



PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO, MEDIANTE EL CUÁL SE EXHORTA RESPETUOSAMENTE AL GOBIERNO FEDERAL A QUE, A TRAVÉS DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE RADIO, TELEVISIÓN Y CINEMATOGRAFÍA DE LA SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN Y EN COORDINACIÓN CON LAS EMPRESAS DE TELECOMUNICACIONES Y RADIODIFUSIÓN, ASÍ COMO AL CANAL CAPITAL 21 EN COORDINACIÓN CON LAS 16 ALCALDÍAS DE LA CIUDAD DE MÉXICO (A TRAVÉS DE SUS REDES SOCIALES E INSTANCIAS DE COMUNICACIÓN SOCIAL), IMPLEMENTEN UNA CAMPAÑA URGENTE DE PREVENCIÓN Y ALERTA DIRIGIDA A PADRES Y MADRES DE FAMILIA ACERCA DEL USO RESPONSABLE DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA (COMO ROBLOX) POR PARTE DE LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, EN VIRTUD DE QUE ES UN RIESGO LATENTE Y CRECIENTE.

DIPUTADO

JESÚS SESMA SUÁREZ

Presidente de la Mesa Directiva del
H. Congreso de la Ciudad de México,
III Legislatura.

PRESENTE.

La que suscribe, diputada **LAURA ALEJANDRA ÁLVAREZ SOTO**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional, en el Congreso de la Ciudad de México III Legislatura, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 122, apartado A, fracción II de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 29 apartado D inciso a), apartado E y 30 numeral 1, inciso b) de la Constitución Política de la Ciudad de México; 13 fracción IX y 21 de la Ley Orgánica; 1, 2 fracción XXXVIII, 5 fracción I, 79 fracción IX, 94 fracción IV, 99 fracción II, y 101 del Reglamento, ambos ordenamientos del Congreso de la Ciudad de México, someto a la consideración del H. Pleno de este Órgano Legislativo, la siguiente **PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO, MEDIANTE EL CUÁL SE EXHORTA RESPETUOSAMENTE AL GOBIERNO FEDERAL A QUE, A TRAVÉS DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE RADIO, TELEVISIÓN Y CINEMATOGRAFÍA DE LA SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN Y EN COORDINACIÓN CON LAS EMPRESAS DE TELECOMUNICACIONES Y RADIODIFUSIÓN, ASÍ COMO AL CANAL**



CAPITAL 21 EN COORDINACIÓN CON LAS 16 ALCALDÍAS DE LA CIUDAD DE MÉXICO (A TRAVÉS DE SUS REDES SOCIALES E INSTANCIAS DE COMUNICACIÓN SOCIAL), IMPLEMENTEN UNA CAMPAÑA URGENTE DE PREVENCIÓN Y ALERTA DIRIGIDA A PADRES Y MADRES DE FAMILIA ACERCA DEL USO RESPONSABLE DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA (COMO ROBLOX) POR PARTE DE LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, EN VIRTUD DE QUE ES UN RIESGO LATENTE Y CRECIENTE., al tenor de los siguientes:

ANTECEDENTES

1. Las plataformas de juegos en línea han evolucionado en las últimas décadas, convirtiéndose en una de las formas más populares de entretenimiento, especialmente entre los jóvenes y menores de edad. A medida que la tecnología avanza, también lo hace la complejidad de los juegos en línea, que ahora ofrecen experiencias altamente interactivas y sociales. Este fenómeno ha provocado un incremento significativo en el número de jugadores, lo que a su vez ha suscitado preocupaciones sobre la seguridad y el bienestar de los usuarios, en particular de los más jóvenes.

Estos espacios virtuales permiten a los jugadores interactuar, competir y colaborar entre sí, formando comunidades que trascienden fronteras geográficas. Los jugadores pueden acceder a una amplia variedad de juegos, desde los más simples hasta los más complejos, y participar en actividades que pueden incluir tanto juegos competitivos como experiencias narrativas inmersivas.

