

JUVENTUDES GTO

Año 3. Volumen 4.

Marzo 13, 2023



ARTÍCULO
INFORMATIVO



EL PELIGRO DE LOS RETOS VIRTUALES

DPEPTI. Coordinación de
Política Pública



INTRODUCCIÓN

Hoy en día las redes sociales han tomado fuerza en el incremento que se da en la interacción entre niñas, niños, adolescentes y jóvenes quienes, cada vez más, se involucran en un mundo digital, incierto e inseguro. También es cierto que, la creación de estas redes han permitido grandes logros tecnológicos y ha facilitado el desarrollo social en casi todos los sectores, así mismo, ha impulsado a que el grupo poblacional juvenil, sea más hábil, curioso y obtengan mayores conocimientos, sin embargo, no todo lo que se encuentra en el mundo digital es beneficioso para ellos, ya que también se encuentran un sin fin de información a diestra y siniestra, sobre cualquier cosa que se desee conocer, y con el riesgo de qué, cualquier persona tiene acceso a ello y, con todo y legislaciones sobre el tema, no existe una manera auténtica de regular por completo el mundo digital.

Es así, como las redes sociales se convierten en un arma de doble filo, pues así como pueden ser de gran ayuda para un usuario, puede ser perjudicial para él, pues, cuando el usuario no cuenta con la madurez y la conciencia suficiente para saber discernir entre la información verdadera o falsa y, entre la información beneficiosa o peligrosa, corre un serio peligro que incluso lo puede llevar hasta la muerte.

En los últimos años se ha sabido de delitos cometidos a través del mundo digital, muchos de ellos por medio de las redes sociales, desde robos, secuestros, extorsiones, espionaje, trata de menores, etc. Sin embargo, lo que más ha alarmado a la población y a las autoridades gubernamentales, es el involucramiento de niñas, niños, adolescentes y jóvenes en los llamados retos virtuales y en lo viral que se ha vuelto.

La participación de éstos en retos ha puesto en riesgo su seguridad personal, su salud física y mental e incluso, ha llegado a costarles hasta la vida. Lo más peligroso de éstos es que ganan popularidad y con ello, su efervescencia o viralidad se vuelve cada vez más incontrolable y por ende, es blanco fácil caer en la curiosidad.

Este Artículo Informativo dicta sobre lo que se entiende por reto virtual, los riesgos que implica participar en ellos, los peligros de volverse viral y los retos más comunes en los que han participado niñas, niños, adolescentes y jóvenes que hasta el día de hoy, han conmocionado a la

“El peligro de los retos virtuales”

sociedad y particularmente, a las autoridades gubernamentales. Una reflexión más se registra en este documento, sobre los principales motivos por los que recurren a participar, aun sabiendo, las consecuencias que puede atraer estas conductas.

Finalmente, se mencionarán las medidas que los padres de familia y algunas áreas de gobierno han tomado para contrarrestar dicha problemática.

Metodología

El propósito de este estudio es de tipo fenomenológico cuyo objetivo central es, describir el impacto de los retos virales en adolescentes y jóvenes. Se hará a través de la búsqueda sistemática de información e investigaciones sobre la participación y efectos en algunos retos virtuales. También, sobre cuáles han sido los retos virales más comunes y en qué consisten; y finalmente, sobre las medidas preventivas que se recomienda tomar en cuenta.

La información se documentó y analizó en el periodo del 06 al 13 de marzo de 2023. Las fuentes consultadas, se muestran en el apartado de fuentes referenciales.

Desarrollo

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define a la adolescencia como una etapa del ser humano que transcurre entre los 10 y 19 años, en la que se presentan cambios fisiológicos, estructurales, psicológicos y de adaptación a los cambios culturales y sociales (Secretaría de Salud, 2015); se distingue especialmente por la rebeldía, ya que durante esta etapa, buscan independizarse de su familia, reconocerse y experimentar emociones y sentimientos intensos, de ahí, la necesidad de mostrarse impulsivos y por lo regular, no suelen considerar las consecuencias de las acciones ni valorar los riesgos; en pocas palabras, el adolescente atraviesa por una transición entre dejar de ser niño para convertirse en adulto, con todo lo que implica hacerlo en un mundo de adultos (Curiel, 2023).

