



III LEGISLATURA

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA

CONGRESO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO



III LEGISLATURA

Ciudad de México a, 15 de mayo de 2025.

DIP. MARTHA ÁVILA VENTURA

PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA DEL H. CONGRESO

DE LA CIUDAD DE MÉXICO

III LEGISLATURA

P R E S E N T E.

Quien suscribe, **LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido de Morena, III Legislatura del Congreso de la Ciudad de México, con fundamento en lo dispuesto por el artículo 122, Apartado A, fracción II de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; artículo 4, fracción XXXVIII, 13, fracción IX y 21 párrafo segundo de la Ley Orgánica del Congreso; artículo 2, fracción XXXVIII, **100, 120,** 123 del Reglamento del Congreso, todos ordenamientos de la Ciudad de México, someto a consideración del Pleno de este Congreso de la Ciudad de México, la presente **PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO POR EL QUE SE EXHORTA RESPETUOSAMENTE A DIVERSAS DEPENDENCIAS DE LA CIUDAD DE MÉXICO, ENTIDADES FEDERATIVAS Y DE LAS DEMARCACIONES TERRITORIALES DE LA CDMX A DIFUNDIR Y PROMOVER LA ADOPCIÓN DE LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD NECESARIAS PARA GARANTIZAR LA SALUD VISUAL POR USO DE DISPOSITIVOS ELECTRONICOS DE TODAS LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES,, DE ACUERDO A LOS SIGUIENTES:**

El presente Punto de Acuerdo tiene como objetivo que autoridades de los diversos niveles de gobierno federal y local informen a la población limitar el uso de pantallas en menores de edad y evitarlas completamente en menores de dos años. Asimismo, aconsejen que, cuando se usen, sea bajo supervisión, con contenido adecuado y de forma interactiva, no pasiva.

DIPUTADO LOCAL
Luis Chávez
¡SIGAMOS CON LA TRANSFORMACIÓN!



III LEGISLATURA

**CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA**

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA



III LEGISLATURA

ANTECEDENTES

Se remonta a principios de siglo XIX, cuando Michael Faraday descubrió la inducción electromagnética y a partir de ahí va evolucionando y transformándose de manera constante, generando una amplia gama de dispositivos y sistemas que han transformado nuestra manera de vivir y laborar.

Con el estudio de la electricidad en el siglo XIX en 1800, Alessandro Volta inventó la pila voltaica, el primer dispositivo que generaba corriente eléctrica de manera continua. Este invento sentó las bases para el desarrollo de dispositivos eléctricos. Por lo que esta evolución tiene varios momentos importantes y destacables a lo largo de la historia como lo son:

- **Invención de telégrafo y teléfono.**
- **Creación de la radio y televisión.**
- **La llegada de la electrónica digital y ordenadores.**

Durante la **Revolución Electronica** (1940-1960) se destacó la Invención del Transistor en n 1947, John Bardeen, Walter Brattain y William Shockley inventaron el transistor en los Laboratorios Bell. Este dispositivo reemplazó a las válvulas de vacío, siendo más pequeño, eficiente y duradero. El transistor permitió la miniaturización de circuitos y abrió la puerta a la electrónica moderna.





III LEGISLATURA

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO III LEGISLATURA

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA



III LEGISLATURA

Surgió la era de los Microprocesadores en 1971, Intel lanzó el primer microprocesador, el 4004, que integraba la unidad central de procesamiento (CPU) en un solo chip. Esto marcó el inicio de la era de las computadoras personales durante la década de 1970 y 1980, las computadoras personales comenzaron a ganar popularidad. Empresas como Apple y IBM lanzaron modelos que hicieron la computación accesible al público en general.

Revolución digital en la década de 1990 vio el auge de Internet, que transformó la forma en que las personas se comunicaban y compartían información. Los dispositivos electrónicos, como computadoras y módems, se convirtieron en herramientas esenciales para acceder a la red. A finales de los años 90, comenzaron a aparecer los primeros teléfonos móviles, que permitieron la comunicación inalámbrica. Estos dispositivos evolucionaron rápidamente, integrando funciones de computación y conectividad.

