

Ciudad de México, 20 de marzo de 2025

**DIP. MARTHA ÁVILA VENTURA
PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA
CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA
P R E S E N T E**

El que suscribe diputado **FEDERICO CHÁVEZ SEMERENA**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional, III Legislatura del Congreso de la Ciudad de México, con fundamento en lo dispuesto por artículos 71, fracción III y 122, apartado A, Base I de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 29, apartado A, numeral 1 y apartado D, inciso c) y 30, numeral 1, inciso b) de la Constitución Política de la Ciudad de México; 12, fracción II y 13, fracción LXVII de la Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México y 5, fracción I, 82, 95, fracción II, 96, 325 y 326 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, someto a la consideración de este H. Congreso de la Ciudad de México, la presente **PROPUESTA DE INICIATIVA ANTE EL CONGRESO DE LA UNIÓN CON PROYECTO DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES A LA LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE EN MATERIA DE ESPORTS**, al tenor de la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

A efecto dar debido cumplimiento a lo expuesto en el artículo 96 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, se exponen puntualmente los siguientes elementos:

I. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE LEY O DECRETO;

DE INICIATIVA ANTE EL CONGRESO DE LA UNIÓN CON PROYECTO DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES A LA LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE EN MATERIA DE ESPORTS

II. OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Objetivo de la Propuesta para la Inclusión de los Esports en la Ley General de Cultura Física y Deporte

El presente proyecto de iniciativa de ley tiene como objetivo la inclusión de los eSports dentro del marco normativo de la Ley General de Cultura Física y Deporte en México. Lo anterior tiene sustento en el reconocimiento del crecimiento exponencial de los deportes electrónicos a nivel mundial y su impacto en la juventud y la cultura digital, esta propuesta busca formalizar y regular la práctica de los eSports como una disciplina deportiva legítima, reconocida y validada en el marco jurídico mexicano.

La inclusión de esta nueva categoría, eSports; en esta ley permitirá fomentar su desarrollo en un entorno seguro y organizado, estableciendo directrices claras que promuevan la competencia saludable, la formación de atletas y el respeto entre participantes. Asimismo, se pretende impulsar iniciativas que fortalezcan la educación, la creatividad, y la inclusión social a través de los eSports, beneficiando tanto a los jugadores como a las comunidades en las que se realice.

Complementariamente, la regulación facilitará la creación de programas de apoyo y financiamiento para la formación de talentos, la producción de eventos, y la integración de los eSports en el ámbito educativo, contribuyendo así al enriquecimiento cultural y al desarrollo integral de los jóvenes en el país. Esta

iniciativa busca por tanto, poner a México a la vanguardia de una de las tendencias deportivas que seguramente se convertirá en la más importante del siglo XXI.

III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA QUE LA INICIATIVA PRETENDA RESOLVER;

El deporte ha sido históricamente un pilar fundamental en la formación de individuos y sociedades, promoviendo valores como la disciplina, el trabajo en equipo y la persistencia. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la práctica regular de actividad física puede reducir el riesgo de enfermedades no transmisibles en un 20-30%¹, además de mejorar la salud mental y el bienestar general. Sin embargo, en un mundo cada vez más digitalizado, surge la necesidad de reconocer y adaptarse a nuevas formas de interacción y competición que han capturado la atención y la participación de millones de personas: los deportes electrónicos, o eSports.