Durante esta etapa es importante que el adolescente aprenda a tomar decisiones, asimile sus errores y se haga cargo de las consecuencias de sus actos de manera responsable y autónoma para que pueda incorporarse a la vida adulta de manera sana y segura; por ello, también es importante que el padre, tutor o adulto responsable del menor, lleve un buen

acompañamiento y diálogo y, construya un entorno seguro para que crezca la confianza (UNICEF, 2020).

Durante la adolescencia las relaciones interpersonales son una parte esencial para el logro de una buena autoestima, ya que esto le permitirá tener una adecuada competencia social y poder construir su propia identidad social; si un adolescente tiene buena autoestima, será más fácil construir sueños, aspiraciones, confianza y, menor será la dificultad para plantearse metas claras, esto sin contar que su identidad estará basada en expectativas reales y no en aquellas demandas por cierto grupo social para lograr ser aceptado (SIQUIA, s.f.).

La ansiedad es una de las principales características que se observan en niños, niñas y adolescentes que tienen una gran necesidad por incluirse, ser aceptados en un grupo u obtener la aprobación social, lo cual, los hace ser más propensos a participar en mundos digitales y en retos peligrosos, incluso, cuando en la gran mayoría de los casos, los participantes conocen las consecuencias que conlleva. (Hilton, Graham, & Brion-Meisels)

Es común que los adolescentes recurran a retos virales online ya que las aplicaciones ofrecen la facilidad de mostrar la mejor versión de sí mismo; esto se hace principalmente para complacer a los demás y obtener más “Like” o “Me gusta”, es decir, mayor cantidad de seguidores, mayores comentarios positivos, mayor número de amigos (en redes así se les denomina a personas que le siguen), mayor fama, etc.

Los retos virtuales, *Challenges* o bulos, consisten en crear o imitar una acción particular con miras a que se vuelva popular, el cual se graba mediante el móvil o cualquier otro dispositivo digital y se coloca posteriormente en alguna plataforma o Red Social de Internet, como: *Tik Tok*, Facebook, Twitter o Instagram que lo hace viral en cuestión de segundos.

Esta acción puede escalar a diferentes grupos de edad, pues impactan por igual a niñas, niños y adolescentes. Tras realizar el reto y publicarlo en Internet, se genera una condición de incertidumbre que más tarde es compensada de manera satisfactoria al recibir *Likes*, al ser compartida o comentada de manera positiva, lo cual, para el cerebro de la persona, representa una descarga de endorfinas a nivel neuronal, que genera una emoción de bienestar personal y, el sentimiento de ser socialmente aceptado. (DGIRE, 2022)

“El peligro de los retos virtuales”

“Los retos falsos están diseñados para ser aterradores y traumáticos y tienen un impacto negativo en la salud mental. Algunos ejemplos pueden ser Momo o la Ballena Azul. Por otro lado, bulos en línea, también llamados bromas o estafas, son retos creados para que las personas se crean algo aterrador, pero que no es cierto. Pueden ser bastante extremos, ya que están creados para causar pánico.” (Hilton, Graham, & Brion-Meisels, pág. 06)

Los principales motivos por lo que la mayoría de los niños participan en estos retos son: Por tensión, curiosidad, fortalecer algunas amistades, aumentar su popularidad; los principales motivos por los que los jóvenes participan en bulos son: La validación social, aceptación, sensación de pertenencia, curiosidad de averiguar lo falso, demostrar valor, desinformación y en algunos casos, para favorecer estados emocionales o psicológicos complejos que por lo regular vienen acompañados de pensamientos negativos o suicidas. (Hilton, Graham, & Brion-Meisels, pág. 07)

Algunos retos virtuales tienen que ver con la pérdida de peso como consumir productos peligrosos, los cuales ponen en riesgo la integridad física, provocan autolesiones o promueven el suicidio.