Finalmente la era de la **Portabilidad y la Inteligencia** (2000-Presente)

Hoy en día, la electrónica continúa siendo un área clave en la tecnología contemporánea, abarcando desde teléfonos móviles y redes de computadoras hasta sistemas de control en procesos industriales y robótica de vanguardia. Por esta razón, es esencial conocer la evolución de la electrónica para comprender mejor el entorno en el que vivimos¹.

¹ Historia de los Dispositivos Electrónicos



III LEGISLATURA

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA



III LEGISLATURA

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Celulares, tabletas, computadoras y televisiones son parte de la vida cotidiana alrededor del mundo. La no muy lejana sólo ha incrementado su uso, sobre todo en relación con nuestras interacciones sociales. Sin embargo, el uso prolongado de pantallas y dispositivos podría tener efectos perjudiciales en los más jóvenes.

De acuerdo con INEGI, en México hay 4.05 millones de viviendas que cuentan con una consola de juego, 30.8 millones tienen acceso a celulares y 18.3 millones utilizan una conexión a internet. Por ello es importante monitorear su uso y detectar a tiempo una posible adicción.

PROBLEMÁTICA

Es un tema tan reciente que, en el Manual Diagnóstico y Estadístico de Enfermedades Mentales, “hasta el momento sólo se considera al juego patológico y al trastorno de juego por internet como trastornos diferentes al consumo de sustancias o comportamientos adictivos”, comenta Mariana Viruega, especialista en el tema

Sobre el trastorno de juego por internet sólo se establecieron los criterios, que requieren de mayor evaluación. Sin embargo, la Clasificación Internacional de enfermedades sí incluye el trastorno por uso de videojuegos, que es un comportamiento adictivo. Son las únicas conductas que se han considerado como un trastorno de corte adictivo”.

Normalmente los investigadores y médicos consideran que la cantidad de tiempo en una actividad, **como el uso de pantallas o dispositivos digitales,**





III LEGISLATURA

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA



III LEGISLATURA

es de suma importancia para distinguir lo que es normal de lo que no es saludable. Pero lo más importante, sobre todo en niños y adolescentes, es evaluar los hitos de desarrollo, qué criterios se alcanzan según la etapa de desarrollo en la que se encuentran. Así se observa si hay síntomas de trastorno específico para evitar patologizar cualquier conducta”.

Debemos hacer una distinción en excesos conductuales en menores, que pueden estar relacionados con factores como prácticas de crianza inadecuadas o modelos de comportamiento de duración excesiva por ejemplo, los padres o madres que pasan un gran número de horas realizando una actividad, como el uso de celular o asistir a un gimnasio, como una forma de escape de su contexto—”, subrayó la psicóloga.

Viruega llamó a los padres a conocer a fondo a sus hijos, ya que esto permite “detectar cualquier anomalía del desarrollo o conducta para poder abordarla y prevenir situaciones más graves a futuro”.

Una de las grandes consecuencias que genera en menores el uso prolongado de estos aparatos son los problemas de sueño. Cuando los pequeños están sumergidos en una actividad que provoca emoción y exige estar alerta, llevarlos a la cama puede ser un problema. La niñez se considera como una etapa de neurodesarrollo que requiere un tiempo de sueño de entre 10 y 12 horas para generar procesos importantes, como la liberación de la hormona del crecimiento.

Entre las consecuencias del uso prolongado de dispositivos digitales está la baja de rendimiento académico, la obesidad que puede llevar a comentarios negativos de otras personas y el sedentarismo al estar todo el tiempo sentado.





III LEGISLATURA

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA



III LEGISLATURA

Las estrategias de crianza inconsistentes y poco efectivas en relación al manejo de estos dispositivos son las que provocan un impacto en el estado emocional de niños y adolescentes”, comentó Mariana Viruega.

Ellos experimentan culpa o enojo, sobre todo si los parámetros de uso son inconsistentes; también sufren de depresión y ansiedad. Sin embargo, la especialista destacó que el uso de videojuegos también puede tener efectos positivos:

“Algunos videojuegos fomentan la regulación emocional y no sólo eso: también habilidades visoespaciales y capacidades de concentración. Pero debemos tener cuidado con el uso excesivo de pantallas; es necesario un balance. Los padres deben involucrarse y encontrar este acompañamiento con sus hijos”.