Según cifras de Newzoo que es una plataforma de datos de juegos, en 2021 el mercado global de los eSports generó ingresos superiores a los 1.1 mil millones de dólares². Este crecimiento se ha visto impulsado por la expansión de la audiencia y la diversidad de plataformas que actualmente se pueden utilizar para realizar este tipo de actividades, adicionalmente de la facilidad de acceder a internet en donde muchas veces se realizan este tipo de eventos y transmisiones por lo que los aficionados se estiman en más de 500 millones de aficionados alrededor del mundo. En México, los eSports también han mostrado un notable aumento en popularidad,

¹ Organización Mundial de la Salud (OMS). (05 de marzo de 2025). *Actividad física*. OMS. OMS Recuperado de <https://www.paho.org/es/temas/actividad-fisica#:~:text=La%20actividad%20física%20regular%20y,y%20colon%20y%20la%20depresión.>

² Vid: <https://www.iproup.com/innovacion/28512-los-esports-generaron-mas-de-usd-1-000-millones-en-actividad-fisica#:~:text=Este%20crecimiento%20se%20ha%20visto%20impulsado%20por%20la%20facilidad%20de%20acceder%20a%20internet%20en%20donde%20muchas%20veces%20se%20realizan%20este%20tipo%20de%20eventos%20y%20transmisiones%20por%20lo%20que%20los%20aficionados%20se%20estiman%20en%20m%C3%A1s%20de%20500%20millones%20de%20aficionados%20alrededor%20del%20mundo.>, consultada el 5 de marzo de 2025.

con un crecimiento del 14.5% en la base de aficionados entre 2020 y 2021, según datos de la firma de análisis de mercado de la industria de videojuegos Statista. Esta plataforma estima que la industria de videojuegos interactivos ha crecido a tal punto que México actualmente se encuentra en el segundo mercado de videojuegos de América latina más importantes a nivel mundial. Dentro de las razones por las cuales México se posiciona en este lugar es por la versatilidad y la facilidad de acceso que han permitido la expansión a gran escala de este sector³.

A pesar de esta evolución, el marco legal y cultural de la concepción que tenemos del deporte en México aún no se encuentra acorde a las realidades mundiales y tecnológicas que actualmente vivimos. El mejor ejemplo de ello es la Ley General de Cultura Física y Deporte, la cual aún no ha integrado a los esports como una disciplina válida, es más resulta preocupante que en pleno siglo XXI esta ley aún se centre única y exclusivamente en los deportes tradicionales. Esta omisión no solo limita el reconocimiento de una gran cantidad de participantes y aficionados, sino que también deja un vacío en la regulación de competencias y en la promoción de un entorno seguro y saludable, así como en el enfoque disciplinado del ejercicio de una actividad deportiva. Es importante mencionar que a pesar de que no existe actualmente en la ley un marco normativo que regule este tipo de actividades, los torneos, convenciones y eventos en torno a los eSports ya se llevan a cabo a lo largo y ancho de nuestro país por lo que la falta de reconocimiento formal podría llevarnos a problemas de inseguridad y de explotación de jugadores, así como a un escaso apoyo a las iniciativas que promueven el desarrollo de este sector. Un ejemplo de cómo esta industria ha avanzado en nuestro país sin ninguna regulación es la Liga Mexicana de Videojuegos⁴ patrocinada por diversas marcas, en la cual

³ Vid: <https://es.statista.com/temas/9276/industria-de-los-videojuegos-en-mexico/>, consultada el 5 de marzo de 2025

⁴ Vid: [https://www.lmv.mx](#), consultada el 05 de marzo de 2025.

existe una amplia variedad de torneos de diferentes videojuegos y que ante la falta de una normativa clara, lleva a cabo estas actividades sin ninguna regulación.

La adaptación a estas nuevas realidades es esencial, ya que el deporte tradicional y los eSports no son mutuamente excluyentes, sino que pueden coexistir y complementarse siempre y cuando el enfoque y la regulación que se le dé a ambos esté encaminado a la sana competencia, la disciplina y los valores deportivos. Adicionalmente a lo anterior, es muy importante tener en cuenta que la integración de los eSports en el ámbito deportivo puede abrir nuevas oportunidades económicas, educativas y sociales, además de atraer a un público más joven que se siente más conectado con el entorno digital y que he encontrado en este tipo de actividades una disciplina y desarrollado valores de competencia. Ignorar esta realidad podría significar desaprovechar la oportunidad de fomentar el desarrollo integral de la juventud y de minimizar el potencial de un sector que ya impacta positivamente en la cultura contemporánea, a pesar de ser invisibilizados por parte de las disciplinas tradicionales.

