

Artículos científicos

DOI: <https://doi.org/10.23913/pag.v11i22.933>

Experiencias de estudiantes de secundaria sobre los desafíos virales en Internet

High school students' experiences of viral challenges on the Internet

Experiências de alunos do ensino médio sobre desafios virais na Internet

Arturo Torres Mendoza

Escuela Normal Superior de Jalisco, México

arturo.torresm@ensj.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0003-0673-696X>

Norma Lidia Díaz García

Escuela Normal Superior de Jalisco, México

norma.diaz@ensj.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0001-9893-8408>

Resumen

En el presente trabajo se incluyen datos de instituciones como la UNESCO, la OCDE, el Diario Oficial de la Federación, y la Secretaría de Gobernación (México), y publicaciones de Internet, dichos datos se utilizan para contextualizar el problema que se aborda. Asimismo, se incluyen estudios recientes que destacan las amenazas asociadas a los desafíos virales riesgosos, entendidos como actividades promovidas en redes sociales que pueden poner en peligro la seguridad física o emocional de los participantes. Con la información obtenida de los apartados antes mencionados, se elaboró la enunciación del problema de investigación cuyo objetivo es identificar cómo participan los adolescentes en desafíos virales peligrosos. Con relación al método, se trabajó con un enfoque descriptivo, utilizando un diseño basado en encuestas, con la aplicación de cuestionarios que, responden tres grupos de secundaria y dos de estudiantes normalistas. En resultados se resaltó el alto número de horas que dedican a las redes sociales, tanto de estudiantes normalistas, como de adolescentes de secundaria, y de estos últimos, el descuido de los padres con relación a los sitios que visitan en Internet y el contenido de los mismos, asimismo, se ve la participación de los adolescentes en los

desafíos virales. Dentro de las conclusiones, se constata que los adolescentes, en baja proporción, participan de juegos virales riesgosos y, que lo hacen, fundamentalmente, por invitación de *Influencers* y plataformas digitales como TikTok.

Palabras clave: adolescencia; competencia digital; medios sociales; grupo de interés; tecnología de la comunicación.

Abstract

This paper includes data from institutions such as UNESCO, the OECD, the Official Journal of the Federation, and the Ministry of the Interior (Mexico), and Internet publications. These data are used to contextualize the problem being addressed. Recent studies are also included that highlight the threats associated with risky viral challenges, understood as activities promoted on social networks that can endanger the physical or emotional safety of participants. With the information obtained from the aforementioned sections, the statement of the research problem was developed, the objective of which is to identify how adolescents participate in dangerous viral challenges.

Regarding the method, a descriptive approach was used, using a survey-based design, with the application of questionnaires that were answered by three groups of high school students and two groups of normal school students. The results highlighted the high number of hours spent on social networks by both normal school students and high school teenagers, and the latter, the negligence of parents in relation to the sites they visit on the Internet and their content, likewise, the participation of teenagers in viral challenges is seen. Among the conclusions, it is noted that teenagers, in a low proportion, participate in risky viral games and that they do so, mainly, by invitation of *influencers* and digital platforms such as TikTok.

Keywords: adolescence; digital skills; social media; interest groups; information technology.

Resumo

Este trabalho inclui dados de instituições como a UNESCO, a OCDE, o Diário Oficial da Federação e o Ministério do Interior (México), e publicações na Internet são utilizadas para contextualizar o problema abordado. Da mesma forma, são incluídos estudos recentes que destacam as ameaças associadas aos desafios virais de risco, entendidos como atividades promovidas nas redes sociais que podem pôr em risco a segurança física ou emocional dos participantes. Com as informações obtidas nas seções acima mencionadas, foi desenvolvido

o enunciado do problema de pesquisa, cujo objetivo é identificar como os adolescentes participam de desafios virais perigosos.

Quanto ao método, trabalhamos com uma abordagem descritiva, utilizando um desenho baseado em inquéritos, com aplicação de questionários que foram respondidos por três grupos de alunos do ensino secundário e dois grupos de alunos do ensino normal. Os resultados destacaram o elevado número de horas dedicadas às redes sociais, tanto por alunos normais como por adolescentes do ensino médio, e destes últimos, o descuido dos pais em relação aos sites que visitam na Internet e ao conteúdo das mesmas. adolescentes em desafios virais é visto. Entre as conclusões, confirma-se que os adolescentes, em baixa proporção, participam de jogos virais arriscados e que o fazem, fundamentalmente, a convite de Influencers e de plataformas digitais como o TikTok.

Palavras-chave: adolescência; competência digital; mídias sociais; grupo de interesse; tecnologia de comunicação.

Fecha Recepción: Julio 2024

Fecha Aceptación: Diciembre 2024

Introducción

El presente apartado contiene en principio el contexto cultural y socioeducativo del objeto de estudio, lo cual se logra con referencias de instituciones de carácter internacional, del hemisferio latinoamericano y nacional, así como de publicaciones periódicas; a continuación, se presentan los antecedentes, incluyendo la discusión del tema de estudio; finalmente, se definen el problema, el objetivo y la hipótesis de la investigación.

Contextualización del problema a investigar

Sobre la seguridad y los riesgos en el uso de las redes sociales, se han expresado numerosos organismos internacionales, entre ellos la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, las Ciencias y la Cultura (UNESCO), al respecto se dice que para combatir las desinfectemias se debe promover la seguridad digital, reconociendo los retos que implican las tecnologías digitales y la necesidad de capacitar a adolescentes y jóvenes, por ello se propone que, que para el 2030 todos los adolescentes y jóvenes alcancen un mínimo de alfabetización digital (UNESCO, 2020).

