de cualquier otra tecnologia de la informacion y la comunicación contacte a una persona menor de 18 años y le proponga concertar un encuentro con fines sexuales o le solicite favores de naturaleza sexual, será castigado con la pena de 3 a 6 años de prisión y multa de 1000 a 2000 veces el valor diario de la UMA, sin perjuicio de las penas correspondientes a los delitos en su caso cometidos.

Las penas se aumentaran hasta una tercera parte, cuando el acercamiento se obtenga mediante coaccion, intimidacion o engaño.

ARTÍCULO 233 Ter. Al que, por medio de internet, o de cualquier otra tecnologia de la información y la comunicación contacte a una persona menor de 18 años y realice actos dirigidos a obtener material pornografico o le muestre imagenes pornograficas, sera castigado con una pena de 3 a 6 años de prisión y multa de 1000 a 2000 veces el valor diario de la UMA.

TRANSITORIOS.

ÚNICO.- El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Periódico Oficial Órgano del Gobierno del Estado Libre y Soberano de Nayarit.

ATENTAMENTE

CONGRESO DEL ESTADO DE NAYARIT
XXXIV LEGISLATURA

DIP. MARISOL SÁNCHEZ NAVARRO
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE
EDUCACIÓN Y CULTURA

DIPUTADA MARISOL SÁNCHEZ NAVARRO.
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE EDUCACIÓN Y CULTURA.
COORDINADORA DE LA FRACCIÓN PARLAMENTARIA DEL PT.