Intensidad un serio problema

Por su parte, Hugo Sánchez Castillo, investigador de la Facultad de Psicología de la UNAM, afirmó que el uso prolongado de pantallas y la luz que utilizan generan una conexión con el sistema nervioso que podría provocar el aumento o disminución en la producción de hormonas en el cuerpo de los menores. “Una de las cuestiones que permiten la maduración de nuestro cerebro es justamente el ritmo circadiano”.

Los seres humanos somos seres cíclicos que regulamos nuestras actividades, como el sueño, a partir de los horarios: día y noche. ***En el caso particular de los niños, al exponerse de manera continua a la luminosidad durante etapas de desarrollo, sus niveles de melatonina (hormona que se regula***





III LEGISLATURA

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA



III LEGISLATURA

por la luz, generalmente por el sol) y los marcadores ambientales (reguladores del sistema nervioso) podrían verse afectados. Al pasar tanto tiempo frente a la luz se trastornan los horarios de sueño.

A eso se debe sumar que a causa de la pandemia Covid_19 se redujeron las actividades físicas. Se puede generar de manera inmediata una conducta sedentaria que puede tener como consecuencia evidentemente una disminución de la actividad, por ejemplo, aumentando los niveles de cortisol, una hormona que se libera como respuesta al estrés. “Se ha demostrado científicamente que los menores que están expuestos con mayor frecuencia a pantallas la generan en mayor cantidad”².

Ahora bien, la exposición temprana y prolongada a pantallas digitales como teléfonos celulares, tabletas y televisores está afectando de forma alarmante el desarrollo cerebral de los niños menores de seis años de edad.

Un reciente estudio francés, llevado a cabo por investigadores del Instituto Nacional de Salud e Investigación Médica (INSERM) y la Universidad de París, ha identificado alteraciones significativas en funciones cognitivas, emocionales y sociales vinculadas al uso excesivo de dispositivos electrónicos en esta etapa crítica del desarrollo.

El estudio, publicado en 2023, se centró en observar el desarrollo cerebral de más de mil 500 niños durante los primeros seis años de vida, comparando

² Negativas consecuencias físicas y emocionales por la exposición a pantallas en la niñez - UNAM Global



III LEGISLATURA

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA



III LEGISLATURA

aquellos con una alta exposición a pantallas frente a otros con consumo limitado o nulo.

Los resultados arrojaron que el tiempo excesivo frente a pantallas se relaciona con un menor desarrollo en áreas del cerebro vinculadas al lenguaje, la memoria, la atención y las habilidades socioemocionales.

Uno de los hallazgos más preocupantes es la disminución en la conectividad de las regiones prefrontales, fundamentales para el autocontrol y la toma de decisiones.

Además, se encontró que los niños expuestos a más de una hora diaria de pantallas presentaban retrasos en el desarrollo del lenguaje y dificultades para concentrarse. Esto se agrava si la exposición ocurre antes de los dos años, periodo en el que el cerebro se desarrolla a mayor velocidad.

Otro estudio complementario, realizado por la Universidad de Grenoble, reforzó estos hallazgos al utilizar resonancias magnéticas para observar el impacto en tiempo real.

De la misma manera, Inos investigadores concluyeron que el uso de pantallas altera los patrones naturales de plasticidad cerebral, disminuyendo la capacidad de aprendizaje y adaptación del niño.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) respalda estas recomendaciones, sugiriendo un máximo de una hora diaria para niños entre dos y cinco años. Sin embargo, la realidad supera estas cifras.





III LEGISLATURA

**CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA**

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA



III LEGISLATURA

En Francia, el 68 por ciento de los menores de cinco años pasa más de dos horas al día frente a pantallas, según datos del Observatorio Francés de Tecnología y Salud Infantil (OFTHI).

El reto no solo es individual, sino colectivo. Las familias, escuelas y gobiernos deben promover un entorno saludable para el desarrollo infantil, priorizando actividades físicas, juegos al aire libre e interacción directa con adultos.

Los especialistas y que el cerebro infantil es moldeable, pero también vulnerable, por lo cual hay que protegerlo durante los primeros años es fundamental para garantizar un futuro con mayores capacidades cognitivas, emocionales y sociales³
4.

