



OPINIÓN

César Daniel González Madruga
nacional@cronica.com.mx

El desafío de la niñez en la frontera digital

El reciente foro “La Niñez, los Videojuegos, la Inteligencia Artificial y las Redes Sociales”, celebrado en la Cámara de Diputados, ha marcado un hito en la agenda pública de México. No se trata solo de un debate técnico o legislativo; es una urgencia nacional para salvaguardar lo más sagrado que tenemos: nuestras niñas y niños. En un país donde la conectividad avanza más rápido que la regulación, el Estado y la sociedad no pueden permitirse llegar tarde.

La realidad nos ha dado señales de alerta ineludibles. El reciente caso de Mary y Sabine, las dos menores localizadas tras un intento de secuestro gestado a través de la plataforma Roblox, debe servir como un duro recordatorio. El entorno digital no es un juego inofensivo si no cuenta con vigilancia y marcos legales robustos. Por ello, resulta imperativo avanzar hacia un marco legal que no solo reaccione, sino que prevenga. Durante la inauguración del foro, la presidenta de la Cámara de Diputados, **Kenia López Rabadán**, fue enfática al señalar que este órgano está obligado a participar en la discusión y, como afirmó categóricamente, “se necesita proteger la mente y seguridad de las niñas,

los niños y los jóvenes”. En este sentido, la propuesta de catalogar estas conductas como delitos graves y establecer una política de “cero impunidad” es el camino correcto: quien vulnere a un menor a través de una pantalla debe enfrentar todo el rigor de la justicia.

Ante este panorama, surge la pregunta inevitable: ¿Debemos satanizar la tecnología? ¿Son los videojuegos el enemigo? La respuesta es un rotundo no. Retomo las palabras de Christian Sandoval, CEO de Zmart Group: “¿Acaso juzgamos como “malos” a los libros solo porque algunos de ellos puedan ser tóxicos? Por supuesto que no. El problema no es el formato, sino el contenido y la mecánica adictiva detrás de él”.

Desde una perspectiva pedagógica, es vital distinguir entre los videojuegos de “dopamina chatarra” y aquellos que fomentan el crecimiento. Los primeros operan bajo la lógica de los casinos, diseñados para generar una gratificación instantánea que nubla el pensamiento crítico. Frente a este bombardeo sensorial vacío, debemos impulsar videojuegos que fomenten la meritocracia y el avance progresivo, donde el éxito sea fruto del esfuerzo real y la estrategia.

Debemos transitar de las experiencias que, como Roblox, presentan ries-



gos de seguridad infantil, gasto excesivo y estimulación a la ludopatía temprana mediante microtransacciones, hacia juegos estratégicos que aporten beneficios reales. Títulos como Age of Empires o Minecraft, por ejemplo, demuestran cómo el videojuego puede mejorar la creatividad, reforzar conocimientos históricos y fomentar la meritocracia a través del pensamiento crítico y estratégico. La Inteligencia Artificial y los videojuegos, bien encauzados, son herramientas sin precedentes para el aprendizaje. En este sentido, es de reconocerse el liderazgo de la diputada Gabriela Jiménez Godoy, vicecoordinadora de los diputados de Morena, quien presentó la iniciativa de la Ley General de Inteligencia Artificial. Es una propuesta innovadora que incluye un articulado específico para la protección y el desarrollo de la infancia, entendiendo que el mundo para el que educamos hoy a la inmensa mayoría de niños en México será radicalmente distinto cuando salgan de la preparatoria.

Reconozco también el esfuerzo de **Kenia López Rabadán** por liderar este frente legislativo que busca entornos digitales seguros y, sobre todo, pedagógicos. Es un asunto de la máxima relevancia que debe mantenerse bajo el escrutinio público permanente para evitar

Desde una perspectiva pedagógica, es vital distinguir entre los videojuegos de "dopamina chatarra" y aquellos que fomentan el crecimiento

que nuestras infancias queden atrapadas en ciclos de estimulación artificial y sin propósito.

El reto es inmenso, pero la oportunidad es mayor. No estamos ante una batalla perdida contra la tecnología, sino ante la posibilidad de diseñar un nuevo contrato social digital. Si todos los actores —padres, maestros, legisladores y empresarios— participamos desde nuestras trincheras, podremos transmitir a las nuevas generaciones no solo conocimientos, sino las capacidades, la seguridad y el fomento a su creatividad necesarios para navegar este siglo. Todos podemos generar espacios modernos, seguros, tecnológicos y sustentables para su sano desarrollo. El futuro de México se juega hoy en cada dispositivo, y nuestra misión es asegurar que ese espacio sea siempre un lugar de luz, ingenio y bienestar para nuestros hijos ●

@CesarG_Madruga