El reto del Momo, surgió a mediados de 2018 como “el rumor del número maldito”, que más tarde se convertiría en un reto viral muy popular a nivel internacional. La imagen corresponde a una obra del artista japonés Keisuke Aiso, quien expuso la obra en 2016 en la galería Ginza, Tokio. La obra se identifica por un personaje de ojos saltones, piel pálida y una sonrisa siniestra. El objetivo del artista era crear una escultura sobre las pesadillas de las personas, a través de obras artísticas terroríficas. (Redacción EC, 2019)

El rumor del número maldito comenzó poco después, cuando un usuario publicó la imagen del artista junto con una historia espeluznante que contaba la horrible experiencia que vivió tras tener una conversación con un número de origen japonés que le dieron sus amigos +81 345-102-539. El usuario relata que la conversación se realizó aproximadamente a las 3:00 am, en el idioma español, la persona detrás del número maldito le envió fotos perturbadoras de asesinatos y crímenes que supuestamente había cometido, sin embargo, al hacerse la búsqueda de dichas fotografías en Google, resultaba que éste no las reconocía. (Redacción EC, 2019)

“El peligro de los retos virtuales”

También se relata que la persona detrás de este número empezó a insultar y darle datos personales del usuario, pues le mencionó el nombre de su hermana menor y le envió una foto de la muñeca de su hermana (Redacción EC, 2019). Pero esto no es lo más aterrador del asunto, pues rápidamente el número maldito comenzó a viralizarse por Internet a través de las redes sociales, los creadores de contenido empezaron a llamar a este número, otros aseguraban haber sido contactados por él, y algunos otros solo lo toman como burla. Los rumores indican que si hablas a las 3:00 am al supuesto número maldito, existe la posibilidad de que éste te conteste en tu idioma natal. (Redacción EC, 2019)

Conforme se fue viralizando la historia en Internet y en redes sociales, comenzaron a aparecer más números que alertaron a las autoridades de seguridad de los países: en México +52 668-173-4379, en Colombia +57 313-529-2569 y en Japón +81 345-510-2539, ya que se ha sabido de casos de suicidio individual y colectivos, de crímenes con menores, etc. vinculados a retos que hoy en día circulan al tener contacto con estos números. (Redacción EC, 2019)

Sin embargo, no existen pruebas suficientes, de hecho, el medio Cosmopolitan comentó que se contactó con el creador de la primera historia, confesando que todo es inventado. (Redacción EC, 2019)

Su imagen se ha hecho famosa a través de redes sociales la mecánica del reto consiste en recibir un mensaje por WhatsApp de un número desconocido, que si se responde como se ordena, generaría respuestas con imágenes violentas, amenazas y probable mención de información personal. Conforme avanza la viralidad, se produce una atomización porque otros actores desconocidos pueden copiar este reto para delitos como trata de personas, ciberacoso, robo de datos personales e identidad, daños psicológicos entre otros (SIPINNA, 2023).

Imagen 1. Nacional. Reto Momo dirigidos a niñas, niños, adolescentes y jóvenes, 2018.



Fuente. Información encontrada en el artículo Web de SIPINNA, Los "retos" en Internet para niñas, niños y adolescentes: riesgos contra su ciberseguridad.

Sobre el reto de “La ballena azul”, se investigó que las y los adolescentes participantes, deben pasar por una serie de pequeños retos que suben de dificultad hasta llegar a la última prueba que consiste en cometer suicidio.

No se tiene precisión exacta sobre cómo o dónde comienza el reto. La revista BBC Mundo noticias publicó en 2019 un artículo sobre la verdadera historia del reto viral, en el cual muestra haber rugido en el sureste de Rusia, con la muerte auto infligida de una adolescente que precedió a una serie de muertes de adolescentes con las mismas características que, una vez investigadas, dieron a saber que los occisos pertenecían a grupos de internet similares que abordaban comentarios sobre suicidios y sobre ballenas azules (por algunos asociadas con animales tristes, solitarios y surrealistas).