IV. PROBLEMÁTICA DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO;

En la presente iniciativa, no se configura formalmente una problemática desde la perspectiva de género.

V. ARGUMENTOS QUE LA SUSTENTAN;

La implementación de los eSports como una forma válida de deporte debe fundamentarse en varios aspectos que destacan su potencial y la relevancia que poseen en la actualidad. En primer lugar, los eSports han demostrado ser una arena competitiva que promueve habilidades relevantes en el siglo XXI, tales como el pensamiento crítico, la capacidad de reacción rápida y el trabajo en equipo. Un estudio realizado por la Universidad de California en Irvine (UCI), demostró que los

jugadores de eSports tienen habilidades cognitivas más desarrolladas, mejorando su capacidad de multitarea y toma de decisiones en entornos de alta presión⁵.

Adicionalmente, la inclusión de los eSports como una nueva categoría dentro de la Ley General de Cultura Física y Deporte permitirá establecer un marco de seguridad y regulaciones que protejan a los jugadores. Es importante señalar que la Asociación Internacional de eSports ha abogado por políticas que prevengan el acoso y la explotación, así como medidas para asegurar el bienestar mental de los participantes⁶, lo anterior teniendo en cuenta que muchas veces los jugadores no cuentan con la mayoría de edad o el permiso y cuidado de un adulto. Pero para emitir reglas claras que fomenten los principios de humanidad, deporte y respeto es necesario el reconocimiento de la práctica como un deporte oficial. La regulación de eventos y ligas podría ayudar a fomentar un ambiente competitivo más saludable, eliminando las malas prácticas que actualmente pueden prevalecer en el sector no regulado.

Es importante señalar que esta nueva disciplina no solo impacta directamente al mundo deportivo, si no que también al ámbito económico, ya que la inclusión de los eSports podría significar una derrama económica importante que según proyecciones de la consultora Pricewaterhouse Coopers (PwC), el sector de los videojuegos, incluyendo los eSports, podría representar un crecimiento anual promedio de más de 4.6 mil millones de USD en 2025⁷. Esto se traduce en la

⁵ UC Irvine News. (8 de diciembre de 2015). *Playing 3-D video games can boost memory formation, UCI study finds*. California . University of California Recuperado de <https://news.uci.edu/2015/12/08/playing-3-d-video-games-can-boost-memory-formation-uci-study-finds/>

⁶ Vid: <https://iesf.org/fia-initiative/>, consultada el 5 de marzo de 2025.

⁷ Vid: <https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/El-entretenimiento-y-los-medios-en-Mexico-crecen-mas-que-el-PIB-PwC-20231206-0029.html#:~:text=4:00%20min-,El%20entretenimiento%20y%20los%20medios%20en%20M%C3%A9xico%20crecen%20m%C3%A1s%20que,propinado%20que%20el%20negocio%20del%20entretenimiento%20y%20hábitos%20de%20consumo%20de%20contenido>, consultada el 5 de marzo de 2025.

creación de empleos no solo para jugadores, sino también para profesionales en diversas áreas como la producción de eventos, marketing digital y la gestión de comunidades, así como en patrocinios y desarrollo de tecnologías del deporte.