Desde la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, sin fecha), se reconoce que el bienestar de las infancias ha mejorado, pero siguen presentes, como consecuencia de la digitalización, problemas como el acoso que va desde el patio de la

escuela y persigue, a los niños y adolescentes, hasta sus casas en su modalidad de ciberacoso, por lo que se recomienda atender el bienestar emocional de los niños y adolescentes, destacando que el uso de tecnologías digitales ofrece oportunidades, pero también implica riesgos.

Por su parte, el Diario Oficial de la Unión Europea (UE, 30/12/2006), en la recomendación que hacen al Parlamento Europeo, se aborda la necesidad, ante los retos de la globalización, de desarrollar, entre sus ciudadanos, ocho competencias vinculadas al aprendizaje permanente, entre ellas, la digital, que implica el uso seguro y de manera crítica de las tecnologías de la información y la comunicación al momento de actuar en Internet, además de evaluar los riesgos que se puede correr al utilizar estos instrumentos de información.

En el caso de México, en el Diario Oficial de la Federación (DOF, 27/05/2024), concretamente en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, se menciona, en los artículos 101 y 102 bis, la inclusión digital, así como el acceso y seguridad en el uso del Internet. Por su parte, la Secretaría de Gobernación (SG, 2021), se insiste, en el documento titulado, “Lineamientos Generales sobre la Información y materiales para la difusión entre niñas, niños y adolescentes”, se señalan los riesgos en el uso del Internet y los juegos en línea de carácter peligroso.

De los desafíos, algunos de los cuales terminan en tragedia, se puede documentar por medio de la prensa, así, Montenegro (2024), refiere que dos chicas, de 14 años, estudiantes de la Escuela Secundaria Federal número 13, del Estado de Zacatecas, fallecieron al practicar -según parece- un desafío viral de TikTok, que implica el ahorcamiento, conocido como, “#BlackoutChallenge” o en español, “Desafío del Desmayo”. En otro caso similar, de acuerdo con MX24 (2024), en un video, que una usuaria de TikTok identificada como Kelsey compartió, llevó a cabo un reto viral, el cual aún no tiene nombre específico, pero que implica ingerir grandes cantidades de alimentos o líquidos, el desafío estuvo a punto de provocarle la asfixia, lo que la llevó a tirar el vaso que tenía en la mano, que contenía la bebida que consumía, brincar y señalar su garganta.

Sánchez (2024), critica a quienes, en la búsqueda de reconocimiento social efímero, participan de desafíos virales ridículos y absurdos, como el “Reto de la lavadora”, el cual fue practicado por el youtuber Boggles, que se introdujo en una lavadora, cerró por dentro el tambor y tuvo serias dificultades cuando este empezó a girar.

Por su parte, Ortega et al. (2022), señalan que los retos virales son cada vez más comunes entre los adolescentes, los cuales pueden ser inducidos por sus amigos o por

influencers. Los desafíos suelen ser breves (menos de un minuto) y fugaces, pues pasan de moda, pueden ser sociales o solidarios, pero también peligrosos, como el “48 horas” en el que se desaparece sin dejar rastro, por el tiempo fijado en el reto o el del “Cascaron” que implica comer alimentos con cascaron o envoltura.

Ortega et al. (2022), refieren que, “según datos de Statista (2021), en TikTok, la plataforma online más prominente en la visualización y realización de retos virales en Internet, un 25 % de los usuarios tienen entre 10 y 19 años” (Ortega, et al., 2022) Además, escriben, “no hay que subestimar la significativa cifra de retos peligrosos realizados por adolescentes, ya que casi un 8 % reconoce haberlos llevado a cabo, poniendo en riesgo su propia integridad o la de otra persona” (párr. 8).

Antecedentes de la situación problemática

En esta sección se incluyen los trabajos de investigadores relacionados con este estudio. Quintana (2021), ofrece una investigación desde la perspectiva psicoanalítica, abordando el lugar que ocupa el sujeto en la ‘realidad virtual’ donde están presentes los retos virales, señala que existen tres razones para participar a) por solidaridad; b) por pertenencia o imitación; y, c) por interés en retos polémicos y peligrosos. En este último caso, menciona la “Ballena Azul”, un reto ligado a la población joven.

Cuervo y Etxangue (sin fecha), señalan que los riesgos del uso de Internet afectan principalmente a niños y adolescentes, aunque también están presentes entre los universitarios. Entre los riesgos más recurrentes mencionan el *ciber bullying* también llamado ciberacoso es acoso e intimidación por medio de las tecnologías digitales (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2024), otro delito cibernético es el *grooming*, donde el acosador es un adulto que se hace pasar por menor de edad para contactar a niñas, niños y adolescentes a través de Internet, con el propósito de ganar su confianza y luego acosarlos o controlarlos emocionalmente y chantajearlos con fines sexuales (Secretaría de seguridad y protección ciudadana [SSPC], 2021), otra modalidad es el *sexting* como la difusión de material digital con contenido íntimo y sexual de menores de edad; el *sharenting* donde son los progenitores los que difunden información sobre sus hijos en línea que luego pueda ser utilizada por otros para producir daño a los menores (UNICEF, 2021); *phishing* a través de mensajes o señuelos que son un engaño para obtener datos personales de los usuarios para luego realizar acciones fraudulentas (Universidad Nacional de la Plata [UNLP], 2017) y los *desafíos virales* que son desafíos o pruebas populares en las redes sociales, que

consisten en ejecutar una tarea que parece imposible, así que la persona que la completa recibe atención de sus amistades y de quienes la siguen (Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes, 2023), en su mayoría muy peligrosos y resultan dañinos para los participantes.