“El peligro de los retos virtuales”

Imagen 2. Nacional. Reto de la Ballena Azul dirigidos a niñas, niños, adolescentes y jóvenes, 2019.



Fuente. Información encontrada en el artículo web de Valencia. Qué es el juego de la ballena azul: las 50 pruebas del reto viral más macabro.

Aunque este evento tuvo lugar en 2015, no fue sino hasta un año después que se tradujo a un juego de 50 tareas a cumplirse en 50 días, entre ellos, rasparse en el cuerpo una ballena. El reporte de Novaya Gazeta, reportó que aproximadamente 130 niños pudieron haberse suicidado entre noviembre 2015 a abril 2016, por participar en este reto. Aunque se tuvo un presunto sospecho de incitar a participar en este juego, incluso, acusaciones en su contra, no se pudo probar que ninguno de los casos estuviera vinculado con algún grupo islamita o perturbador (Adeane, A., 27 de enero de 2019).

La verdad sobre este reto es seguramente más triste y más complejo de lo que se muestra, sobre todo, porque a nivel mundial, Rusia presenta uno de los países con más altos índices en la tasa de suicidios.

Algunas veces este tipo de retos sirve para incautar a niños o adolescentes a ser parte de fechorías o parte de una red de trata de personas, por ello, algunos retos les piden ir a lugares específicos donde tratantes aprovechan para poder realizar actos ilícitos o enviar el famoso “pack” que son un grupo de fotografías donde la chica o el chico en cuestión enseñan sus cuerpos. (SIPINNA, 2023)

Algunos otros retos que se han vuelto virales e igual de peligrosos que los anteriores descritos por algunos autores son:

1. MDZ Sociedad, 2020.
 - a. Ice Bucket Challenge. Se trata de tirar un balde de agua helada con el objetivo de buscar concientizar a la sociedad sobre la enfermedad de esclerosis lateral amiotrófica (ALS) y generar donaciones para la Asociación de Esclerosis Lateral Amiotrófica.
 - b. El mata león. Consiste en una llave de artes marciales en la que se estrangula a una persona tomándolo por la espalda y ejerciendo tal presión hasta que, la persona pierde el oxígeno y cae inconsciente.
 - c. El Trainsurfing. consiste en saltar sobre el techo de un tren, mientras este está en movimiento.
2. Pacheco (2023) describe otro reto como el rompecabezas que consiste en que dos personas empujen a una persona para que esta caiga de espaldas y se golpee la nuca.
3. Rodríguez describe otra serie de retos que se han colocado de manera virtual, aunque no se ha alcanzado la suficiente viralización como en los anteriores:
 - a. Blackout o Apagón. Este reto consiste en que una persona se auto asfixie con un cinturón o una corbata, y gana el que aguanta más sin perder el sentido.
 - b. Cazar al pijo o ¿Tú me conoces? Consiste en agredir a las personas que utilizan ropa de marca, grabarlo y subirlo al internet, en este reto gana quien agrede a más personas.
 - c. El desodorante. Este reto consiste en que una persona inhale la mayor cantidad de desodorante en aerosol.
 - d. El juego del condón. El reto es introducirse un condón por la nariz y sacarlo por la boca, este reto ha provocado que muchos jóvenes se asfixien. Cosa curiosa, muchos youtubers lo hicieron popular.

e. Viagra con alcohol. Los adolescentes se graban tomando pastillas de viagra con alcohol, provocando baja tensión, desequilibrio y pérdida de memoria.

