

Reporte OpiNNA: “Navegación Segura”

**Comisión sobre Tecnologías de
la Información y Contenidos
Audiovisuales dirigidos a Niñas,
Niños y Adolescentes**

**Secretaría Ejecutiva del Sistema
Nacional de Protección Integral de Niñas,
Niños y Adolescentes**



GOBERNACIÓN
SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN



SIPINNA
SISTEMA NACIONAL DE PROTECCIÓN
INTEGRAL DE NIÑAS, NIÑOS
Y ADOLESCENTES



gob.mx/sipinna

Reporte OpiNNA: Navegación Segura

Comisión sobre Tecnologías de la Información y Contenidos Audiovisuales dirigidos a Niñas, Niños y Adolescentes

1. Fundamento

De acuerdo a los artículos 2 II, 17 III, 22 segundo párrafo, 30 II, 54, 57 XV, 64, 65, 71, 72, 73, 74, 103 X, 109 IX, 116 XVIII, 125 III, V, XI, XII, 136, 137 VI, X y 138 de la Ley General de los Derechos de Niñas Niños y Adolescentes señalan que las autoridades en los tres órdenes de gobierno están obligadas a disponer e implementar los mecanismos que garanticen la participación permanente y activa de niñas, niños y adolescentes, en las decisiones que se toman en los ámbitos familiar, escolar, social, comunitario o cualquier otro en el que se desarrollen; así como para la formulación, ejecución e instrumentación de políticas, programas, estrategias y acciones en materia de protección y ejercicio de los derechos de niñas, niños y adolescentes con la participación de los sectores público, social y privado así como de niñas, niños y adolescentes.

De acuerdo al artículo octavo de los Lineamientos Generales para la Integración, Organización y Funcionamiento de las Comisiones del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes, cada una de las Comisiones deberá considerar, de ser posible, por lo menos una consulta o un proceso de participación con Niñas, Niños y Adolescentes, en cada temática que atiendan. Los mecanismos de consulta y participación se realizarán conforme a lo señalado por el capítulo VIII del Manual de Operación y Organización del Sistema Nacional, así como de los Lineamientos para la participación de niñas, niños y adolescentes.

El día 28 de abril del 2020 se reinstala la Comisión sobre Tecnologías de la Información y contenidos audiovisuales dirigidos a niñas, niños y adolescentes (ACTA NO. SIPINNA/COM/CTICNNA/ORD/01/2020), uno de los objetivos es fomentar mecanismos efectivos de participación de niñas, niños y adolescentes en los medios electrónicos y digitales para escuchar y canalizar sus opiniones, iniciativas y solicitudes.

2. Objetivos

- Fomentar que niñas, niños y adolescentes sean partícipes de manera activa acerca de los medios y contenidos que consumen.
- Contribuir al consumo informado, seguro y responsable de internet y medios digitales.
- Impulsar la expresión libre de opinión, así como el acceso a recibir y difundir información en contenidos mediáticos y digitales.

3. OpiNNA

OpiNNA” (Opinión de Niñas, Niños y Adolescentes), es un mecanismo permanente implementado por la Secretaría Ejecutiva de SIPINNA, cuyo propósito es realizar sondeos de opinión a través de cuestionarios cerrados en línea sobre el ejercicio de los derechos de niñas, niños y adolescentes. Con los resultados, se obtienen ideas y soluciones para acciones en política pública que garanticen los derechos de niñas, niños y adolescentes.

Este mecanismo cuantitativo, reconoce y acepta el juicio propio de niñas, niños y adolescentes que se construye de manera progresiva de acuerdo a su edad, madurez y desarrollo cognitivo. Por lo tanto, con una serie de cuestionarios coloca la voz de la niñez y adolescencia como parte de la opinión pública que necesariamente debe ser escuchada y convertida en acciones públicas.

