



## COMISIÓN DE EDUCACIÓN

### HONORABLE ASAMBLEA

A la Comisión de Educación, le fue turnada la Iniciativa que adiciona la fracción XVII al artículo 29 de la Ley de Educación del Estado de Michoacán de Ocampo.

### ANTECEDENTES

**Único.** En Sesión de Pleno de la Septuagésima Sexta Legislatura celebrada el 23 de septiembre de 2024, se dio lectura a la iniciativa que adiciona la fracción XVII al artículo 29 de la Ley de Educación del Estado de Michoacán de Ocampo, presentada por el Diputado Juan Carlos Barragán Vélez; misma que fue turnada a la Comisión de Educación, para su estudio, análisis y dictamen.

Dicha Iniciativa se encuentra sustentada, principalmente en lo siguiente:

*“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.*

*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.*

*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*



## COMISIÓN DE EDUCACIÓN

*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.*

*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.*

*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.*

*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”.*

*Sin embargo, sí debemos prestar especial atención a este tema, pues al llegar a los extremos mencionados si pueden llegar a representar un riesgo en la salud, pues en su uso desmedido pueden provocar una gran adicción*



## COMISIÓN DE EDUCACIÓN

*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.”*

Del estudio y análisis realizado por el Diputado y las Diputadas que integramos esta Comisión de dictamen, llegamos a las siguientes:

### CONSIDERACIONES

La Comisión de Educación, es competente para conocer y dictaminar los asuntos de su competencia, conforme a lo establecido en los artículos 76 de la Ley Orgánica y de Procedimientos del Congreso del Estado de Michoacán de Ocampo.

La Comisión de Educación se avocó al estudio y análisis de la Iniciativa que se dictamina encontrando que el planteamiento de la misma representa una oportunidad para que desde las instituciones educativas se propicie acciones de información y difusión de medidas orientadas a prevenir y concientizar sobre el riesgo de la adicción a los videojuegos.

Por lo anteriormente expuesto y fundado en los artículos 64, 76, 242, 243, 244 y 245 de la Ley Orgánica y de Procedimientos del Congreso del Estado de Michoacán de Ocampo, los diputados que integramos la Comisión de Educación, sometemos a consideración del Pleno, la siguiente Propuesta de:

### DECRETO

**ARTÍCULO ÚNICO.-** Se **reforma** las fracciones XV y XVI del artículo 29, y se **adiciona** la fracción XVII al artículo 29, ambos de la Ley de Educación del Estado de Michoacán de Ocampo, para quedar como siguen:

Artículo 29. ...

I. a la XIV. ...



## COMISIÓN DE EDUCACIÓN

XV. Fomentar programas que coadyuven a la mejora de la educación para alcanzar su excelencia;

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. Propiciar acciones de información y difusión de medidas orientadas a prevenir y concientizar sobre el riesgo de la adicción 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.

PALACIO DEL PODER LEGISLATIVO. - Morelia, Michoacán de Ocampo, a los 18 días del mes de junio de 2025.

## COMISIÓN DE EDUCACIÓN

DIP. CARLOS ALEJANDRO BAUTISTA TAFOLLA  
**PRESIDENTE**

DIP. DIANA MARIEL ESPINOZA  
MERCADO  
**INTEGRANTE**

DIP. MELBA EDEYANIRA ALBAVERA  
PADILLA  
**INTEGRANTE**

DIP. MARÍA ITZÉ CAMACHO ZAPIAÍN  
**INTEGRANTE**