En México se han detectado varios casos de jóvenes que participan en el reto “el que se duerma al último gana” en el que los jóvenes utilizan medicamentos de control, como el clonazepam u otros fármacos, el reto consiste en tomar las píldoras y no dejarse vencer por el sueño que producen, sin embargo, esto puede generar intoxicación y daños irreparables en la salud del menor. El clonazepam es utilizado como tratamiento de convulsiones o ataques de pánico. (Castillo, 2023)

El 19 de enero de este año, tres alumnos que asisten a la secundaria técnica número 46 en el municipio de San Nicolas de la Garza, del estado de Nuevo León se intoxicaron al consumir pastillas de clonazepam con agua, al participar en el reto viral “El que se duerma al último gana”; por otro lado en la Ciudad de México también se registró la intoxicación de 8 estudiantes de la secundaria diurna número 26 Francisco I. Madero que participaron en el mismo reto, y tres de los estudiantes fueron trasladados de emergencia al hospital. (García, 2023)

El pasado 30 de enero, en el estado de Guanajuato, se registró un caso de emergencia en el que 15 estudiantes de la primaria Profesora María de Jesús López, del municipio de Guanajuato, de entre 10 y 11 años de edad, se intoxicaron por ingerir clonazepam en gotas, al participar en el reto viral “El que se duerma al último gana,”(García, 2023).

De acuerdo con la información del subsecretario Hugo López-Gattel, Sub Secretario de Prevención y Promoción de la Salud de México, en el año 2020, se registraron 45 casos en 18 estados, relacionados al reto de la ingesta de clonazepam en el sistema de información básico en salud, donde 5 o 6 ocurrieron en escuelas mientras que los demás en acontecieron en domicilios. El rango de edad de los jóvenes afectados está entre los 10 a 19 años. Sin embargo el clonazepam no es el único fármaco que se ha utilizado para este tipo de retos, también se ha utilizado otros tipo de benzodiazepinas que según la ONU, fueron las sustancias que más se utilizan, comercializan y consumen. (Orozco,2023)

Otro riesgo visto en *Tik Tok*, es el consumo de la vibazina, como solución para aumentar los glúteos, senos y peso. Los efectos secundarios de esta sustancia son: Somnolencia, dolor de

“El peligro de los retos virtuales”

cabeza, mareos, náuseas, cansancio, entre otros. Puede causar daños severos en personas con glaucoma o personas con retención urinaria. (Orozco,2023)

Algunos otros retos que se han utilizado además del consumo de medicamentos, está en ingerir cactus con espinas, autolesiones, heridas con navajas, consumir canela en polvo, cocción de pollo con jarabe para la tos, colocarse condones dentro de la nariz entre otros. (Delgado, 2023)

Así mismo, también es importante mencionar el riesgo en replicar los remedios caseros tan comunes en redes sociales, qué si bien no todos son falsos, tampoco son completamente veraces y confiables, ya que algunos también ponen en riesgo la salud física de las personas, como lo indica la Unidad de Policía Cibernética de la Secretaría de Seguridad Ciudadana, quien identificó:

“Alrededor de 500 incidentes relacionados con menores de edad en 2022, mediante los cuales se han identificado distintos retos como provocar caídas, dietas extremas, bajarse de un coche en movimiento e ingerir sustancias tóxicas y medicamentos controlados.” (Gómez, 2023)

Se tiene en cuenta que en el mundo cibernético es muy difícil tener la seguridad de con quién se está hablando a menos que sean personas que se conocen en la vida real, pero el 80% de las personas tiene entre sus contactos alguna persona que no conoce, esa persona podría hacerse pasar por un niño y ganarse la confianza de los menores y provocarles cualquier tipo de daño, la persona puede ser un pederasta, un secuestrador o un tratante de personas y ahí la situación es aún más peligrosa.(SIPINNA, 2023)

RECOMENDACIONES

- Coloque la computadora, celular o Tablet en un área común del hogar donde los padres de familia o tutores puedan supervisar las actividades de la niña, niño, adolescente o joven.
- Fije límites del tiempo que pasará navegando en el Internet.
- Coloque marcadores en el navegador, para que el padre de familia o tutor pueda visualizar los sitios favoritos.
- Bloquee el acceso a juegos o portales no recomendados para menores.
- Converse sobre el peligro de los retos virtuales y los peligros del mundo digital a los que está expuesto.
- Estable una relación de confianza.