OpiNNA es un sondeo, esto quiere decir que es una encuesta que permite recolectar las opiniones de las niñas, niños y adolescentes que deseen participar; eso lo vuelve una metodología de auto adscripción; es decir, quien desee hacerlo. Esta metodología se alinea con uno de los principios del derecho a la participación: debe ser libre y voluntaria.

Al ser un sondeo, los resultados no pueden ser generalizados para ninguna región ni grupo de población pues no se realizaron con la metodología de una encuesta probabilística que cuente con la misma probabilidad de selección de todas las niñas, niños y adolescentes.

Sin embargo, los resultados de las diversas personas entre los 10 y 17 años que la responden, permiten obtener un panorama general de sus percepciones, ideas y propuestas en torno a las diversas temáticas que se plantean.

4. Metodología de Implementación

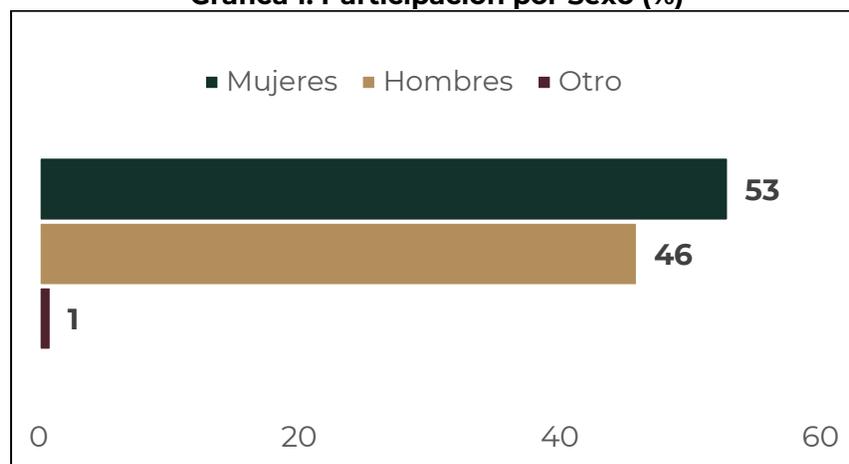
Fue diseñado un cuestionario con 24 preguntas para que fuera contestado por personas entre los 10 y los 17 años de edad. Este cuestionario se alojó en la plataforma Kobotoolbox, estuvo abierto del 25 de noviembre del 2021 hasta el 15 de enero del 2022.

Se difundió por dos canales: 1) al público en general a través de enlaces electrónicos alojados en las redes sociales y el sitio web de la Secretaría Ejecutiva del SIPINNA para que invitaran a niñas, niños y adolescentes en este rango de edad a participar. 2) Un segundo canal son los espacios donde se encuentran directamente este grupo de edad, tales como organizaciones de sociedad civil, las secretarías ejecutivas Estatales y Municipales de Protección de niñas, niños y adolescentes, así como programas de participación y asociaciones infantiles y juveniles del sector público y social.

5. Resultados Generales

Participaron 79, 079 niñas, niños y adolescentes, de los cuales el 53% son mujeres, 46% son hombres y el 1% no se identifica con un sexo u otro.

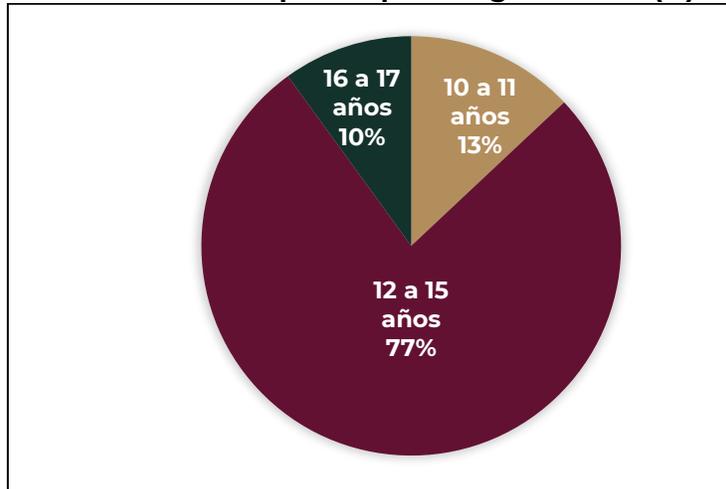
Gráfica 1. Participación por Sexo (%)



