



# Gaceta Parlamentaria

Tercera Época

Tomo I

004 F

23 de septiembre 2024.

## MESA DIRECTIVA

**Dip. Juan Manuel Magaña de la Mora**

*Presidencia*

**Dip. Juan Carlos Barragán Velez**

*Vicepresidencia*

**Dip. Vicente Gómez Núñez**

*Primera Secretaría*

**Dip. Belinda Iturbide Díaz**

*Segunda Secretaría*

**Dip. Ana Vanessa Caratachea Sánchez**

*Tercera Secretaría*

## JUNTA DE COORDINACIÓN POLÍTICA

**Dip. Ma. Fabiola Alanís Sámano**

*Presidencia*

**Dip. Sandra María Arreola Ruiz**

*Integrante*

**Dip. Teresita de Jesús Herrera Maldonado**

*Integrante*

**Dip. Guillermo Valencia Reyes**

*Integrante*

**Dip. Víctor Manuel Manríquez González**

*Integrante*

**Dip. J. Reyes Galindo Pedraza**

*Integrante*

**Dip. Marco Polo Aguirre Chávez**

*Integrante*

**Dip. Octavio Ocampo Córdova**

*Integrante*

**Dip. Juan Antonio Magaña de la Mora**

*Integrante*

## SECRETARÍA DE SERVICIOS PARLAMENTARIOS

**Lic. Raymundo Arreola Ortega**

*Secretario de Servicios Parlamentarios*

**Lic. Adela Paulina Bucio Mendoza**

*Directora General de Servicios de*

*Apoyo Parlamentario*

**Lic. Salvador García Palafox**

*Coordinador de Biblioteca, Archivo*

*y Asuntos Editoriales*

**Lic. David Esaú Rodríguez García**

*Jefe del Departamento de Asuntos Editoriales*

La GACETA PARLAMENTARIA es una publicación elaborada por el DEPARTAMENTO DE ASUNTOS EDITORIALES. *Corrector de Estilo:* **Juan Manuel Ferreyra Cerriteño**. *Formación, Reporte y Captura de Sesiones:* Gerardo García López, Juan Arturo Martínez Ávila, María del Socorro Barrera Franco, Mario Eduardo Izquierdo Hernández, Marisol Viveros Avalos, Melissa Eugenia Pérez Carmona, Mónica Iyonne Sánchez Domínguez, Moises Cruz Fonseca, Nadia Montero García Rojas, Paola Orozco Rubalcava, Perla Villaseñor Cuevas, Victor Iván Reyes Mota, Itzel Arias Martínez, Alejandro Solorzano Álvarez.

## HONORABLE CONGRESO DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE MICHOCÁN DE OCAMPO

### SEPTUAGÉSIMA QUINTA LEGISLATURA

### Primer Año de Ejercicio

### Primer Periodo Ordinario de Sesiones

INICIATIVA CON PROYECTO DE  
DECRETO MEDIANTE EL CUAL SE  
ADICIONA LA FRACCIÓN XVII DEL  
ARTÍCULO 29 A LA LEY DE EDUCACIÓN  
DEL ESTADO DE MICHOCÁN DE  
OCAMPO, PRESENTADA POR EL  
DIPUTADO JUAN CARLOS BARRAGÁN  
VÉLEZ, INTEGRANTE DEL GRUPO  
PARLAMENTARIO DEL PARTIDO  
MORENA.

Dip. Juan Antonio Magaña de la Mora,  
Presidente de la Mesa Directiva del  
Honorable Congreso del Estado de  
Michoacán de Ocampo.  
Presente.

Juan Carlos Barragán Vélez, Diputado integrante de la Septuagésima Quinta Legislatura del Congreso del Estado de Michoacán, así como integrante del grupo parlamentario del Partido MORENA, y de conformidad con lo establecido en los artículos 36 fracción II, 37 y 44 fracciones I y XXX de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Michoacán de Ocampo; 8° fracción II, 234 y 235 de la Ley Orgánica y de Procedimientos del Congreso del Estado de Michoacán de Ocampo, someto a consideración de este Honorable Congreso la presente *Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se adiciona la fracción XVII al artículo 29 de la Ley de Educación del Estado de Michoacán de Ocampo*, en base a la siguiente

#### EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El juego es el principal instrumento del que disponen los niños para entrar en contacto con el mundo. No sólo constituye la actividad con la que los niños ocupan su tiempo libre, sino que también es el medio a través del cual se desarrolla en todas las áreas: física, cognitiva, emocional y social.