En el caso de Vázquez (2021), se plantea que la era digital ha permitido que muchas personas, y en especial los adolescentes, sean usuarios de las redes sociales en línea, esto debido a la facilidad de acceso, disponibilidad e inmediatez, además de manejar contenidos que se convierten en tendencias.

Los retos se viralizan entre los adolescentes porque buscan la aceptación de un grupo; el temor a perder la estima o el prestigio; la ausencia de diálogo familiar; o no tener amistades. Ofrecen una clasificación de los retos, en principio los que no son físicamente lesivos entre ellos los solidarios; de destreza; sociales; incívicos; y los lesivos, en su corporalidad, entre ellos la ballena; el del mono; el abecedario del diablo; el knockout challenge, el del vodka; y el del desmayo (Vázquez, 2021).

Desde Heiland et al. (2019) destacan la importancia de identificar los factores que llevan a los adolescentes a desarrollar adicción por los juegos virales, distinguen entre los inofensivos y los peligrosos, en su estudio mencionan, entre los riesgosos, los siguientes: *la ballena azul*; *momo*; *balconing*, donde el reto es saltar entre balcones o edificios muy altos; *juego de la asfixia*; *tide pod challenge*, donde se graban mientras tragan cápsulas de detergente; el juego de la muerte; *the shell challenge*, que consiste en comer cualquier tipo de alimento con su cáscara o emboltorio; *hot wáter challenge*, donde se arrojan o beben agua caliente; *train surfing*, que consiste en montar un bagón de un tren en movimiento; *vodka en el ojo*; *flaming cactus challenge*, implica la ingestión de un cactus ardiendo; *el abecedario del diablo*; *reto de la canela*; *In my felling challenge*, que consiste en bailar una coreografía a la que para destacar le agregan situaciones de riesgo como saltos en edificios o vehículos en movimiento; *reto del fuego*; y *condon challenge*, donde introducen un preservativo por la nariz con la finalidad de sacarlo por la boca.

En dicho estudio se observó que los adolescentes están siempre hiperconectados a las redes sociales, por tanto, tienen su tiempo siempre saturado, sin posibilidades de detenerse y pensar en sus acciones, lo que aumenta significativamente el riesgo de participar tanto en retos virales inofensivos como en peligrosos (Heiland, et al., 2019).

El problema, la pregunta y objetivo

Con base en lo expuesto en la contextualización y los antecedentes del problema, se considera que es necesaria la alfabetización digital para prevenir y anticiparse a los riesgos que conllevan el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en línea.

En cuanto a las investigaciones consultadas y aquí referidas, señalan que adultos, jóvenes y adolescentes usan las redes sociales, aunque los dos últimos segmentos etarios usan las redes sociales con mayor frecuencia. Además, estas plataformas ofrecen facilidad de acceso, gran disponibilidad e inmediatez en la comunicación.

Como se ha visto, los adolescentes pueden ser víctimas de la participación en desafíos virales, pues, aunque existen algunos inofensivos, los hay también que son extremadamente riesgosos y que, incluso, pueden inducir al suicidio, como es el caso de la “ballena azul”. Con lo expuesto, se formula el cuestionamiento central de la investigación, en los siguientes términos:

Pregunta central de investigación: ¿Cómo se da la participación en los desafíos virales riesgosos de parte de los adolescentes de la Escuela Secundaria?

Derivado de la pregunta general, se plantea el objetivo general de investigación, que es: identificar la forma de participación en los desafíos virales riesgosos de parte de los adolescentes de la Escuela Secundaria.

En cuanto a la hipótesis central de investigación, se plantea de la siguiente manera: Debido al fácil acceso a las redes sociales y las gratificaciones que estas ofrecen a los adolescentes de secundaria, estos se convierten en usuarios cautivos de Internet y eventualmente participan en desafíos virales de carácter riesgoso.

El sustento teórico

De acuerdo con Castells (2009), la interactividad es la principal característica de la sociedad red, donde la red se define como “un conjunto de nodos interconectados” (p. 45). Las redes pueden definirse como estructuras comunicativas, ya que se encargan de transmitir flujos de información en un ir y venir dialéctico, “en las redes sociales y organizativas los actores sociales, promoviendo sus valores e intereses interactuando con otros actores sociales, están en el origen de la creación y programación de las redes” (p. 45) actualizándose,

reconstruyéndose, adaptándose, expandiéndose y volviéndose más complejas en función del uso y crecimiento de los actores sociales produciendo más interacciones.

En el mismo sentido, las redes perpetúan el poder que “permite a un actor social influir de forma asimétrica en las decisiones de otros actores sociales de modo que se le favorezcan la voluntad, los intereses y los valores del autor que tiene el poder” (Castells, 2009, p. 33) este poder se ejerce mediante la construcción de discursos que los actores sociales utilizan para influir en la toma de decisiones.

Para Bauman (2003), la sociedad pesada, donde todo estaba definido, y era casi para siempre, se ha modificado, ahora se vive en la sociedad líquida, donde la certidumbre, la seguridad, el futuro se nos escapan, todo se vuelve escurridizo, todo fluye y devenimos en más consumistas, pero, ahora, no solo de bienes materiales, sino de cosas intangibles, como es el caso de las tecnologías. Se busca la satisfacción, pero debe ser inmediata, nos hemos extraviado en la fluidez, pero seguimos buscando la pertenencia al grupo.