Plataformas como Twitch, Roblox y Fortnite, entre otros, ofrecen una propuesta única que ha capturado la atención de millones. Estas plataformas no solo sirven como un medio de entretenimiento, sino que también han comenzado a integrarse en la cultura popular y han generado nuevos modelos de negocio que desafían las nociones tradicionales del ocio y la socialización.

2. La definición de plataformas de juegos en línea se ha ampliado a lo largo del tiempo, abarcando desde simples juegos de navegador hasta aplicaciones robustas que requieren descargas y conexiones a



servidores dedicados. En términos técnicos, las plataformas pueden clasificarse en varios tipos, como juegos multijugador masivos en línea (MMO), juegos móviles y plataformas de distribución de videojuegos. Cada una de estas categorías cuenta con características específicas que afectan no solo la experiencia del usuario, sino también la infraestructura técnica que sustenta estos juegos. A través de las plataformas, los desarrolladores pueden implementar diversas mecánicas de juego, sistemas de monetización y características de interacción que determinan cómo los jugadores se involucran en los contenidos ofrecidos.

Entre las plataformas de juegos en línea más populares se encuentran nombres como Steam, PlayStation Network, Xbox Live, y muchos otros, que se destacan por sus características distintivas. Steam, por ejemplo, es conocido por su amplio catálogo de juegos y su sistema de comunidad que permite a los usuarios interactuar, revisar y compartir experiencias. Por otro lado, PlayStation Network se integra profundamente con el ecosistema de PlayStation, ofreciendo no solo juegos, sino servicios como la transmisión en línea y la compra de contenido digital. La diferencia entre estas plataformas radica en factores como la accesibilidad, el modelo de negocio y las características sociales que ofrecen. Asimismo, cada plataforma debe asegurarse de que sus sistemas brinden una experiencia fluida, lo que requiere una infraestructura tecnológica eficiente y actualizada.

3. Los riesgos que enfrentan los menores en las plataformas de juegos en línea son variados y complejos. Uno de los mayores peligros es el contacto con extraños, que puede dar lugar a situaciones de acoso o manipulación. También puede haber riesgos relacionados con la salud mental, como la adicción a los videojuegos y la exposición prolongada a pantallas. Además, hay preocupaciones sobre la seguridad financiera, ya que muchos juegos en línea emplean modelos de monetización que a menudo son difíciles de entender para los jóvenes.

En el contexto de los juegos en línea, hay delitos específicos que pueden afectar a los menores, incluyendo el grooming, el ciberacoso, y el phishing, entre otros. Estas actividades delictivas no solo comprometen la seguridad de los usuarios, sino que también pueden tener consecuencias graves a nivel psicológico y emocional.



4. Es claro entonces, que el análisis de las plataformas de juegos en línea más populares revela un complejo entramado donde la interacción social, la creatividad y la diversión se entrelazan con la necesidad de seguridad y atención consciente ante los riesgos que enfrentan los menores. Al comprender las características únicas de cada plataforma, las redes sociales que se forman en su interior, y los desafíos que presentan, se pueden desarrollar estrategias más efectivas para guiar a los jóvenes en su experiencia digital.
5. El pasado 25 de septiembre, se presentó una noticia alarmante, en donde una niña de 13 años fue víctima de grooming, secuestro y violación por parte de un hombre de 37 años que la contacto a través de Roblox. Y a partir de ese caso, un documento judicial hace mención de que esa plataforma es “el paraíso para depredadores sexuales adultos y pedófilos”, que tiene como consecuencia la explotación y abuso sexual de innumerables niños.¹
6. La empresa de Roblox, ha sido denunciada por distintas fiscalías en Estados Unidos, con acusaciones por “lucrarse con un parque digital que oculta depredadores y un diseño psicológico manipulador tras una fachada de diversión familiar”. Incluso, una familia de Dallas denunció por homicidio imprudente, después del suicidio de su hijo, el cual fue extorsionado después de que el agresor le pidiera fotos y vídeos íntimos.
7. En España, se solicitó un informe al inspector jefe del grupo de protección al menor de la Unidad Central de Ciberdelincuencia de la Policía Nacional de España. Dando el resultado de que entre 2019 y 2025 se han realizado 24 investigaciones relacionadas con delitos de abuso sexual, prostitución, incitación al suicidio y estafas a menores de edad a través de la plataforma de videojuegos “Roblox”.²