“El peligro de los retos virtuales”

- Preste atención a cualquier cambio de actitud que tengan, sobre todo si está vinculado a su actividad en Internet o a sus amistades virtuales y físicas.
- Monitoree las redes sociales de sus niñas, niños, adolescentes o jóvenes, esté al pendiente de sus amistades y sus publicaciones.
- Enséñelos a reconocer y bloquear los usuarios falsos o amistades virtuales que no conoce personalmente.
- Esté al tanto de los acontecimientos, juegos, retos, memes etc. que se popularizan entre los menores de edad y los riesgos que implica.
- Recuerde que la edad recomendada para que un menor tenga redes sociales es después de los 13 años.
- Acérquese a autoridades gubernamentales, especialistas de la salud mental o alguna persona con conocimiento de las tecnologías de la información y redes sociales, que puedan orientarlos y pida ayuda.

ACCIONES DE PREVENCIÓN

Algunas acciones que se pueden implementar para que adolescentes y jóvenes no caigan en este tipo de retos, deben hacerse desde el hogar. La comunicación entre padres e hijos es vital para prevenir riesgos; informar sobre este tipo de retos, fomenta la habilidad para calcular riesgos, hacerlos pensar en cada paso del reto, considerar lo peor que puede pasar y valorar si vale la pena de realizarlo. Volverse amigo de su hijo en redes sociales, saber sobre modas, sus amigos y tendencias de la escuela, son otras acciones que se pueden hacer. (DGIRE, 2022)

Rodríguez Mendoza señala que no es recomendable que los padres regañan a sus hijos o establezcan una postura de prohibición, ya que esto hace, que los adolescentes y jóvenes busquen acercarse a salidas fáciles y atractivas como los retos.

Es importante que se establezca una relación de confianza, que los adolescentes entiendan que no todo lo que circula en redes sociales es verídico, sano y conveniente para él o ella. Se requiere que los padres estén al pendiente de sus hijos y estén alerta para que puedan detectar cambios de comportamiento como bajo rendimiento escolar, ansiedad, depresión, aislamiento, pesadillas, trastorno del sueño, irritabilidad, llamadas o mensajes de números telefónicos desconocidos o miedos. (Castillo,2023)

Mientras más comunicación familiar exista, mayor confianza habrá y será más fuerte la autoestima del menor y por tanto estará más preparado para reaccionar correctamente a los retos que se le presenten tanto el mundo virtual como en el mundo presencial. (Curiel, 2023)

Sánchez Castillo destaca que es importante establecer límites en el tiempo que el menor dura interactuando de manera virtual y advierte que algunos contenidos pueden ser generados por personas con problemas de salud mental o adaptación social, que pueden tener intenciones perjudiciales o autolesivas, pero que se presentan de una forma atractiva o inofensiva. (Delgado, 2023)

Como padres es importante que pregunten ¿Qué hacen sus hijos en Internet?, ¿Cómo se expresan sus hijos?, ¿A qué grupos pertenecen sus hijos?, ¿Qué ven sus hijos en Internet?, ¿Qué información encuentran?, ¿Quién los contacta?, ¿Cómo pueden supervisarlos y saber que todo está bajo control?

“Ningún reto, por más llamativo que parezca vale la pena, nada justifica poner en riesgo tu vida por ganar un *Like* o sumar reacciones en una red social, todos debemos estar atentos a lo que vemos, el reto es vivir”. (Gómez, 2023)

En la ciudad de México el Instituto de la Juventud de la Ciudad de México puso en marcha la campaña “El reto es vivir”, los luchadores de la brigada de lucha libre “Dos de Tres Caídas” y de “Los Jóvenes Unen al Barrio” a través de videos e imágenes buscan que los adolescentes aprendan a no imitar los retos que ponen en riesgo la integridad física y emocional de personas, e incluso poner en riesgo la vida. Por otro lado, la Guardia Nacional pone a disposición de la ciudadanía el número telefónico 088 para presentar algún reporte o solicitar asesoría frente a la precisión de un delito cibernético. (Gómez, 2023)