Por último, la implementación de esta categoría de eSports en el ámbito deportivo ofrecería una plataforma importante para promover la inclusión y la diversidad. El mejor ejemplo de lo anterior es la demostración competitiva de eSports que se llevaron a cabo en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, debido a la pandemia de Covid-19. Esta nueva disciplina deportiva demostró que los deportes digitales pueden trascender las barreras geográficas y demográficas, brindando participación a personas independientemente de su edad, género, o condición económica. Este enfoque inclusivo fomentaría una comunidad más unida y diversa, reflejando los valores contemporáneos de igualdad y aceptación. Es importante señalar que derivado de este auge como nueva categoría deportiva, el Comité Olímpico Internacional (COI) implementó los Sports Series los cuales son eventos que buscan fomentar y promover los deportes electrónicos o eSports en un contexto que se alinea con los valores y la misión del movimiento olímpico. Estas series son competencias organizadas, que pueden incluir diferentes títulos de videojuegos reconocidos, y se desarrollan con la finalidad de atraer a una audiencia más joven y conectar con la cultura digital contemporánea.

Una de las iniciativas más destacadas fue la serie de eSports que se llevó a cabo en 2021, donde se realizaron competencias en varios videojuegos. Estas series están diseñadas para mostrar cómo los eSports pueden coexistir con los deportes tradicionales, promoviendo principios como el trabajo en equipo, la ética deportiva

y la inclusión⁸. Con lo anterior, los Sport Series se han convertido en un acercamiento innovador por parte del COI para integrar los eSports en el ámbito deportivo, reconociendo su creciente popularidad y el potencial para atraer a nuevas generaciones de aficionados al deporte.

Es importante mencionar que la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE), máximo organismo deportivo en México respecto al deporte federado, en febrero de 2019, reconoció, aprobó y avaló a la Federación Mexicana de eSports (FEMES) como Federación Nacional Deportiva. Asimismo, se le otorgó el Registro Único del Deporte (RUD), lo que quiere decir que CONADE ya ha reconocido a los eSports como deporte oficial. A nivel internacional, también han sido reconocidas otras organizaciones de esports como lo son CONCECARES, la International eSports Federation (IeSF) y WESCO.

La inclusión de los eSports como un deporte válido no solo es un paso hacia la modernización de la legislación deportiva en nuestro país, también representa una oportunidad para preparar a las futuras generaciones frente a los retos contemporáneos que plantea un mundo cada vez más digital anteponiendo los valores de cooperación, ética y disciplina como entrada a un mundo virtual. Es imperativo reconocer la evolución del deporte y adaptarse a las nuevas realidades, asegurando un futuro donde todos puedan participar y beneficiarse de la práctica deportiva, tanto en el mundo físico como en el virtual.

VI. FUNDAMENTO LEGAL Y EN SU CASO SOBRE SU CONSTITUCIONALIDAD Y CONVENCIONALIDAD;

⁸ Vid: <https://www.fundacioncoi.com/us/mas-deporte/20240723/695766/consagrueda-esports-juegos-olimpicos-primera-primicia.html>, consultada el 5 de marzo de 2025.

PRIMERO. Que de acuerdo con lo establecido en el artículo 71 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos las legislaturas de los Estados y de la Ciudad de México están facultadas para iniciar leyes y decretos:

“Artículo 71. El derecho de iniciar leyes o decretos compete:

I. Al Presidente de la República;

II. A los Diputados y Senadores al Congreso de la Unión;

III. A las Legislaturas de los Estados y de la Ciudad de México; y

IV. A los ciudadanos en un número equivalente, por lo menos, al cero punto trece por ciento de la lista nominal de electores, en los términos que señalen las leyes.

...”

SEGUNDO. Que de conformidad a lo establecido en el artículo 12 fracción II, de la Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México, los diputados del Congreso de la Ciudad de México están facultados para presentar iniciativas de ley ante el pleno del mismo.

TERCERO. Que el Artículo 5 fracción II del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, establece como derecho de los Diputados el de Iniciar leyes y presentarlas ante el Congreso, como se enuncia a continuación:

Artículo 5. Son derechos de las y los Diputados:

I. ...

II. Proponer al Pleno propuestas de iniciativas constitucionales, de leyes o decretos, para ser presentados ante el Congreso de la Unión, en las materias relativas a la Ciudad de México y en los términos del presente reglamento;

...”