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¹<https://aristeginoticias.com/0209/mundo/roblox-es-un-paraiso-de-pedofilos-madre-demanda-al-juego-por-el-secuestro-y-violacion-de-su-hija-de-13-anos/>

²<https://elpais.com/tecnologia/2025-11-19/roblox-el-videojuego-donde-millones-de-menores-se-cruzan-con-adultos-desconocidos-y-que-preocupa-a-padres-pediatras-y-fiscales.html>



El fenómeno de los juegos en línea ha crecido exponencialmente en las últimas décadas, convirtiéndose en una parte integral de la vida cotidiana de millones de jóvenes en todo el mundo. Sin embargo, este crecimiento viene acompañado de una serie de preocupaciones, particularmente en relación a la seguridad de los menores.

Por un lado, los juegos en línea ofrecen plataformas diversificadas para la interacción social, el aprendizaje y la expresión creativa. Por otro lado, también representan riesgos significativos que pueden impactar negativamente en la salud mental y física de los jóvenes. Por este motivo, los gobiernos deben explorar los mecanismos de seguridad implementados en estas plataformas para proteger a los menores de edad, analizando su eficacia, la percepción de los padres sobre tales medidas y los riesgos asociados.

De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2024³, elaborada por el INEGI, el acceso y uso de internet continúa en expansión en México, alcanzando a 100 millones de personas, equivalente al 83.1 % de la población de seis años y más. Este incremento evidencia que la conectividad digital se ha vuelto un componente estructural en la vida cotidiana, especialmente entre la población joven, donde el 97% de quienes tienen entre 18 y 24 años son usuarios activos, con un promedio de 5.7 horas diarias de conexión. Además, el 97.2 % de las personas se conecta mediante teléfonos inteligentes, lo que muestra una dependencia creciente de dispositivos móviles para actividades de comunicación, educación y entretenimiento, estos datos evidencian la necesidad de promover entornos digitales seguros, responsables y con orientación educativa, donde las autoridades garanticen no solo el acceso a las tecnologías, sino también la protección de niñas, niños y adolescentes ante riesgos digitales como el ciberacoso, el uso excesivo de pantallas y el contacto con contenidos inapropiados.

³ https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2025/endutih/ENDUTIH_24_RR.pdf



Gráfica 4
Porcentaje de personas usuarias de internet y horas promedio de uso, según grupos de edad
 2021-2024

Grupos de edad	Porcentaje de personas usuarias de internet				Horas promedio 2024
	2021	2022	2023	2024	
Total	76.6▲	78.6▲	81.2▲	83.1▲	4.4
6 a 11 años	74.9▲	72.1	71.4	79.7▲	2.6
12 a 17 años	90.0	82.4▲	92.4	95.1▲	4.5
18 a 24 años	93.4▲	95.1▲	96.7▲	97.0	5.7
25 a 34 años	90.0▲	92.8▲	94.1	95.1	5.6
35 a 44 años	82.7▲	87.1▲	89.7▲	92.3▲	4.7
45 a 54 años	71.7▲	77.9▲	82.3▲	83.6	3.9
55 a 64 años	56.6▲	62.3▲	69.2▲	71.0	3.2
65 años y más ^{1/}	28.3▲	33.2▲	39.2▲	42.1▲	3.0

▲ > 90.1 ▲ 80.1 – 90.0 ▲ 70.1 – 80.0 ▲ < 70.0

^{1/} Incluye a las personas que no especificaron su edad.
 ▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
 Fuente: INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2021 a 2024.