Ante esto el Secretario de Educación del estado de Guanajuato, Jorge Enrique Hernández Meza realizó un llamado a los padres de familia o tutores de los adolescentes, en el que los exhorta a que cuiden los trayectos y estancias de los jóvenes, así mismo, a que no abandonen a sus hijos y se involucren en sus actividades, sus entornos sociales y sus amistades físicas y virtuales, y específicamente a que no se confíen y pongan especial atención en los retos virales que son peligrosos para nuestras niñas, niños, adolescentes y jóvenes. (Villegas, 2023)

CONCLUSIONES

Es inevitable que niñas, niños, adolescentes y jóvenes tengan contacto con el mundo digital, hoy en día es casi indispensable para realizar todas sus actividades y resulta hasta contraproducente prohibir o reprimir de manera exagerada el uso de la tecnología, las redes sociales, el Internet, en fin, ser parte del mundo digital que caracteriza a su generación; sin embargo es necesario que como adultos, tanto los padres de familia, tutores y autoridades gubernamentales estemos al tanto de lo que sucede con las niñas, niños, adolescentes y jóvenes y sobre los riesgos a los que se enfrentan, pues solo así, se podrá prevenir riesgos y, prepararlos para las problemáticas que tendrán que enfrentar, especialmente y en el mundo digital.

Por otro lado, también es importante estar informado sobre cómo poderlos ayudar, cuidar y prevenir; cómo, con quién y en dónde pedir ayuda y, tener constante acompañamiento e involucramiento en todas sus actividades y amistades de su entorno físico y virtual.

Hoy en día es muy común que corran peligro ante la enorme presión social que existe, más aún porque las herramientas que se utilizan, a diferencia de las herramientas que se solían utilizar, son más discretas, menos visibles ante los ojos de los padres de familia o tutores, pero también más alarmantes y peligrosas para nuestros menores.

BIBLIOGRAFÍA

- Adeane, A. (27 de enero 2019). La verdadera historia del reto suicida de la “Ballena Azul” que se hizo viral en internet. *BBC News Mundo*. Recuperado en <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46974250>
- Curiel, C. (2023, 07 de Febrero). Redes sociales y retos virales: sus efectos en la salud de niños y adolescentes. *IBERO*. Recuperado de: <https://ibero.mx/prensa/redes-sociales-y-retos-virales-sus-efectos-en-la-salud-de-ninos-y-adolescentes>
- Castillo, G. (2023, 28 de enero 2023). Despliega la GN campaña contra retos virales en redes sociales. *La jornada*. Recuperado de: <https://www.jornada.com.mx/notas/2023/01/28/politica/despliega-la-gn-campana-contr-retos-virales-n-redes-sociales/>
- Delgado, S. (2023, 23 de febrero). Por conseguir más “Likes”, menores llegan a la autolesión. *UNAM global*. Recuperado de: <https://unamglobal.unam.mx/por-conseguir-mas-likes-menores-llegan-a-la-autolesion/>
- DGIRE. (2022-A). Peligros en Internet Retos Virales. *UNAM Seguridad Escolar*. Recuperado de: https://www.dgire.unam.mx/webdgire/contenido_wp/documentos/seguridadescolar/virales-r
- DGIRE. (2022-B). Los peligros de los retos virales y las razones de su atractivo para los adolescentes. *UNAM Seguridad Escolar*. Recuperado de: https://www.dgire.unam.mx/webdgire/contenido_wp/documentos/seguridadescolar/peligros-retos.html
- García, C. (2023, 31 de Enero). Se intoxican 15 niños en Guanajuato por reto con clonazepam. *Periódico La Jornada*. Recuperado de: <https://www.jornada.com.mx/notas/2023/01/31/estados/se-intoxican-15-ninos-en-guanajuato-por-reto-con-clonazepam/>
- Gómez, L. (2023, 01 de Marzo). Injuve lanza campaña para informar sobre riesgo de retos virales: *La jornada*. Recuperado de: <https://www.jornada.com.mx/notas/2023/03/01/capital/injuve-lanza-campana-para-informar-sobre-riesgo-de-retos-virales/>