Desde la óptica de Morín (1999), “en la época de las telecomunicaciones, de la información, de la Internet, estamos sumergidos por la complejidad del mundo, y las innumerables informaciones sobre el mundo ahogan nuestras posibilidades de inteligibilidad” (p. 28). Y luego realizó un planteamiento, donde señaló que “ninguna técnica de comunicación, del teléfono a Internet, aporta por sí misma la comprensión. La comprensión no puede digitarse” (p. 47).

Los teóricos incluidos, aportan herramientas conceptuales para entender el espacio digital que habitan los adolescentes y su comprensión de la realidad, reflexionando sobre los actores sociales que detentan el poder, la manera en que se da la interconexión, quiénes salen favorecidos, el consumo de bienes digitales o la incomprensión que aporta el Internet.

Método

La investigación que se presenta se realizó con un enfoque descriptivo y de carácter no experimental, utilizando un diseño basado en encuestas (Torrado, 2009). Se elaboraron dos cuestionarios para recoger los datos, uno se aplicó a los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Jalisco (ENSJ), y se tituló, ‘Conocimiento de los profesores en formación sobre el uso de redes sociales y la participación de los estudiantes de secundaria en Internet y desafíos virales, el otro cuestionario, dirigido a los estudiantes de secundaria, se tituló, ‘Experiencias de estudiantes de secundaria ante los desafíos de los retos virales en Internet’

Diseño del instrumento

De acuerdo con la propuesta de Torrado (2009), se aplicó la técnica de la encuesta. En el caso de los estudiantes de la ENSJ, se utilizó un instrumento que constó de 9 ítems: 7 de opción múltiple y 2 de respuesta abierta, comprendidos en tres partes, la primera sección (ítems 1-2) incluyó preguntas de opción múltiple para recabar datos generales de los participantes y su grado de estudios; la segunda sección (ítems 3-6) indaga sobre el uso de redes sociales, mientras que la tercera y última sección (ítems 7-9) aborda el conocimiento y la participación en desafíos virales. El instrumento aplicado a los estudiantes de secundaria constó de 18 ítems: 16 de opción múltiple y dos de respuesta libre. La primera sección (ítems 1-4) aborda ‘datos generales’. La segunda (ítems 5-10) se centra en ‘el uso de redes sociales y la experiencia o reconocimiento de retos virales’. La última sección analiza ‘el conocimiento sobre la participación de sus compañeros y las razones por las que se participa en juegos virales’.

Validación del instrumento

Antes de la aplicación del cuestionario se realizó una evaluación de la claridad y pertinencia de todos los ítems en relación con el objeto de estudio. Para lograr el propósito anterior, se contó con la evaluación por expertos, a través del apoyo de profesores investigadores especializados en el estudio de adolescentes y jóvenes, además, se realizó una entrevista semiestructurada grupal sobre el tema en cuestión con estudiantes de cuarto semestre de la Especialidad de Formación Ética y Ciudadana de la Escuela Normal Superior de Jalisco. Esto permitió mejorar los ítems elaborados previamente. Finalmente, se pidió a los encuestados incluir su correo electrónico para evitar que un mismo estudiante respondiera más de una vez.

Universo y selección de la muestra

El universo de aplicación del instrumento incluyó un total de 50 participantes para la recogida de datos. En el caso de los estudiantes de la ENSJ, se seleccionaron participantes de su propia institución, se aplicó a dos grupos de cuarto semestre, uno de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia y otro de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana, cuyo criterio de selección fue ser estudiante de la ENSJ.

En el caso del instrumento aplicado a los estudiantes de secundaria, se aplicó al universo de las siguientes instituciones educativas, una Escuela Secundaria Técnica en turno vespertino, ubicada en el municipio de Tlaquepaque; una Escuela Secundaria General, también en turno vespertino, ubicada en el municipio de Guadalajara; y una Escuela Telesecundaria de sostenimiento estatal. La muestra se seleccionó por conveniencia, un método que, según Hernández (2020), “le permite elegir [al investigador] de manera arbitraria cuántos participantes puede haber en el estudio” (p. 2). La muestra estuvo compuesta por 25 integrantes del alumnado de tercer grado en la Secundaria Técnica; 32 integrantes de tercer grado de la Secundaria General; y 18 integrantes del alumnado de la Telesecundaria, mientras que, en la ENSJ, participaron 23 estudiantes de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana y 27 de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia.

En este caso, la muestra también se seleccionó utilizando el criterio de conveniencia, ya que se cuenta con el acceso a los grupos donde se aplicó la encuesta y en las escuelas secundarias se contó con el apoyo de exalumnos de la ENSJ que trabajan en las secundarias antes referidas. El requisito para participar en las encuestas era, ser estudiante de cuarto semestre de la ENSJ, en el caso de los estudiantes normalistas, y para los estudiantes de secundaria, pertenecer a un tercer grado.

Las edades de los participantes, en el caso de la ENSJ fluctuaron -mayoritariamente- entre los 19 y 25 años, en tanto que con los estudiantes de secundaria -en su mayoría- se ubican entre los 14 y 15 años. Participaron 50 estudiantes normalistas y 75 adolescentes de secundaria.

La aplicación de los instrumentos se llevó a cabo del 12 al 17 de junio de 2024 con apoyo de *Google Forms*, ya que fue realizado en línea mediante el uso de los móviles de los participantes, aunque el equipo de investigación estuvo presente en las aulas para proporcionar instrucciones durante su aplicación.