Con base en el comunicado COM2321 emitido por la Secretaría de Seguridad Ciudadana de la Ciudad de México el 13 de agosto de 2025⁴, la Policía Cibernética alertó sobre el aumento en los casos de riesgos digitales asociados al uso de videojuegos en línea, particularmente entre niñas, niños y adolescentes, quienes enfrentan un mayor grado de exposición a prácticas como el acoso, la manipulación, la suplantación de identidad y la vulneración de datos personales. El informe subraya que los ciberdelincuentes aprovechan la interacción en plataformas multijugador para establecer contacto con menores y obtener información sensible, lo que genera potenciales escenarios de abuso y trata con fines de explotación.

Asimismo, la dependencia destacó la necesidad de fortalecer la educación digital en los hogares y centros escolares, promover una mayor participación de madres, padres y tutores en la supervisión del uso de estos entornos virtuales, e impulsar campañas de prevención permanentes por parte de las autoridades locales. Estos elementos refuerzan la pertinencia de la iniciativa, al poner en evidencia que el fenómeno trasciende el entretenimiento y demanda una política pública integral de seguridad y alfabetización digital, enfocada en la protección de los derechos de la infancia en entornos tecnológicos.

La presencia de teléfonos celulares en las aulas ha generado diversos problemas que afectan el ambiente educativo y el desarrollo de los estudiantes:

1. Disminución del rendimiento académico: Un estudio de la London School of Economics reveló que la prohibición del uso de teléfonos celulares en las

⁴ <https://www.ssc.cdmx.gob.mx/comunicacion/nota/COM2321-13-08-2025>



escuelas incrementó el rendimiento académico de los estudiantes en un 6.4 por ciento especialmente entre aquellos con menor desempeño. Al distraerse con aplicaciones, videojuegos o redes sociales, el alumnado pierde un tiempo valioso de atención en clase, comprometiendo su aprendizaje y comprensión de los contenidos curriculares.

2. Aumento del ciberacoso: La facilidad de acceso a redes sociales y servicios de mensajería instantánea durante el horario escolar incrementa los casos de ciberacoso (ciberbullying), afectando la salud emocional y psicológica de las víctimas. El uso de smartphones sin supervisión promueve la circulación de rumores, hostigamientos y difusión de imágenes o videos no autorizados, generando un entorno de inseguridad y acoso entre estudiantes.

3. Falta de socialización: El uso excesivo de dispositivos móviles reduce la interacción social entre los alumnos, afectando el desarrollo de habilidades socioemocionales. En la educación básica, la convivencia presencial es crucial para el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía, el trabajo en equipo y la resolución pacífica de conflictos.

4. Distracción y reducción de la atención: Un informe de la UNESCO de 2023 destacó que la presencia de teléfonos celulares en el aula afecta la capacidad de concentración y aprendizaje de los estudiantes.

5. Exposición a contenidos inapropiados: Aunque se intente restringir el acceso, el uso libre de celulares durante el horario escolar conlleva el riesgo de que los estudiantes accedan a información violenta, sexualizada o que promueva conductas perjudiciales. En edades tempranas, la falta de madurez para filtrar contenidos y discernir la veracidad de la información puede repercutir negativamente en su desarrollo cognitivo y emocional.

6. Desigualdad y brecha digital: En escuelas donde los alumnos no cuentan con recursos suficientes para adquirir teléfonos o planes de datos, el uso de celulares en el aula puede profundizar la brecha digital y la desigualdad, generando un ambiente escolar divisorio. Regular su uso garantiza que los materiales y dispositivos educativos a los que se recurra (tabletas o computadoras institucionales bajo supervisión) se distribuyan de forma más equitativa y con fines pedagógicos concretos.

Si bien es cierto, nos encontramos en la era tecnológica, pero esto puede resultar contraproducente si el uso de las nuevas tecnologías no tiene el enfoque adecuado, sobre todo en materia de educación.