CUARTO. Que de conformidad los artículos 325 y 326 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México establecen los criterios que deben sustentar las iniciativas dirigidas al Congreso.

VII. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE LEY O DECRETO;

PROPUESTA DE INICIATIVA ANTE EL CONGRESO DE LA UNIÓN CON PROYECTO DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES A LA LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE EN MATERIA DE ESPORTS

VIII. ORDENAMIENTOS A MODIFICAR

Ley General de Cultura Física y Deporte

IX. TEXTO NORMATIVO PROPUESTO.

LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE	
TEXTO NORMATIVO VIGENTE	TEXTO NORMATIVO PROPUESTO
Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes: I. – IV. ... V. Deporte: Actividad física, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competiciones;	Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes: I. – IV. ... V. Deporte: Actividad, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competiciones. De manera enunciativa más no limitativa se incluyen a las actividades físicas tradicionales, así como a las competencias de videojuegos que requieran destreza física, estrategia, habilidad cognitiva, y entrenamiento sistemático, y que se

	desarrollen bajo un marco competitivo formal con reglas establecidas y un sistema de puntuación objetivo.
Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes: I. – IV. ... <i>SIN CORRELATIVO</i>	Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes: I. – IV. ... V BIS. Deporte Electrónico o eSport: Actividad organizada de videojuegos o simulador que requiere habilidad, estrategia, entrenamiento sistemático y destreza, ya sea física o cognitiva; con el fin de obtener un resultado competitivo medido objetivamente a través de reglas y un sistema de puntuación definido. El Deporte Electrónico contará con un administrador de competición, el que dictará la reglamentación asequible para todas y todos los participantes.
Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes: I. – XIV. ... <i>SIN CORRELATIVO</i>	Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes: I. – XIV. ... XV. Evento Deportivo de eSport: Se entiende por evento deportivo de eSports a toda competencia organizada en la que jugadores o equipos participantes compiten entre sí utilizando videojuegos electrónicos o simuladores, con un reglamento establecido y a través de plataformas digitales o presenciales, promoviendo la participación, el espíritu competitivo y la interacción de la comunidad de jugadores, así como la posibilidad de

	obtención de premios o reconocimientos.
Artículo 46. Para los efectos de la presente Ley, las Asociaciones Deportivas se clasifican en: I. – IV. La presente Ley y para los efectos de este artículo, se reconoce al deporte en todas sus modalidades y categorías, incluyendo al desarrollado por el sector estudiantil, al deporte para personas con discapacidad y al deporte para personas adultas mayores en plenitud.	Artículo 46. Para los efectos de la presente Ley, las Asociaciones Deportivas se clasifican en: I. – IV. La presente Ley y para los efectos de este artículo, se reconoce al deporte en todas sus modalidades y categorías, incluyendo al desarrollado por el sector estudiantil, al deporte para personas con discapacidad, al deporte para personas adultas mayores en plenitud y el eSports.
Artículo 54. Las Federaciones Deportivas Nacionales que soliciten su registro como Asociaciones Deportivas Nacionales a la CONADE deberán cumplir con los siguientes requisitos: I. – VI. ... Quedarán exentos del cumplimiento de lo dispuesto por la fracción V de este artículo, las Federaciones Mexicanas de Charrería y, Juegos y Deportes Autóctonos.	Artículo 54. Las Federaciones Deportivas Nacionales que soliciten su registro como Asociaciones Deportivas Nacionales a la CONADE deberán cumplir con los siguientes requisitos: I. – VI. ... Quedarán exentos del cumplimiento de lo dispuesto por la fracción V de este artículo, las Federaciones Mexicanas de Charrería, Juegos y Deportes Autóctonos y la de eSports.