³ ¡Comprobado! Pantallas afectan el desarrollo cerebral en niños menores de seis años: estudios

⁴https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=7lnaTQ3F&id=611AB37402780C24286FE49535976C362238C5D6&thid=OIP.7lnaTQ3FI_fL0LiPS4SVWQHaE8&mediaurl=https%3A%2F%2Fnotipress.mx%2Fimg%2Fcontent%2F9963.webp&exph=400&expw=600&q=fotos+de+ni%C3%B1os+utilizando+dispositivos+electr%C3%B3nicos&simid=608024420830088915&form=IRPRST&ck=D82F162C47A66FE3766208A2053DBC9&selectedindex=16&itb=0&ajaxhist=0&a



III LEGISLATURA

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA

CONGRESO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO



III LEGISLATURA



DIPUTADO LOCAL

Luis Chávez

¡SIGAMOS CON LA TRANSFORMACIÓN!



III LEGISLATURA

**CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA**

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA

CONGRESO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO



III LEGISLATURA

CONSTITUCIONALIDAD Y/O CONVENCIONALIDAD LEGAL

PRIMERO. - Primero. Que la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en el artículo 4o. establece el derecho a la protección de la salud, del cual debe gozar toda persona dentro del territorio nacional sin excepción alguna; texto constitucional que en su parte conducente es del tenor siguiente:

“Artículo 4o. ...

Toda persona tiene derecho a la protección de la salud. La ley definirá las bases y modalidades para el acceso a los servicios de salud y establecerá la concurrencia de la federación y las entidades federativas en materia de salubridad general, conforme a lo que dispone la fracción XVI del artículo 73 de esta Constitución. La ley definirá un sistema de salud para el bienestar, con el fin de garantizar la extensión progresiva, cuantitativa y cualitativa de los servicios de salud para la atención integral y gratuita de las personas que no cuenten con seguridad social.”

SEGUNDO.- Que el Artículo 9 de la Constitución Política de la Ciudad de México se establece:

D. Ciudad solidaria

Derecho a la salud

1. Toda persona tiene derecho al más alto nivel posible de salud física y mental, con las mejores prácticas médicas, lo más avanzado del conocimiento científico y políticas activas de prevención, así como al acceso a servicios de salud de calidad. A nadie le será negada la atención médica de urgencia.





III LEGISLATURA

**CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA**

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA

CONGRESO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO



III LEGISLATURA

2. Las personas que residen en la Ciudad tienen derecho al acceso a un sistema de salud público local que tenga por objeto mejorar la calidad de la vida humana y su duración, la reducción de los riesgos a la salud, la morbilidad y la mortalidad. Asimismo, deberá incluir medidas de promoción de la salud, prevención, atención y rehabilitación de las enfermedades y discapacidades mediante la prestación de servicios médico-sanitarios universales, equitativos, gratuitos, seguros, de calidad y al alcance de todas las personas. Aquéllas con discapacidad tienen derecho a la rehabilitación integral de calidad.

CONSIDERANDOS

PRIMERO. – La normatividad establecida respecto de los derechos de la niñez y adolescencia, debe garantizar el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, y para ello es necesario conocer las necesidades y problemáticas que existen en cada parte del país y en las diferentes actividades en las que se encuentran inmersos. De acuerdo con el artículo 127 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, entre los integrantes del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes se encuentran las personas titulares de las Secretarías de Gobernación, de Educación Pública, de Salud, del Sistema Nacional y local del DIF, las gobernadoras y los gobernadores de los estados, y la jefa o el jefe de gobierno de la Ciudad de México, entre otros.

Las autoridades federales, de las entidades federativas, municipales y de las demarcaciones territoriales de la Ciudad de México, en el ámbito de sus respectivas competencias, adoptarán las medidas necesarias para garantizar estos derechos a todas las niñas, niños y adolescentes sin discriminación de ningún tipo o condición.

Observando para ello, que como mexicanas y mexicanos, nos corresponde velar porque cada niña, cada niño y cada adolescente de nuestro país, pueda gozar de estos derechos en plenitud, sin que ello implique que las redes sociales y plataformas de contenido





III LEGISLATURA

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA



III LEGISLATURA

carezcan de reglas o medidas para proteger a niñas, niños y adolescente de los posibles riesgos que entraña el uso de internet (ciberseguridad).