Esto ha sido reconocido por la UNESCO, en su Informe de seguimiento de la educación en el mundo del año 2023, en el cual se menciona:

“La tecnología también puede excluir y resultar intrascendente y onerosa, si no directamente perjudicial. Los gobiernos deben garantizar las condiciones adecuadas para brindar a todos un acceso equitativo a la educación, regular el uso de la tecnología a fin de proteger a los estudiantes de sus efectos negativos, y preparar a los docentes”.⁵

Además, las plataformas de juegos en línea como Roblox han presentado graves problemas de inseguridad para los niños, principalmente por la exposición con adultos desconocidos, el ciberacoso y el contenido inapropiado.

Los principales problemas de inseguridad incluyen:

- **Grooming y Explotación Sexual:** El riesgo más grave es el *grooming*, donde adultos se hacen pasar por menores para ganarse su confianza y, en algunos casos, llevar las interacciones al mundo real, con consecuencias devastadoras como el secuestro y la violación.
- **Interacción con Desconocidos:** La plataforma permite la comunicación (chat de texto y voz) entre usuarios de diferentes edades, lo que facilita el contacto entre adultos desconocidos y niños sin una verificación de edad suficientemente efectiva.
- **Ciberacoso:** Los niños pueden ser víctimas de acoso por parte de otros usuarios dentro de los juegos o en los chats.
- **Contenido Inapropiado:** A pesar de los filtros, los menores pueden exponerse a contenido sexualizado, violento o lenguaje fuerte en ciertos juegos o mundos creados por usuarios, o a través de cambios sutiles en el lenguaje para evadir la moderación.

CONSIDERANDOS

PRIMERO. Para este H. Congreso de la Ciudad de México, la creciente popularidad de las plataformas de juegos en línea (como Roblox), plantea importantes interrogantes sobre los riesgos que enfrentan los menores de edad al participar en estas actividades. En la actualidad, estas plataformas no solo proporcionan entretenimiento, sino que también se han convertido en espacios sociales donde los jóvenes interactúan entre sí, desarrollando habilidades y

⁵ https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_spa/PDF/386147spa.pdf.f.multi



conexiones interpersonales. Sin embargo, en este entorno digital, también surgen numerosos peligros que pueden afectar el bienestar de los menores.

Las plataformas de juegos en línea son diversas y cuentan con características que influyen en la experiencia del usuario. Algunas de las más populares entre los menores incluyen títulos como Fortnite, Roblox y Minecraft. Estas plataformas son atractivas debido a su diseño interactivo y sus dinámicas de juego que fomentan la colaboración y competencia. Sin embargo, estos mismos atributos pueden facilitar interacciones inapropiadas entre los jugadores, incluidos el ciberacoso y el grooming, donde adultos malintencionados buscan acercarse a menores con intenciones peligrosas. Es fundamental entender cómo estas características pueden impactar el desarrollo social y emocional de los menores, así como su percepción del riesgo en línea, a fin de que, desde el sector público se implementen medidas de prevención e información tanto para los usuarios como para los padres de familia.

SEGUNDO. Este H. Congreso de la Ciudad de México es consciente de que los riesgos más significativos en contra de los menores en el entorno digital es la exposición de los mismos al ciberacoso. Este fenómeno puede manifestarse de diferentes maneras, desde comentarios negativos en los chats durante el juego hasta ataques más sistemáticos que pueden resultar en angustia emocional y daño psicológico. Los jugadores jóvenes a menudo carecen de las habilidades necesarias para manejar estos conflictos, lo que puede llevar a efectos a largo plazo en su autoestima y su bienestar general. Además, el impacto de estas experiencias no se limita al entorno digital; pueden trasladarse a la vida real, afectando las relaciones interpersonales y el rendimiento académico.