VIII. TEXTO DEL PROYECTO DE DECRETO

Por todo lo anteriormente expuesto y fundado, someto a la consideración del Pleno de este H. Congreso de la Ciudad de México la siguiente: **PROPUESTA DE INICIATIVA ANTE EL CONGRESO DE LA UNIÓN CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS**

DISPOSICIONES A LA LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE EN MATERIA DE ESPORTS

ÚNICO. - Se **REFORMAN** y **ADICIONAN** las fracciones V, V BIS y. XV del artículo 5; el párrafo sexto del artículo 46, y; el párrafo segundo del artículo 54 de la Ley General de Cultura Física y Deporte, para quedar como sigue:

Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes:

I. – IV. ...

V. Deporte: Actividad, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competencias. De manera enunciativa más no limitativa se incluyen a las actividades físicas tradicionales, así como a las competencias de videojuegos que requieran destreza física, estrategia, habilidad cognitiva, y entrenamiento sistemático, y que se desarrollen bajo un marco competitivo formal con reglas establecidas y un sistema de puntuación objetivo.

V BIS. Deporte Electrónico o eSport: Actividad organizada de videojuegos o simulador que requiere habilidad, estrategia, entrenamiento sistemático y destreza, ya sea física o cognitiva; con el fin de obtener un resultado competitivo medido objetivamente a través de reglas y un sistema de puntuación definido.

El Deporte Electrónico contará con un administrador de competición, el que dictará la reglamentación asequible para todas y todos los participantes.

VI.- XIV. ...

XV. Evento Deportivo de eSport: Se entiende por evento deportivo de eSports a toda competencia organizada en la que jugadores o equipos participantes compiten entre sí utilizando videojuegos electrónicos o simuladores, con un reglamento establecido y a través de plataformas digitales o presenciales, promoviendo la participación, el espíritu competitivo y la interacción de la comunidad de jugadores, así como la posibilidad de obtención de premios o reconocimientos.

Artículo 46. Para los efectos de la presente Ley, las Asociaciones Deportivas se clasifican en:

I. – IV. ...

...
...
...
...

La presente Ley y para los efectos de este artículo, se reconoce al deporte en todas sus modalidades y categorías, incluyendo al desarrollado por el sector estudiantil, al deporte para personas con discapacidad, al deporte para personas adultas mayores en plenitud y el eSports.

Artículo 54. Las Federaciones Deportivas Nacionales que soliciten su registro como Asociaciones Deportivas Nacionales a la CONADE deberán cumplir con los siguientes requisitos:

I. – VI. ...

Quedarán exentos del cumplimiento de lo dispuesto por la fracción V de este artículo, las Federaciones Mexicanas de Charrería, Juegos y Deportes Autóctonos y la de eSports.

TRANSITORIOS

PRIMERO. - El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación.

SEGUNDO.- Publíquese en el Diario Oficial de la Federación, para su mayor difusión.

Dado en el Recinto Legislativo de Donceles, sede del Poder Legislativo de la Ciudad de México a los 20 días del mes de marzo de 2025.

ATENTAMENTE



DIP. FEDERICO CHÁVEZ SEMERENA

Título	INI DE INI ESPORTS
Nombre de archivo	INI_DE_INI_ESPORTS.pdf
Identificación del documento	25b073cfe0b884df8b16a2a9e6fe7cfcb1479f98
Formato de fecha del registro de auditoría	MM / DD / YYYY
Estado	Firmado

Historial del documento

 ENVIADO	03 / 12 / 2025 21:19:25 UTC	Enviado para su firma a federico chavez (federico.chavez@congresocdmx.gob.mx) por federico.chavez@congresocdmx.gob.mx IP: 189.241.226.2
 VISUALIZADO	03 / 12 / 2025 21:19:32 UTC	Visualizado por federico chavez (federico.chavez@congresocdmx.gob.mx) IP: 189.241.226.2
 FIRMADO	03 / 12 / 2025 21:19:52 UTC	Firmado por federico chavez (federico.chavez@congresocdmx.gob.mx) IP: 189.241.226.2
 COMPLETADO	03 / 12 / 2025 21:19:52 UTC	El documento se ha completado.