Elaboración Propia

Por su lado, por grupos de edad participaron más adolescentes de 12 a 15 años de edad (77%), seguidos de niñas y niños de 10 y 11 años de edad (13%) y, al final, adolescentes entre 15 y 17 años (10%).

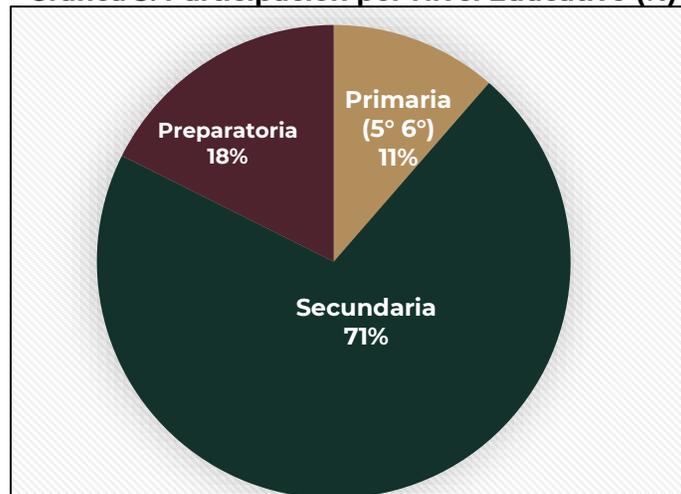
Gráfica 2. Participación por Rango de edad (%)



Elaboración Propia

Se reitera como tendencia estos datos pues en cuanto a la participación por nivel educativo participaron más personas que se encuentran en el nivel de secundaria (71%), seguido de Preparatoria (18%) y Primaria (11%). Al respecto, el 70% de las niñas, niños y adolescentes dijeron que estudian en modalidad presencial, mientras que el 30% reportó que en línea.

Gráfica 3. Participación por Nivel Educativo (%)



5.1 Resultados acerca de la navegación en redes sociales

Los siguientes son datos generales sobre la navegación de las y los participantes:

- El equipo que más utilizan para navegar internet es el celular (84%)
- En promedio navegan en internet entre 6 a 8 horas diarias. En estas horas utilizan aplicaciones para socializar, ven videos en distintas plataformas y aplicaciones, hacen búsquedas en los navegadores, juegan video juegos en línea, entre otras actividades.
- Los horarios favoritos para navegar son por la tarde (76%) y antes de dormir (42%).
- Se les pidió que eligieran las tres redes sociales favoritas de una lista de aplicaciones y redes sociales más frecuentes en uso, la cual quedó rankeada por las y los participantes de la siguiente manera:
 1. Youtube
 2. TikTok
 3. Whatsapp
 4. Facebook
 5. Juegos de video
 6. Snapchat
 7. Twitter
 8. Ninguna
 9. Kik

De Acuerdo con la selección de las y los participantes, las principales aplicaciones utilizadas son Youtube, TikTok y Whatsapp.