Un elemento que debe ser motivo de preocupación de los gobiernos, es el de los delitos específicos que pueden ocurrir en el contexto de los juegos en línea, como el grooming, la explotación sexual y el acoso. Al ser los menores blanco de depredadores que, aprovechando la anonimidad que ofrece Internet, se hacen pasar por iguales para ganar su confianza, el entorno digital se vuelve un entorno de vulnerabilidad y no el espacio de entretenimiento que debiera ser. Comprender estos delitos no solo es esencial para diseñar políticas efectivas de protección, sino también para fomentar una cultura de prevención que involucre a los padres, educadores y a las propias plataformas de juegos.

TERCERO. A medida que los padres y los gobiernos buscan maneras de proteger a los menores de los peligros del juego en línea, la implementación de



medidas de seguridad es indispensable. Es crucial que los padres conozcan las plataformas más frecuentes que utilizan sus hijos, comprendan los riesgos asociados y se involucren activamente en las actividades de sus hijos en línea. A partir de la creación de espacios de diálogo abiertos y la enseñanza de habilidades de navegación segura, los padres pueden desempeñar un papel vital en la protección de sus hijos.

Las políticas gubernamentales juegan un papel crucial en la regulación de las plataformas de juegos en línea. Al establecer mecanismos de prevención e información que protejan a los menores de los delitos cibernéticos y garantizar que las plataformas cumplan con estándares de seguridad adecuados, se puede reducir significativamente el riesgo potencial.

A medida que la tecnología y la cultura del juego evolucionan, también lo hacen los riesgos asociados, haciendo que la investigación continua en este campo sea fundamental.

CUARTO. No obstante, el estudio de los delitos asociados al uso de plataformas digitales no se limita a su identificación. Es esencial investigar la eficacia de las medidas de seguridad actualmente implementadas en las plataformas de juegos en línea. Numerosos juegos y proveedores de servicios han introducido diversos mecanismos de protección, desde sistemas de bloqueo hasta opciones de reporte para conductas inadecuadas.

Sin embargo, la implementación de estas medidas varía considerablemente, y su efectividad a menudo es cuestionada. Se requiere de medidas desde el sector público para que, desde una perspectiva preventiva, se informe a padres y madres acerca de los riesgos que corren sus hijos en el uso de estas plataformas, además es preciso asumir que las responsabilidades de los padres y educadores son cruciales en una labor de prevención.

En este sentido, los progenitores y educadores deben estar informados sobre los riesgos asociados con los juegos en línea y ser proactivos en su enfoque para proteger a los menores.

Esto incluye no solo supervisión activa, sino también la educación sobre cómo manejar adecuadamente las interacciones en línea y reconocer señales de advertencia sobre comportamientos peligrosos. El diálogo abierto entre padres e hijos sobre el uso de estas plataformas puede ser fundamental en la creación de un entorno seguro en donde el gobierno deba proveer de campañas de concientización respecto de los aspectos de prevención de delitos que deban realizarse en el uso de estos entornos digitales.



En mérito de lo anteriormente expuesto, someto a consideración de este H. Congreso de la Ciudad de México la siguiente proposición con:

PUNTO DE ACUERDO

PRIMERO. ESTE H. CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO EXHORTA RESPETUOSAMENTE AL GOBIERNO FEDERAL A QUE, A TRAVÉS DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE RADIO, TELEVISIÓN Y CINEMATOGRAFÍA DE LA SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN Y EN COORDINACIÓN CON LAS EMPRESAS DE TELECOMUNICACIONES Y RADIODIFUSIÓN, IMPLEMENTEN UNA CAMPAÑA URGENTE DE PREVENCIÓN Y ALERTA DIRIGIDA A PADRES Y MADRES DE FAMILIA ACERCA DEL USO RESPONSABLE DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA (COMO ROBLOX) POR PARTE DE LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, EN VIRTUD DE QUE ES UN RIESGO LATENTE Y CRECIENTE.