Sobre el apoyo en la aplicación de la encuesta

Para la aplicación de las encuestas, en las escuelas secundarias, se contó con el permiso de los directores de las instituciones donde se llevó a cabo la recogida de datos, así como con el apoyo de nuestros exalumnos, quienes actualmente son profesores en estas escuelas.

Procesamiento de la información

El procesamiento de los datos se realizó mediante la descarga de la matriz de la información generada a partir del formulario electrónico. Esta matriz fue procesada en el software Microsoft Excel, lo que permitió continuar con el tratamiento estadístico y la elaboración de tablas y textos, con los datos presentados en el siguiente apartado.

Resultados

En este espacio se incluyen los resultados de las encuestas aplicadas: primero, a los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Jalisco; y posteriormente a los adolescentes de secundaria.

Sobre los estudiantes normalistas

Las edades y sus porcentajes son los siguientes: 19-20 años, 13 con el 26%; 21-22 años, 18 con el 36%; 23-24 años, 10 con el 20%; 25-26 años, 4 con el 8%; y 27 o más años, 5 con el 10%. Respecto al sexo, 28 son mujeres y representan el 56%, mientras que 22 son hombres al 44%. La edad promedio es de 25 años, es decir, aproximadamente 10 años más que la de los estudiantes de secundaria.

En cuanto a las horas de conexión diaria a las redes sociales, los datos se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 1. Horas de conexión a redes

Tiempo de conexión	Cantidad	Porcentaje
Menos de una hora	3	6%
1 a 2 horas	10	20%
2 a 3 horas	20	40%
3 a 4 horas	10	20%
5 a 6 horas	3	6%
6 o más horas	4	8%

Fuente: construcción propia, con base en el trabajo de campo

Como se puede advertir, el 60% dedican entre dos y cuatro horas a las redes sociales, a eso se le debe agregar el tiempo que están en Internet, o frente a las pantallas en general para realizar sus trabajos escolares, por lo tanto, se les consideró una muestra representativa de jóvenes digitales. Cabe destacar que aquellos que lo hacen de 5.6 o más horas representan el 14%.

Cuando se les preguntó si en su adolescencia participaron en algún reto viral, el 78% respondió que «no» y mientras que el 22% optó por una respuesta afirmativa, en tanto que cuando se les cuestionó si en la actualidad participan de algún reto viral peligroso, el 98%, respondió que «no» y el 2% dijo que sí. Este dato indicó que, en la adolescencia, es cuando se tiene más interés por la participación en los denominados desafíos.

Enseguida se les preguntó si consideran que los chicos de secundaria participan en retos virales, el 54% respondió que «sí», el 12% que «no», en tanto que el 34% refirió ignorar si lo hacen o no. Este dato fue especialmente relevante, dado que estos jóvenes desarrollan prácticas profesionales en condiciones reales. Por tanto, cuentan con una perspectiva contextualizada sobre la participación de los adolescentes en los desafíos virales.

Sobre los estudiantes de secundaria

En cuanto a las edades 34 adolescentes tienen 14 años, lo que representa el 45,3%; otros 34 tienen 15 años, también equivalen al 45,3% y solo 7, con el 9,3%, tienen 16 años o más. En cuanto al sexo, 39 son hombres (52%) y 36 son mujeres (48%), se incluyó la opción, prefiero no decirlo, pero no tuvo respuestas. Cabe destacar que hay equidad en la distribución por género y que la edad promedio es de 15 años, 10 años menos que la muestra relacionada con las y los jóvenes normalistas.

Con relación a la ocupación laboral de los padres, se incluyen sus respuestas en la siguiente tabla.

Tabla 2. Sobre la ocupación del papá

En que trabaja el papá	Cantidad	Porcentaje
Obrero	14	18,7%
Empleado de oficina o comercio	11	14,7
Empleado de gobierno	5	6,7%
Comerciante	17	22,7%
Empresario	6	8%
No trabaja	1	1,5%
No tengo papá o no vive con nosotros	19	25,3%
Vivo con mis abuelos o con otros parientes	2	2,7%

Fuente: construcción propia con base en el trabajo de campo

De la lectura de la tabla anterior se deduce que una cantidad considerable de adolescentes viven en hogares con limitaciones económicas, pues solo un 8% declara que sus

padres son empresarios, más del 50% tienen trabajos que no son bien remunerados y un 25% refiere no tener padre o bien que no vive en su hogar.

Respecto a la ocupación laboral de las madres, aquí tenemos las respuestas de los adolescentes.

Tabla 3. Sobre la ocupación de mamá

En que trabaja la mamá	Cantidad	Porcentaje
Obrera	6	8%
Empleada de oficina o comercio	22	29,3%
Empleada de gobierno	8	10,7%
Comerciante	14	18,7%
Empresaria	2	2,7%
No trabaja	19	25,3%
No tengo mamá o no vive con nosotros	3	4%
Vivo con mis abuelos o con otros parientes	1	1,3%

Fuente: construcción propia con base en el trabajo de campo

Aquí vemos que más del 50% son madres con trabajos no bien remunerados, además, el 25% no trabaja, o mejor, son amas de casa, sólo el 4% dice no tener mamá o no vivir con ellos, que contrasta con el 25% que dice no tener papá.