5.2 Incidencias en las redes sociales

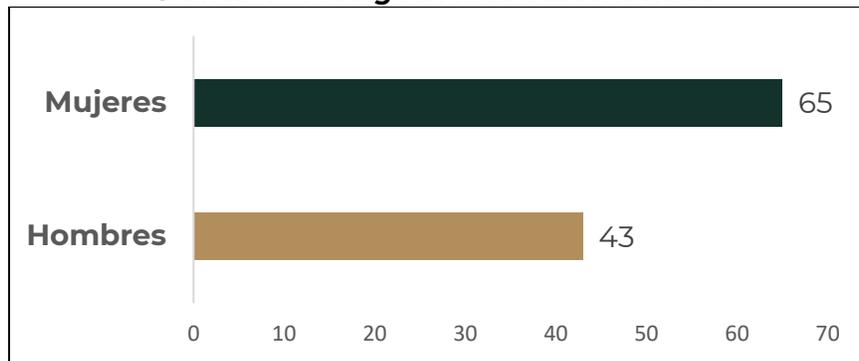
Utilizando la misma lista de aplicaciones y redes sociales se les presentó a las niñas, niños y adolescentes una situación que les pusiera en riesgo. Si él o la participante consideraba que le había ocurrido una situación de esa índole seleccionaba de la lista donde consideraba le ocurría más o de lo contrario elegir ninguna.

Del 100% de las y los participantes, el 22% reportó incidencias. A continuación, se presenta la incidencia en una frase de fácil comprensión, junto con el porcentaje que reporta que sí le ha ocurrido, la desagregación por sexo de quienes dicen que sí y la red social o aplicación donde es más frecuente.

“Me siguen más desconocidos”

El 53% responde que sí les siguen personas que no conoce en las redes y aplicaciones que utiliza, principalmente en Tik Tok. La gráfica muestra como son las mujeres (65%) a quienes siguen más desconocidos con respecto a los hombres (43%).

Gráfica 4. “Me siguen más desconocidos”

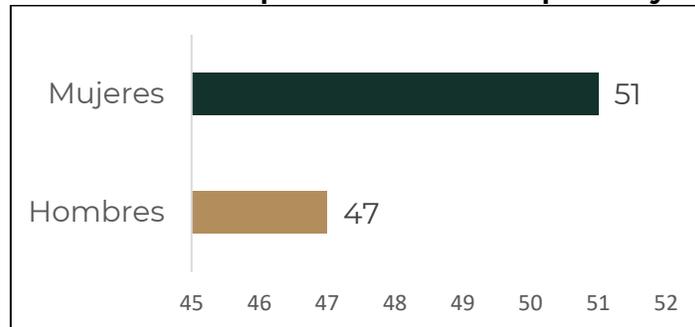


Elaboración propia

“Cualquiera se da cuenta quien soy”

Esta frase trata de describir las redes o aplicaciones donde más fácilmente se pueden conocer la identidad del usuario que van desde su nombre, pero también fotografía u otros aspectos que les hagan reconocibles. Al respecto, el 49% responde que sí hay redes o aplicaciones donde brindan mayores datos sobre su identidad tales como Facebook y Whatsapp. Al respecto, el 51% de las mujeres cuentan con más redes donde revelan su identidad con respecto a los hombres (47%)

Gráfica 5. Cualquiera se da cuenta quien soy

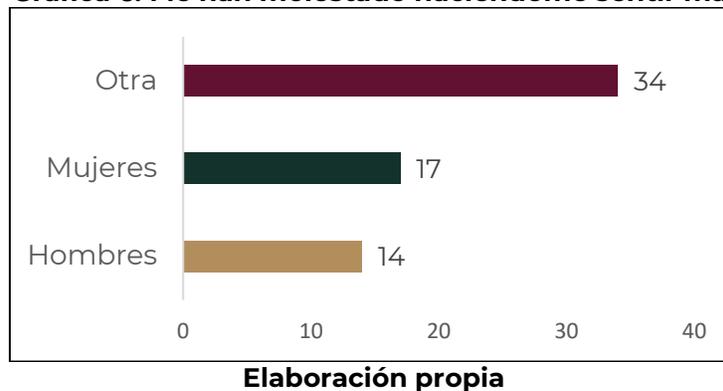


Elaboración propia

“Me han molestado haciéndome sentir mal”