SEGUNDO. ESTE H. CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO EXHORTA RESPETUOSAMENTE AL CANAL CAPITAL 21 EN COORDINACIÓN CON LAS 16 ALCALDÍAS DE LA CIUDAD DE MÉXICO, PARA QUE A TRAVÉS DE SUS REDES SOCIALES E INSTANCIAS DE COMUNICACIÓN SOCIAL, IMPLEMENTEN UNA CAMPAÑA URGENTE DE PREVENCIÓN Y ALERTA DIRIGIDA A PADRES Y MADRES DE FAMILIA ACERCA DEL USO RESPONSABLE DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA (COMO ROBLOX) POR PARTE DE LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, EN VIRTUD DE QUE ES UN RIESGO LATENTE Y CRECIENTE.

Dado en el Salón de Sesiones del Recinto Legislativo de Donceles, sede del Congreso de la Ciudad de México, a 25 de noviembre del año 2025.

LAURA
ALVAREZ **ATENTAMENTE**
691FBF7402532070591F824B

DIP. LAURA ALEJANDRA ÁLVAREZ SOTO

Certificado de firma

20/11/2025 19:25

Documento electrónico

Solicitante del proceso de firma Almacenado

Identificador: 691F9FDEC94A0E045D3413AD

Nombre y extensión: PA ROBLOX VF6.docx.pdf

Descripción:

Cantidad de páginas: 3

Estado: Firmado

Firmantes: 1

Huella digital del contenido del documento original:

bfff4ab55a77bfd42c693134e7736d7b4662da0d3dae1faa53a4f27215cf2b4c

Huella digital del contenido del documento firmado:

916790a76fb8d74fc6a111c8215c070a62aaed5ca1a52c7e6769bebd1de7cfeb

Nombre: Laura Alejandra Alvarez Soto

Compañía: SR LUZ SA DE CV

Correo electrónico: alejandra.alvarez@congresocdmx.gob.mx

Teléfono:

Dirección IP: 2806:107e:c:4349:fceb:8860:afa9:5419

Fecha y hora de emisión

(America/Mexico_City):

20/11/2025 17:10

Constancia de conservación del documento firmado

Información de la constancia NOM-151

Información del emisor de la constancia NOM-151

Fecha de emisión:

21/11/2025 01:25:17 UTC (20/11/2025 19:25:17 Hora local de la Ciudad de México)

Nombre y extensión:

6ae7d5b4-e60a-4493-947b-68d54eec8d87.cons

Huella digital contenida en la constancia:

916790a76fb8d74fc6a111c8215c070a62aaed5ca1a52c7e6769bebd1de7cfeb

Prestador de Servicios de Certificación (PSC):

PSC WORLD S.A. DE C.V.

Certificado PSC válido desde: 2017-07-19

Certificado PSC válido hasta: 2029-07-19

Firmantes

Firmante 1. LAURA ALVAREZ

Atributos

Firma

Fecha

Tipo de actuación: Por su Propio
DerechoID: 691FBF7402532070591F824B
IP: 2806:107e:c:4349:4092:fd07:7f5a:95bbEnviado: 20/11/2025
19:23:42

Compañía: CONGRESO

Método de notificación: Mensaje
de textoAceptó Aviso de
Privacidad: 20/11/2025
19:24:02

Correo:

alejandra.alvarez@congresocdmx.gob.mx

Teléfono: 5549578356

Emisor de la firma electrónica:

Dibujada en dispositivo

Plataforma: https://app.con-certeza.mx

Visto: 20/11/2025 19:25:09
Confirmado:
20/11/2025 19:25:09.616
Firmado:
20/11/2025 19:25:09.621

EL ESPACIO DEBAJO SE HA DEJADO EN BLANCO INTENCIONALMENTE

Método de validación de firmante:

Enlace de verificación

En el siguiente enlace se encuentra el portal para validar la constancia NOM-151 y el estado de integridad de este documento:
<https://app.con-certeza.mx/constancia/6ae7d5b4-e60a-4493-947b-68d54eec8d87>