En la siguiente tabla, se presentan los resultados sobre el tiempo que dedican a las redes sociales:

Tabla 4. Horas de conexión a redes sociales

Horas de conexión a redes sociales	Cantidad	Porcentaje
Menos de una hora	6	8%
Entre 2 y 3 horas	17	22,7%
Entre 3 y 4 horas	22	29,3%
Entre 5 y 6 horas	8	10,7%
6 o más horas	11	14,7%

Fuente: Construcción propia con base en el trabajo de campo

Lo que se lee es que el 50% dedica entre 2 y 4 horas en las redes sociales, pero un dato destacable es que más del 25%, lo hace entre cinco a seis horas o más, que supera el tiempo que dedican los estudiantes normalistas.

Cuando se les preguntó si distinguen entre retos virales peligrosos e inofensivos, 73 es decir el 97,3% dicen que sí, sólo 2, con el 2,7%, dicen ignorarlo, luego, si participan en lo general en juegos virales, 74, que son el 98,7%, lo negaron, solo 1, que es el 1,3% dijo que sí, al cuestionamiento de que, si lo hacían en los retos virales peligrosos, se replicó la respuesta. Pero cuando se les pregunta si sus compañeros participan en juegos virales en general, dicen 8, que son el 10,7%, que sí, 28 con el 37,3% que no y 36 que representa el 48% lo ignora, luego se cuestiona sobre la participación de sus compañeros en retos virales peligrosos 7 que son el 9,3% dicen que sí, 36, que representan el 48% dicen que no y 32 que son el 42,7% ignoran si lo hacen o no.

La información anterior, da cuenta que los adolescentes encuestados, en su inmensa mayoría, no participan de retos virales en general, ni de retos virales riesgosos, pero existe una contradicción, pues señalan que sus compañeros, al menos 8% participa de los desafíos virales en general y 7% en los riesgosos.

Luego, cuando se les preguntó sobre la vigilancia que ejercen sus padres sobre los contenidos de Internet que ven, contestaron lo que se consigna en la siguiente tabla.

Tabla 5. Sobre el control en el uso de las redes sociales

Vigilancia de los padres	Cantidad	Porcentaje
Si	30	40%
No	38	50,7%
No les interesa	7	9,3%

Fuente: Construcción propia con base en el trabajo de campo

Con esa información se advierte que el 60% de los adolescentes de secundaria se encuentran en absoluta libertad para ver y hacer lo que quieran en las redes sociales.

A la pregunta de quién o quiénes les conminan a participar de juegos virales riesgosos, las respuestas fueron las que enseguida se muestran:

Tabla 6. Invitación a juegos virales peligrosos

Los que invitan	Cantidad	Porcentaje
Los compañeros de la escuela	7	9,3%
Los amigos del barrio	9	12%
Las plataformas como TikTok	34	45,3%
Los <i>influencers</i>	25	33,3%

Fuente: Construcción propia con base en el trabajo de campo

Es revelador ver que quienes los influyen más, con casi el 80%, son las mismas redes sociales y no los compañeros de la escuela o amigos del barrio.

Las respuestas a la pregunta de las razones por las cuales se participa de retos virales riesgosos, dijeron lo contenido en la siguiente tabla.

Tabla 7. Razones para participan en retos virales peligrosos

Razones de la participación	Cantidad	Porcentaje
Para tener reconocimiento	11	14,7%
Para obtener “likes”	28	37,3%
Para ser aceptado por compañeros y amigos	16	21,3%
Para sentir la adrenalina	4	5,3%
Por diversión	16	21,3%

Fuente: Construcción propia con base en el trabajo de campo

Lo que vemos es que, entre el reconocimiento, la obtención de *likes* y la aceptación, representa más del 70%, se infiere que buscan pertenencia, ser parte de algún grupo.

Finalmente, cuando se les pregunta si alguien los ha obligado a participar de retos virales peligrosos, contestan que no 68, que representa el 90,7% y que sí, 7 con el 9,3%. En cuanto a si han sido víctimas de retos virales peligrosos, 71, que son el 94,7% lo niegan y lo aceptan 4, con un 5,3%.

Lo que vemos es que el 9,3%, es decir, 7 estudiantes si han participado de juegos virales peligrosos, puesto que reconocen que los han obligado a hacerlo y también se acepta haber sido víctimas de un desafío riesgoso. Esto contradice la afirmación que hicieron antes, de que solo el 1 o 2% habían participado de estos retos.

Discusión

El foco de atención del presente artículo está centrado en la participación de los adolescentes de secundaria en los desafíos virales y especialmente en los riesgosos, sin embargo, también se encuestó a estudiantes de la ENSJ, ya que están en contacto con los estudiantes de secundaria como parte de sus jornadas de práctica.

Se confirmó que tanto los estudiantes normalistas como los de secundaria se conectan por largos periodos de tiempo a las redes sociales. Y es que muchas personas y especialmente los adolescentes son usuarios de las redes sociales, por la facilidad de acceso, inmediatez, disponibilidad, por lo que siempre están hiperconectados, se convierten en consumidores de contenidos mediáticos, sin que ello contribuya a una comprensión completa del mundo (Vázquez, 2021; Heiland et al. 2019; Bauman, 2003; y, Morín, 1999).

En cuanto a la participación en desafíos virales, incluidos los riesgosos, una considerable proporción de estudiantes normalista aceptan que lo hicieron en su juventud, pero no ahora, sin embargo, opinan que muchos adolescentes sí lo hacen, ello contrasta con lo expresado por los chicos de secundaria, quienes, casi en su totalidad, niegan la realización de la práctica señalada, no obstante, dicen que sus compañeros de secundaria, en proporción considerable, sí lo hacen. Al respecto algunos autores dicen que cada vez son más comunes en los adolescentes, pero presentes entre universitarios, con una participación cercana al 8%, de los primeros (Ortega et al. 2022; Cuervo y Etxangue sin fecha).