Con el progreso tecnológico actual, se han presentado diversos cambios que han incidido en diversos ámbitos de nuestra sociedad. La pandemia por el COVID 19 la cual pasamos en todo el mundo hizo más cercanos a nuestras niñas, niños y adolescentes a la tecnología, el encierro y el tener acceso a clases por línea contribuyó mucho a su desarrollo con la tecnología alrededor del mundo.

El cierre de escuelas a nivel mundial afectó a más de mil 200 millones de estudiantes, de los cuales, 160 millones pertenecen a los países de América Latina. De ese total, 32 millones son mexicanos.

El uso de la tecnología influye en la educación de los niños y en su ocio, también favorece sus capacidades y habilidades que contribuyen en la generación de métodos educativos.

La industria de los videojuegos tiene un papel importante toda vez que en la actualidad una de las actividades preferidas por niñas, niños, adolescentes e incluso adultos es jugar videojuegos, invirtiendo así una enorme cantidad de tiempo jugándolos y por ende consumiendo el contenido de los mismos, lo cual en ocasiones genera una adicción.

Jóvenes que juegan a videojuegos (%)

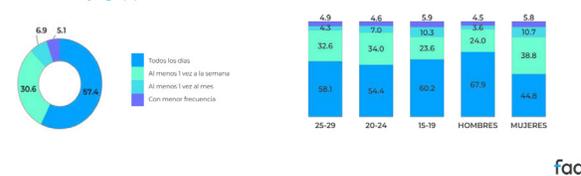


En un estudio realizado por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción en España, concluyó que el 77% de jóvenes juega a videojuegos (84,5% de los chicos y 69,7% de las chicas).

La edad media de inicio en los videojuegos es 9,8 años (las chicas a los 10,3 años y los chicos a los 9,4). Las vías de acceso más habituales son: a través de un amigo (28,7%) o hermano (23,2%). En el caso de las mujeres destaca la iniciación a través de una amiga (14,9%; 2,3% de los chicos) o hermana (11,7%; 6,7% de los chicos).

Más de la mitad de los jóvenes que juegan lo hacen a diario. Los hombres juegan con mayor frecuencia (67,9% juega todos los días) que las mujeres (44,8% juega todos los días). La media de horas diarias dedicadas a los videojuegos es de 3,7.

Frecuencia de juego (%)



Por otro lado, un estudio realizado por el Global Consumer Survey demuestra que, en China, el 52% de los adultos afirman pasar más de seis horas a la semana jugando a videojuegos. De estos, la mitad (un 26%) juega diez horas semanales como mínimo.

También, Estados Unidos no se queda atrás, ya que un 44% de las personas manifiesta jugar seis horas o más a la semana.

A pesar de ser el tercer y el cuarto mercado mundial de videojuegos, Japón y Corea del Sur son superados por otros países en cuanto a tiempo de pantalla. Entre ellos están los dos mercados de videojuegos más grandes de América Latina, es decir Brasil y México, en donde cerca de un tercio de los encuestados destinan aproximadamente la cantidad de seis horas, o incluso más, por semana a esta actividad lúdica.



\* Encuesta online a personas de 18 a 64 años entre enero y junio del 2021. Fuente: Statista Global Consumer Survey.

La industria de los videojuegos es una de las más rentables a nivel mundial incluso por encima de la industria del cine y solo igualada por la industria de la música, debido a esto, no es sorpresa que exista una serie de temáticas en los videojuegos, desde juegos con alto contenido educacional hasta juegos en los cuales se resaltan aspectos violentos de la sociedad como el maltrato a las personas u animales, consumo de drogas, explotación sexual, entre otras. Lamentablemente, los juegos con contenido educacional son los menos consumidos por los jóvenes en la actualidad esto es debido a que son opacados por títulos de acción o de aventura, dichos videojuegos emplean en gran parte de su trama la violencia, la cual repercute de una u otra manera en la persona que lo esté jugando.