- Hilton, Z., Graham, R., & Brion-Meisels, G. (s.f.). Análisis de respuestas educativas de prevención eficaces ante los retos peligrosos en línea. *Praesidio Safeguarding*. Recuperado de: <https://praesidiosafeguarding.co.uk/safe-guarding/uploads/2021/11/Exploring-effective-prevention-education-responses-to-dangerous-online-challenges-Spanish-compressed.pdf?x70166>
- MDZ Sociedad. (2020, 25 de Noviembre). Ice Bucket Challenge: en qué consiste el desafío de TikTok del que todos hablan. *MDZ*. Recuperado de: <https://www.mdzol.com/sociedad/2020/11/25/ice-bucket-challenge-en-que-consiste-el-desafio-de-tiktok-del-que-todos-hablan-121427.html>
- Orozco, L. (2023, 22 de febrero). Los retos en redes: la peligrosa desinformación sobre medicamentos. *Verificado*. Recuperado de: <https://verificado.com.mx/retos-virales-peligrosa-desinformacion-medica/>
- Pacheco, A. (2023, 26 de enero) Invitan a especialistas a decir no a retos virales en internet. *Once Noticias Digital*. Recuperado de: <https://oncenoticias.digital/reportajes-especiales/invitan-especialistas-a-decir-no-a-retos-virales-en-internet/217440/>
- Secretaría de Salud. (2015, 20 de agosto). *¿Qué es la adolescencia?* Recuperado de <https://www.gob.mx/salud/articulos/que-es-la-adolescencia>
- SQUIA. (s.f.). *Baja autoestima en la adolescencia. Causas y consecuencias*. Recuperado de <https://www.siquia.com/blog/baja-autoestima-en-la-adolescencia-causas-y-consecuencias/>
- Rodríguez, V.A. (2023, 19 de enero). Los 7 retos virales en TikTok que ponen en peligro la vida de tu hijo. *El Universal*. recuperado de: <https://www.eluniversal.com.mx/mundo/los-7-retos-virales-en-tiktok-que-ponen-en-peligro-la-vida-de-tu-hijo>
- SIPINNA Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes (2023, 24 febrero). *Los "retos" en Internet para niñas, niños y adolescentes: riesgos contra su ciberseguridad*. Recuperado en: <https://www.gob.mx/sipinna/es/articulos/los-retos-en-internet-para-ninas-ninos-y-adolescentes-riesgos-contra-su-ciberseguridad?idiom=es>
- UNICEF. (2020). *¿Qué es la adolescencia? Para cada infancia*. Recuperado de : <https://www.unicef.org/uruguay/que-es-la->

[adolescencia#:~:text=La%20Organizaci%C3%B3n%20Mundia%20de%20la,los%2010%20y%2019%20a%C3%B1os.](#)

Valencia. (2019, 13 de septiembre). Qué es el juego de la ballena azul: las 50 pruebas del reto viral más macabro. *Las provincias*. Recuperado de: <https://www.lasprovincias.es/sociedad/mundo-viral/ballena-azul-pruebas-reto-viral-20190913200924-nt.html>

Villegas, G. (2023, 09 de febrero). Llamam a cuidar a los más jóvenes ante retos virales. *Noticias Canal 4*. recuperado de: <https://tv4noticias.com/guanajuato/llaman-a-cuidar-a-los-mas-jovenes-ante-retos-virales>



INSTITUTO PARA EL
DESARROLLO Y ATENCIÓN DE
LAS JUVENTUDES DEL ESTADO
DE GUANAJUATO

Toño Navarro

DIRECTOR GENERAL
DE JUVENTUDES GTO

ARTÍCULO
INFORMATIVO

Contiene conocimiento multifacético que se convierten en un bien público. Esta información puede ser usada, reutilizada y compartida sin restricciones alguna.