Esta incidencia trata de hacer eco con el acoso u hostigamiento que pueden experimentar muchas niñas, niños y adolescentes, de los cuales el 16% responde que sí le ha ocurrido; a las niñas y niños en Juegos de video y adolescentes reportan que en Facebook y Whatsapp. En esta incidencia hay una diferencia importante por sexo, pues quienes no se identifican con un sexo u otro (34%) es quienes reportan mayores situaciones donde les molestan o acosan en línea, con respecto a las mujeres (17%) y que los hombres (14%)

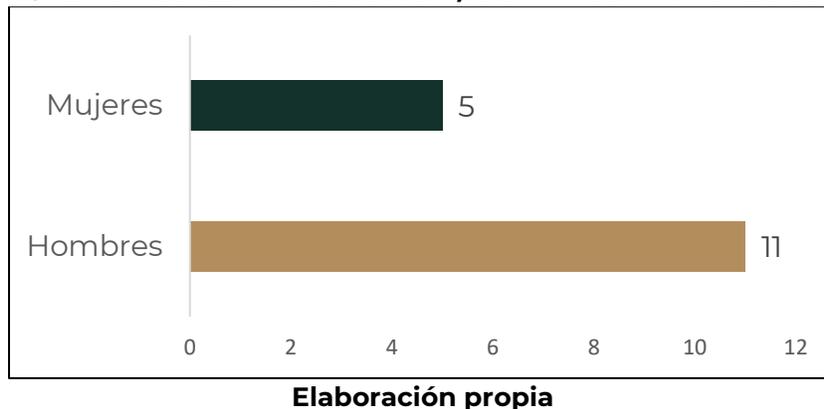
Gráfica 6. Me han molestado haciéndome sentir mal



“He molestado a otros/as haciéndoles sentir mal”

Esta incidencia trata de identificar quienes han ejercido acoso u hostigamiento en línea, donde los hombres reportan que podrían ser quienes molestan más a otras personas de su edad frente al 5% de las mujeres que responde si. “Molestar en línea” ocurre principalmente con adolescentes, ya que niñas y niños reportan que lo hacen menos. Las y los adolescentes dicen que son las aplicaciones de Whatsapp y la red social TikTok donde reportan que ocurre.

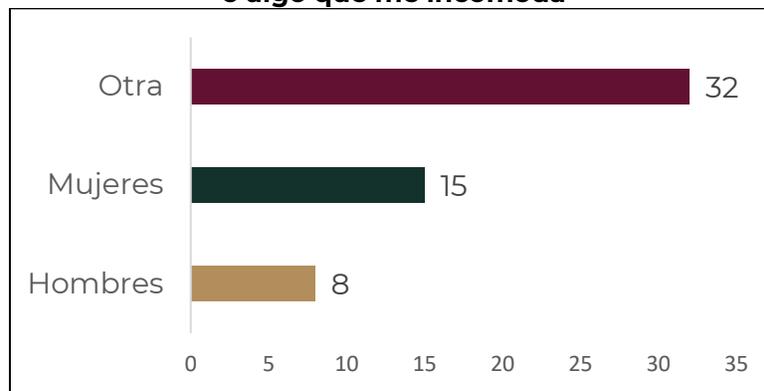
Gráfica 7. He molestado a otros/as haciéndoles sentir mal



Me han pedido compartir una foto privada o algo que me incomoda

Esta frase alude al envío y recepción de fotos personales, generalmente íntimas, donde el 12% de las y los participantes reporta que le han pedido una foto de esta índole u otra cosa que les incomoda. Quienes reportan no identificarse con un sexo u otro (32%) son quienes reportan mayor frecuencia en ello, posteriormente las mujeres (15%) y a los hombres casi no se les pide (8%). Esta incidencia, reportan que es frecuente en aplicaciones tales como Facebook, Whatsapp e Instagram.