Si bien, los niños menores no diferencian entre la realidad y la fantasía, ya que consideran que lo que ven es algo real, modelando su comportamiento con base en las imágenes proyectadas, tratando de imitar lo que las personas hacen, particularmente si se trata de un héroe con quien los niños se han identificado, aun cuando éste actúe en forma violenta.

En base a lo antes expuesto, se puede establecer que los niños son muy influenciados ya sea mediante imágenes, videos o audios que pueden llegar a modificar el cómo perciben el entorno que los rodea estableciendo también de qué una secuencia de violencia no podrá ser percibida por un niño menor como algo incorrecto sino todo lo contrario el niño percibirá dicho acto o secuencia de violencia como una manera de solucionar un problema ya que además observa que dicho acto de violencia en el video juego no conlleva a ninguna consecuencia negativa sino en muchos casos se premia con más puntos o un logro

el realizar dichos actos de violencia sea en videojuegos de lucha como los bélicos en donde dichos actos son premiados.

Los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden: ponerse “inmunes” o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia.

Algunas investigaciones han examinado las vías en las asociaciones entre la exposición a los videojuegos violentos y agresión; por ejemplo, mediadores como el sesgo de atribución hostil, las normas agresivas y la deshumanización y moderadores como el psicoticismo, los rasgos agresivos, el neuroticismo y la conciencia.

Tomando en cuenta todo esto, se puede dar a conocer lo peligroso que es una gran exposición a videojuegos con alto contenido violento en especial si los padres no conocen los videojuegos que están jugando sus hijos, y cómo dichos descuidos por parte de los padres al no moderar el contenido que presentan estos videojuegos puede desencadenar en un cambio en el comportamiento del niño repercutiendo así la manera en cómo este se relaciona con los demás e incluso cambiando su percepción de la realidad.

Un campo de investigación ha argumentado firmemente que los videojuegos violentos aumentan la agresión entre sus jugadores, mientras que el otro campo ha concluido repetidamente que los efectos son mínimos en el mejor de los casos, más no ausentes.

Aunque algunos estudios recientes de la Sociedad de Psicología no han encontrado una relación significativa entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión, se ha establecido una asociación sólida en estudios experimentales, transversales y longitudinales en general. Por ejemplo, la mayoría de las investigaciones en esta área han encontrado que los videojuegos violentos aumentan los pensamientos agresivos, los sentimientos de ira, la excitación fisiológica y los comportamientos agresivos, y disminuyen los sentimientos empáticos y los comportamientos de ayuda.

Aun así, algunas investigaciones en neurociencia cognitiva de la revista Académica “Journal of Experimental Social Psychology” han proporcionado apoyo de neuroimagen para estos efectos, y también hay meta análisis que han concluido que los videojuegos violentos aumentan la agresión.

Adicionalmente a este aspecto negativo relacionado a los video juegos y su exposición continua a ellos, la

Organización Mundial de la Salud (OMS) en el año 2018 considero a las adicciones a los videojuegos como enfermedad mental que vicia la estabilidad emocional de los usuarios, en este mismo año ya mencionado, publicó en su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) en la que incluyó la adicción a los videojuegos como un trastorno mental adictivo y la presentó en la Asamblea Mundial de la Salud de mayo de 2019 para su adopción por los estados miembros.

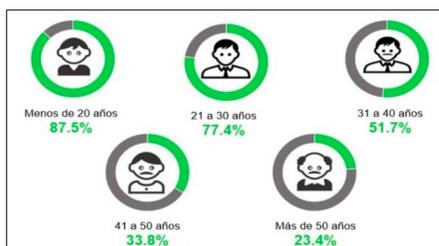
En el comunicado, la OMS detalla que “el trastorno del videojuego se ha añadido a la sección relativa a trastornos de adicción”.

El trastorno del videojuego o gaming disorder se define como un patrón de comportamiento relacionado con juegos digitales o de video (digital-gaming y video-gaming) que se caracteriza por la falta de control sobre el acto de jugar, al cual se le da mayor prioridad que a otras actividades, por ejemplo, las actividades académicas.