SEGUNDO.- De acuerdo con la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales (ENCCA) edición 2022, el 82% de las niñas y niños entre 7 y 11 años declaró usar internet y el 69 por ciento mencionó usar alguna red social. Se puede apreciar que el uso de las redes sociales entre los menores de edad ha tenido un crecimiento considerable, pues se pasó de un 39 por ciento en 2017 a un 69 por ciento en 2022.

En cuanto a las redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea más utilizadas por las niñas y niños se encuentran WhatsApp con 66 por ciento, YouTube con 55 por ciento, TikTok con 49 por ciento, Facebook con 34 por ciento y Zoom con 17 por ciento.

TERCERO.- En el Sondeo sobre el uso de dispositivos tecnológicos en niños de 3 a 12 años, realizado por la Dirección General de Estudios sobre Consumo de la Procuraduría Federal del Consumidor.

Que los dispositivos tecnológicos más usados por los niños de 3 a 12 años son los teléfonos celulares (81 por ciento), tabletas (57 por ciento) y/o consolas para videojuegos (40 por ciento). Los cuales en la mayoría de los casos son propiedad de los niños: 44 por ciento, 70 por ciento y 32 por ciento, respectivamente.

CUARTO.- Que de las principales problemáticas que enfrenta la presente situación, radica en la falta de difusión de las medidas de seguridad en favor de niñas, niños y adolescentes, de medidas de protección de salud .





III LEGISLATURA

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA

DIP. LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA

CONGRESO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO



III LEGISLATURA

Por lo anteriormente expuesto y fundado, someto a consideración del Pleno de este Honorable Pleno del Congreso de la Ciudad de México, la siguiente **PROPOSICION CON PUNTO DE ACUERDO**:

ÚNICO.- SE EXHORTA DE MANERA RESPETUOSA A LA DIRECCIÓN GENERAL DEL DIF CIUDAD DE MÉXICO, AL SISTEMA NACIONAL DE PROTECCIÓN INTEGRAL DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, AL INSTITUTO FEDERAL DE TELECOMUNICACIONES, A LA PROCURADURÍA FEDERAL DE PROTECCIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, Y A LAS PROCURADURÍAS DE PROTECCIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES DE CADA ENTIDAD FEDERATIVA Y A LA PARA QUE, EN EL ÁMBITO DE SUS RESPECTIVAS COMPETENCIAS, INSTRUMENTEN LAS ACCIONES NECESARIAS PARA DIFUNDIR Y PROMOVER LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD QUE GARANTICEN EL USO RACIONAL DE DE LOS DISPOSITIVOS ELECTRONICOS DE TODAS LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

ATENTAMENTE

DIPUTADO LUIS ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA

Recinto legislativo a los 15 días de mayo de 2025

DIPUTADO LOCAL
Luis Chavez
¡SIGAMOS CON LA TRANSFORMACIÓN!

Título	Punto de Acuerdo para informar del uso excesivo de...
Nombre de archivo	Punto_de_Acuerdo_...alud_visual_.docx
Identificación del documento	fd4deb30b27bf6fe65074d3b17cefd3b0105cfc3
Formato de fecha del registro de auditoría	MM / DD / YYYY
Estado	● Firmado

Historial del documento

 ENVIADO	05 / 08 / 2025 22:52:31 UTC	Enviado para su firma a Luis Alberto Chávez García (alberto.chavez@congresocdmx.gob.mx) por alberto.chavez@congresocdmx.gob.mx IP: 189.146.147.196
 VISUALIZADO	05 / 08 / 2025 22:52:41 UTC	Visualizado por Luis Alberto Chávez García (alberto.chavez@congresocdmx.gob.mx) IP: 189.146.147.196
 FIRMADO	05 / 08 / 2025 22:53:03 UTC	Firmado por Luis Alberto Chávez García (alberto.chavez@congresocdmx.gob.mx) IP: 189.146.147.196
 COMPLETADO	05 / 08 / 2025 22:53:03 UTC	El documento se ha completado.