Grafica 8. Me han pedido compartir una foto privada o algo que me incomoda

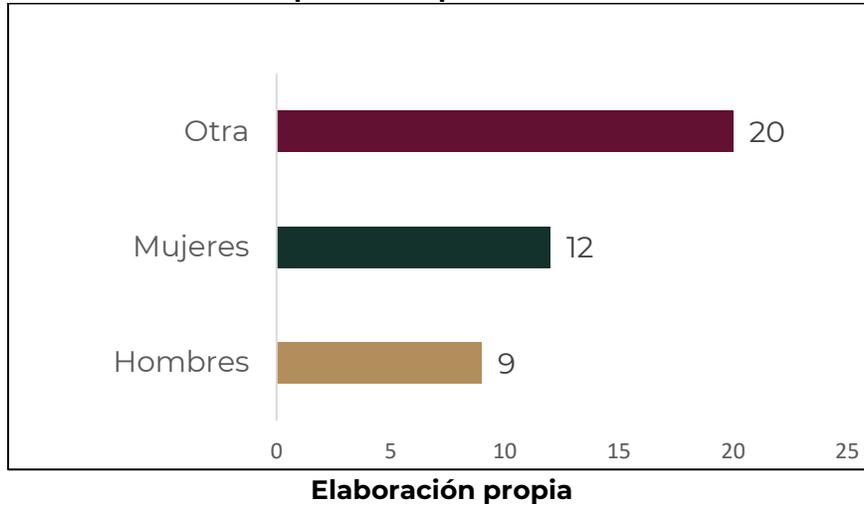


Elaboración propia

Me han pedido encontrarme con personas que no conozco

El 10% de participantes responde que sí se les han pedido encontrarse con personas que conocen en línea, pero nunca han visto. La pregunta no explica si son personas de su edad o mayores que ellos, no obstante abunda en una práctica que podría ser riesgosa para personas menores de 18 años. Nuevamente, quienes no se identifican con un sexo u otro reportan que son a quienes más les hacen estas solicitudes (20%), seguido de las mujeres (12%) y a quienes menos es a los hombres (9%). En un rango entre los 10 a 14 años de edad reportan que en los juegos de video les ha pasado, mientras que adolescentes entre los 15 y 17 años a través de Facebook y Whatsapp.

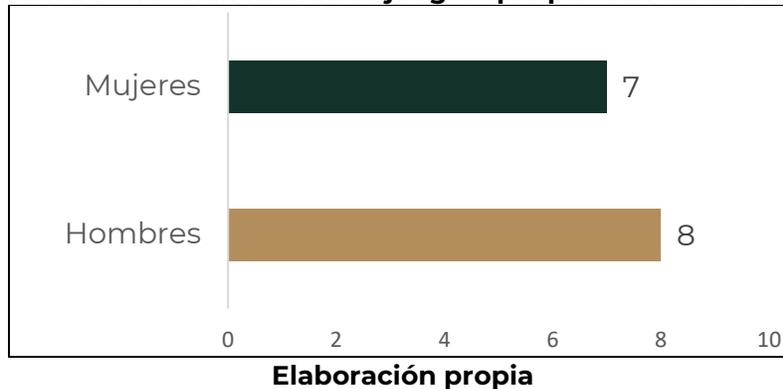
Gráfica 9. Me han pedido encontrarme con personas que no conozco



Me han mandado juegos que puedan lastimarme

Juegos y retos virales violentos tales como “la ballena azul” o “Momo”, entre otros, circulan en internet. El 7% reportan que les han mandado este tipo de retos o juegos, un poco más a los hombres (8%) que a las mujeres (7%). Como en el anterior, entre los 10 a 14 años de edad reportan que en los juegos de video les ha pasado, mientras que adolescentes entre los 15 y 17 años en Whatsapp.