Se determinó que el trastorno por el uso de videojuegos se caracteriza por un modelo de comportamiento persistente o recurrente y se manifiesta por el deterioro en el control sobre el juego, el incremento en la prioridad dada al juego sobre otros intereses, así como en la continuación o incremento del tiempo que se pasa en el juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.

México es un país de alto consumo de videojuegos y de altas preferencias para jugar en línea, aproximadamente 72 millones de personas usan videojuegos, donde estos jugadores pueden ser casuales o ya tener una adicción problemática reconocida por la OMS.

De acuerdo con el análisis de The Competitive Intelligence Unit (CIU), en 2022 México fue uno de los 10 mercados más importantes a nivel global con alrededor de 65.9 millones de jugadores de 6 años o más, un alza del 2.8 por ciento más que en 2021. El CIU señala que el grupo de edad conformado por personas menores de 20 años es el principal consumidor de videojuegos en México.



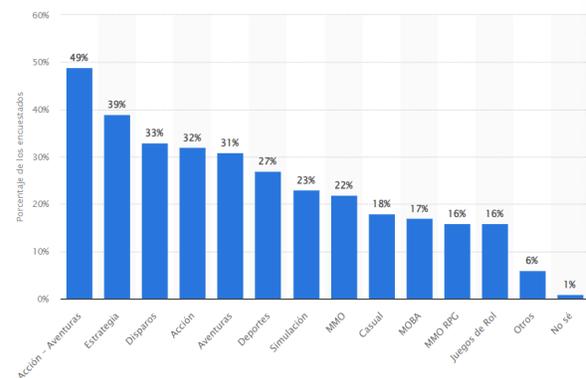
Fuente: The Competitive Intelligence Unit (2022)

Conforme a la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales del Instituto Federal de Telecomunicaciones 2022 elaborada por el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), en el caso de niñas, niños y adolescentes el 54% dijo jugar videojuegos, dos horas al día aproximadamente, usando el celular como principal dispositivo.

El investigador de la Universidad Veracruzana, León Felipe Beltrán Guerra, precisó que la evidencia científica muestra que el uso excesivo de los videojuegos por parte de niñas y niños puede afectar el rendimiento escolar, la convivencia familiar y social, e incluso causar dependencia o adicción.

“Dedicar muchas horas del día a los videojuegos en los jóvenes puede provocar problemas de sedentarismo, reducción de la convivencia familiar y con amigos, así como descuido de las actividades académicas”, así mismo reiteró el coordinador de la Clínica de Trastornos Adictivos del Instituto Nacional de Psiquiatría, Hugo González Cantú.

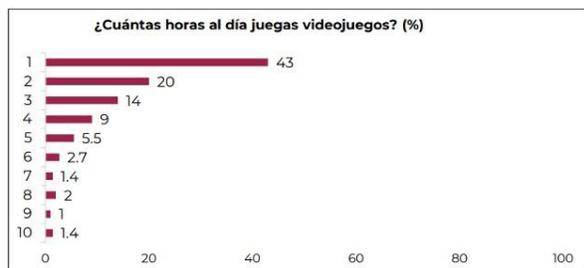
Se señala que debido a que los videojuegos son emocionantes, atractivos y producen estimulación intensa, se genera la necesidad de pasar muchas horas frente a las consolas. Las principales consecuencias de esta conducta son identificarse más con los avatares con los que juegan que con la realidad, presentar sobrepeso u obesidad, no tener ganas de salir de casa y descuidar en gran manera su educación.



A nivel nacional, el género de acción y aventuras fue el más popular entre los gamers mexicanos en el año 2024.

Aproximadamente el 49% de los encuestados afirmó jugar este tipo de títulos, lo cual cabe resaltar que, en la mayoría de títulos de acción.

En segundo lugar, se encontraron los juegos de estrategia con un 39% de las respuestas. Seguido de esto, tenemos el género de Disparos.



En una encuesta realizada por el Sistema Nacional de Protección de Niños, Niñas y Adolescentes (SIPINNA) se reporta que los niños juegan alrededor de 1 a 5 horas al día en promedio, aunque hay quienes reportan hasta 10 horas al día, estos últimos son principalmente hombres de 15 años de edad.