Con relación a la ocupación de los padres de los adolescentes la mayoría son trabajadores con pocos ingresos, esto debido a los trabajos que desempeñan, e igual se nota que en muchos hogares falta la figura paterna, pero también se observa que la mayoría de los adolescentes de secundaria no tienen supervisión parental en el uso de las redes ni en el tipo de consumo mediático que realizan. Al respecto dice Vázquez, (2021), que existe ausencia de diálogo familiar, y eso provoca dramas, como el expuesto por Montenegro (2024), de las dos chicas zacatecanas que perdieron la vida por la práctica de desafíos virales riesgosos.

Sobre quiénes los incitan a participar de retos virales riesgosos, encontramos que la principal fuente se ubica en las plataformas con *TikTok* y los *influencers*, por lo tanto, es su participación en las redes lo que provoca su participación. Es necesario promover la capacitación digital y en medios, asegurando un mínimo de alfabetización digital que fomente el uso seguro de tecnologías y prevenga la participación en retos en línea de carácter riesgoso (UNESCO, 2020; UE, 30/12/2006; y, DOF, 27/05/2024). Castells, (2009), nos advierte que existen actores sociales con más poder, que imponen sus intereses y voluntades;

o Bauman, (2003), quien plantea los riesgos de vivir en una sociedad consumista, que busca placeres inmediatos, que pueden devenir en peligrosos.

Cuando observamos las razones, para participar de retos virales, desde la óptica de los adolescentes de secundaria, se observa que lo hacen, principalmente, por la obtención de likes, aceptación o reconocimiento, Sánchez (2014), dice que están en la búsqueda efímera de la fama; Vázquez, (2021) plantea que buscan la pertenencia a un grupo y no perder estima y prestigio; y para Bauman (2003) se busca la satisfacción inmediata.

Antes vimos que los adolescentes de secundaria, en su gran mayoría, dijeron que no participaban en retos virales riesgosos, pero cuando se pregunta que, si los han obligado a hacerlo, casi 10% lo acepta y otro 5% acepta haber sido víctima de los desafíos virales. Entonces se puede decir que si están expuestos a estos riesgos y los han experimentado. Luego, lo que plantea la OCDE (sin fecha), de que el acoso persigue a los adolescentes -en forma de incitación a la participación de retos virales- del patio de la escuela a sus casas, es cierto.

Conclusiones

Con respecto a la pregunta de investigación, que tiene como foco de atención, el cómo participan los adolescentes de la Escuela Secundaria en los desafíos virales riesgosos, se considera que tiene respuesta, ya que la mayoría afirma que no participa, sin embargo, refieren que sus compañeros sí lo hacen, aunque en reducida proporción.

Si nos centramos en el objetivo general de investigación, la forma en que los adolescentes participan en retos virales peligrosos se da, en menor medida, por invitación de compañeros de escuela o amigos de barrio, y en mayor proporción, por influencia de las plataformas digitales y los *influencers*.

Con relación a la hipótesis, donde se dijo que son cautivos de las redes, eso quedó demostrado en sus respuestas, sin embargo, de acuerdo con lo que ellos mismos dicen, no hay una gran participación en desafíos virales peligrosos, sin embargo, se presenta una contradicción, ya que sí aceptan, aunque una proporción reducida, haber sido obligados a participar o haber sido víctimas de estas prácticas.

También, se vio que la mayoría de los adolescentes de secundaria que participaron de este estudio, no tienen supervisión parental sobre el uso de Internet ni el tipo de plataformas o redes sociales que utilizan.

En cuanto a las razones por las que participan de los desafíos virales, riesgosos o no, se observa que participan, principalmente, para obtener likes, aceptación o reconocimiento, es decir, aceptación de un grupo o comunidad digital.

Futuras líneas de investigación

En principio, realizar un estudio de carácter cualitativo que proporcione información sobre la participación de los adolescentes en desafíos virales, invitando a aquellos que han vivido esta experiencia.

Asimismo, realizar una investigación en la que participen profesores de secundaria, integrantes de servicios educativos complementarios y representantes estudiantiles, utilizando grupos de discusión.

Resulta relevante realizar un estudio enfocado exclusivamente en analizar el efecto que causan los *influencers* y las plataformas digitales en las acciones y prácticas digitales de los adolescentes de secundaria.

Otra veta a explorar es el grado en que los padres de familia se involucran en los contenidos que ven sus hijos en redes sociales.

Dentro de lo que quedó pendiente, se encuentra: a) el tamaño de la muestra, especialmente para los estudiantes de secundaria, que podría ampliarse para aumentar la representatividad de los resultados; y b) el análisis estadístico de los datos, que podría profundizarse incluyendo pruebas de significancia o correlaciones entre variables