Gráfica 10. Me han mandado juegos que puedan lastimarme

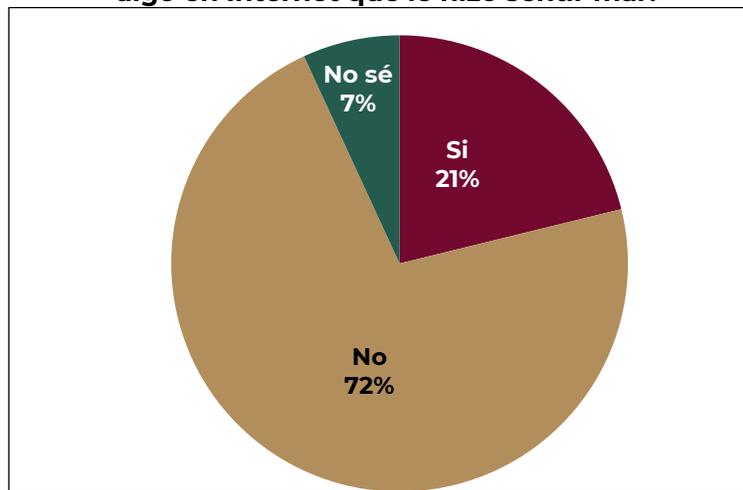


5.3 Pedir Ayuda

¿Conoces a alguien que le pasó algo en Internet que le hizo sentir mal?

Posterior a responder sobre incidencias, se les preguntó si conocían quienes habían vivido situaciones similares a las anteriores. El 72% respondió que no, el 7% que no sabe, pero un 21% respondió que conocía a alguien de su edad que tuvo una incidencia, es decir 16,738 niñas, niños y adolescentes.

Gráfica 11. ¿Conoces a alguien que le pasó algo en Internet que le hizo sentir mal?



Elaboración propia

¿Sabes si pidió ayuda?

Sólo a quienes respondieron la opción "Si" (21%) se les preguntó si esa persona que conocían pidió ayuda. El 9% dice que si sabe que pidió ayuda, mientras que el 6% dijo que no sabía, el 5% dice que no.

Tabla 1. ¿Sabes si pidió ayuda?

Respuesta	%
Si	9
No	5
No sé	6.6

Elaboración propia

¿Sabes a quién pidió ayuda

Al 9% que respondió que tenía conocimiento que pidió ayuda, se le preguntó a quien con una serie de opciones que se muestran en la tabla. Refieren que la familia (6%) y las amistades (1.7%) son a quienes saben se les ha solicitado ayuda, es decir personas de su más alta confianza. No obstante, pedir ayuda a la aplicación (.29%) utilizando sus protocolos es poco frecuente quizá por desconocimiento, porque no son amigables u otras razones que valdría la pena consultar a los propios chicos. Así mismo, queda relegado pedir ayuda a los mecanismos públicos como el 9-1-1 (.24%) o el 088 (.02%), así como a autoridades como docentes.

Tabla2. ¿Sabes a quién pidió ayuda?

Respuesta	%
Familia	6
Amistades	1.7
App	.29
9-1-1	.24
Docentes	.22
088	.02

Elaboración propia

6. Orientaciones para la Política Pública

Derivado de los resultados de la consulta se proponen estas acciones:

- Consultar a las niñas, niños y adolescentes específicamente sobre “pedir ayuda” en situaciones de violencia en línea, pero también en su escuela, los espacios públicos y el hogar para comprender que inhibe pedir ayuda y que propuestas accesibles para lograrlo pueden aportar.
- Promover que niñas, niños y adolescentes sean agentes activos en administrar la privacidad, los servicios de ayuda y reporte de las redes sociales que consume
- Énfasis en orientar a niñas y adolescentes mujeres sobre privacidad y pedir ayuda.

- Orientar a niñas y niños en el uso seguro de video juegos.
- Promover en niñas, niños y adolescentes confianza hacia los mecanismos públicos de denuncia además de la aplicación.
- Consultar sobre su experiencia en navegación en Internet a poblaciones infantil y adolescente con identidades y expresiones diversas.