A todo esto, es importante acotar que la adicción a los videojuegos o el Trastorno de juego no se define por el número de horas que se juega a los videojuegos al día o a la semana, sino por las consecuencias y repercusión que tiene en las distintas áreas de funcionamiento de la persona, entre las más notorias están:

1. Dificultad para evitar jugar cuando tienen obligaciones que atender.
2. Dificultad para terminar el juego tras un tiempo considerable.
3. Ansiedad y ansia por jugar.
4. Síntomas de abstinencia cuando llevan mucho tiempo sin jugar.
5. Abandono gradual de otras actividades (hasta el punto de llegar a ausentarse de su puesto de trabajo, no acudir a la escuela o perder relaciones sentimentales por anteponer el videojuego a todo lo demás).

Ahora bien, asumiendo esta situación no podemos dejar de mencionar la vulnerabilidad que presentan los jóvenes en general ante todo lo que conlleva este fenómeno social, como ya lo mencionamos.

Como ya mencionamos, una de las áreas más afectadas a la hora de tener una adicción a los videojuegos es en el área académica, dentro de una investigación realizada en 2022 por la UNAM, se logró encontrar que existe una relación específica que mientras mayor sea el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes, menor será su rendimiento académico.

De igual forma, los estudios enfocados a los efectos psicosociales de los videojuegos explican que estos tienen efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, debidos al absentismo y a un posible desplazamiento del tiempo de estudio y de la

realización de tareas escolares en el propio domicilio. Esto viene a ser respaldado internacionalmente, pues en Colombia se realizó un estudio en el año 2015 llamado “Los videojuegos y sus efectos en escolares” en el que el 81,8% de los estudiantes que formaron parte de la muestra tienen bajo rendimiento académico, además de presentar otro tipo de problemas como adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud.

El motivo de mostrar toda esta información no es para alarmar, si no para crear un manejo de prevención para que nuestros niños, niñas y adolescentes no lleguen a estos extremos, pues no todo es malo, los videojuegos se consideran una forma de entretenimiento o distractor donde los jóvenes pueden desconectarse de la realidad y olvidar preocupaciones o desestresarse de las actividades escolares, el cual puede representar una forma de distracción.

Sin embargo, sí debemos prestar especial atención a este tema, pues al llegar a los extremos mencionados sí pueden llegar a representar un riesgo en la salud, pues en su uso desmedido pueden provocar una gran adicción que lo lleve a reprimir otros sectores de su vida, como lo es en este caso el ámbito escolar.

Los videojuegos representan todo un fenómeno social, por lo que se debe concientizar a toda la sociedad, pero en especial a niñas, niños y adolescentes para no llegar a un uso desmedido de los mismos, y por el contrario aprovecharlos en una forma responsable. Y es debido a lo anteriormente expuesto que me permito presentar ante el pleno de esta soberanía, solicitando que sea considerado de urgente y obvia resolución la siguiente Propuesta de

#### DECRETO

**Único. Se adiciona la fracción XVII al artículo 29 de la Ley de Educación del Estado de Michoacán de Ocampo, para quedar como sigue:**

*Artículo 29.* Las autoridades educativas, en el ámbito de sus respectivas competencias y con la finalidad de establecer condiciones que permitan el ejercicio pleno del derecho a la educación de cada persona, con equidad y excelencia, realizarán entre otras, las siguientes acciones:

I. al XV. ...

XVI. Desde una perspectiva de género, se fomentará la educación menstrual y se facilitará el acceso gratuito a los productos de gestión menstrual para niñas, mujeres y personas menstruantes que lo requieran,

en las escuelas públicas pertenecientes al Sistema Educativo Estatal; y  
XVII. Realizar campañas permanentes de información y difusión de medidas orientadas a prevenir y atender las adicciones a los videojuegos.

#### TRANSITORIOS

*Único.* El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Periódico Oficial del Gobierno Constitucional del Estado de Michoacán de Ocampo.

DADO EN EL PALACIO DEL PODER Legislativo de Morelia, Michoacán, a 17 del mes de septiembre del año 2024.

Atentamente

Dip. Juan Carlos Barragán Vélez





[www.congresomich.gob.mx](http://www.congresomich.gob.mx)