Referencias

- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Castells, M. (2009) *Comunicación y poder*. Alianza y poder.
<https://www.felsemiotica.com/descargas/Castells-Manuel-Comunicación-y-poder.pdf>
- Comisión Europea. (18 de diciembre de 2006). *Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*.
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=CS>
- Cuervo, S y Etxangue, I. (s/f). *Percepción de riesgo de las redes sociales en alumnado universitario*. Estudio de caso. país Vasco-España.
- DOF. (27/05/2024). *Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes*.
<https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGDNNA.pdf>
- Heiland, M. Moreno, B. y Aylén, M. (2/12/2019). *Retos virales en internet ¿Un riesgo para los adolescentes? [Ponencia]*. Les adolescentes, la escuela y las demandas de la sociedad. Actas de la I Jornada de la Catedra adolescencia, educación y cultura. Mar de la plata, Argentina (pp. 6-11).
<http://humadoc.mdp.edu.ar:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/861/LES%20A DOLESCENTES%20EN%20SU%20COTIDIANEIDAD%20Y%20EN%20LA%20 ESCUELA.pdf?sequence=1>
- Hernández, O. (2020). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*. 2021;37(3): e1442
<http://scielo.sld.cu/pdf/mgi/v37n3/1561-3038-mgi-37-03-e1442.pdf>
- Montenegro, J. (02/05/2024). Reto viral de TikTok provoca la muerte de dos niñas en México. *Independent en Español*.
<https://www.independentespanol.com/noticias/blackout-challenge-muerte-ninas-zacatecas-tiktok-b2538768.html>
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO.
<https://edgarmorinmultiversidad.org/images/descargas/libros/los7saberes.pdf>
- MX24. (21/05/2024). “¿Te puedes morir hija!” Joven casi se ahogó por reto viral de TikTok”.
<https://www.nmas.com.mx/tendencias/joven-casi-se-ahoga-muere-reto-viral-tiktok-challenge-debes-comer-mucho/>
- OCDE. (s/f). *Educación e infancia en el siglo XXI. El bienestar emocional en la era digital*.
<https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/95042119->

es.pdf?expires=1718047154&id=id&accname=guest&checksum=CEB4497B2216C6B489AE2927B45292A3

- Ortega, J. González, C. y Machimbarrena, J. (14 de junio de 2022). Retos virales que ponen en riesgo a los adolescentes. *The Conversation*. <https://theconversation.com/retos-virales-que-ponen-en-peligro-a-los-adolescentes-181262>
- Sánchez, D. (28/02/2024). Un reto viral casi le cuesta la vida: “Me he quedado encerrado en la lavadora”. *ABC Recreo*. <https://www.abc.es/recreo/reto-viral-cuesta-vida-queda-encerrado-lavadora-20240226132549-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Frecreo%2Freto-viral-cuesta-vida-queda-encerrado-lavadora-20240226132549-nt.html>
- Secretaría de Gobernación. (2021). *Lineamientos Generales sobre la información y materiales para la difusión entre niñas, niños y adolescentes*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/610061/Anexo_1_Lineamientos_Informacion_y_Difusion_NNA_SSO_SIPINNA.pdf
- Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana. (21 de mayo de 2021) *Grooming*. <https://www.gob.mx/sspc/es/articulos/grooming-272722>
- Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes. (Febrero, 2023). *Retos virales en redes sociales: evitar que este mal se propague entre niñas, niños y adolescentes*. <https://www.gob.mx/sipinna/articulos/retos-virales-en-redes-sociales-evitar-que-este-mal-se-propague-entre-ninas-ninos-y-adolescentes?idiom=es>
- Torrado, M. (2009). Estudios de caso. En Bisquerra, R. (coord.), *Metodología de la investigación educativa* (2da. Edición, pp. 231-257). Editorial La Muralla.
- UNESCO. (03/11/2020). *Declaración de Seúl sobre la Alfabetización mediática e informacional Para Todos y Por Todos*. https://en.unesco.org/sites/default/files/seoul_declaration_mil_disinfodemic_es.pdf
- UNESCO. (06/02/2024). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación*. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- UNICEF. (Febrero, 2024). *Ciberacoso: qué es y cómo detenerlo. Lo que los adolescentes quieren saber acerca del ciberacoso*. <https://www.unicef.org/es/end-violence/ciberacoso-que-es-y-como-detenerlo>
- UNICEF. (2021) *Sharenting o compartir información sobre tus hijos en línea: lo que debes saber*. <https://www.unicef.org/parenting/es/salud-mental/sharenting-compartir-informacion-sobre-hijos-en-linea>

UNLP. (2017). *Recomendaciones para evitar ser víctima del phishing*.
<https://www.econo.unlp.edu.ar/detise/phishing-3923>

Vázquez, M. (2021). *Factores de riesgo en el uso de redes sociales en adolescentes*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Azuay].
<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11212/1/16749.pdf>

Rol de Contribución	Autor (es)
Conceptualización	Arturo Torres Mendoza
Metodología	Arturo Torres Mendoza, Norma Lidia Díaz García (igual)
Software	No aplica
Validación	Arturo Torres Mendoza, Norma Lidia Díaz García (igual)
Análisis Formal	Arturo Torres Mendoza, Norma Lidia Díaz García (igual)
Investigación	Arturo Torres Mendoza (principal) y Norma Lidia Díaz García (apoya)
Recursos	Arturo Torres Mendoza, Norma Lidia Díaz García (igual)
Curación de datos	Arturo Torres Mendoza (principal) y Norma Lidia Díaz García (apoya)
Escritura - Preparación del borrador original	Creación y / o presentación de la obra publicada, escribiendo específicamente el borrador inicial.
Escritura - Revisión y edición	Arturo Torres Mendoza (principal) y Norma Lidia Díaz García (apoya)
Visualización	Arturo Torres Mendoza, Norma Lidia Díaz García (igual)
Supervisión	Arturo Torres Mendoza
Administración de Proyectos	Arturo Torres Mendoza
Adquisición de fondos	Arturo Torres Mendoza, Norma Lidia Díaz García (igual)