



I LEGISLATURA

Ma. Guadalupe Aguilar Solache

DIPUTADA

INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO QUE REFORMA Y ADICIONA EL ARTÍCULO 63 DE LA LEY DE SALUD DEL DISTRITO FEDERAL.

DIP. MARGARITA SALDAÑA HERNÁNDEZ.

Presidenta de la Mesa Directiva del Congreso de la Ciudad de México, I Legislatura.

P R E S E N T E.

La que suscribe, **Diputada Ma. Guadalupe Aguilar Solache**, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 122 Apartado A, fracciones I y II de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 29 Apartado D, incisos a), b) e i) y 30, Numeral 1, inciso b) de la Constitución Política de la Ciudad de México; 4 fracción XXI, 12 fracción II y 13, de la Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México; 2 fracción XXI, 5 fracción I, 82, 95 fracción II 96 y 118 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, someto a consideración de esta Soberanía, la **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO QUE REFORMA Y ADICIONA EL ARTÍCULO 63 DE LA LEY DE SALUD DEL DISTRITO FEDERAL**, al tenor de la siguiente:

PROBLEMÁTICA

Nadie duda que las nuevas tecnologías digitales han supuesto un avance trascendental en la forma de vida de nuestro tiempo; facilitando y simplificando tareas que en otro tiempo resultaban complejas o de larga ejecución. Asimismo, nos permiten acceder a la red de redes y de esta forma estar en comunicación permanente o contar con todo tipo de información a tiempo real. Sin embargo, el uso excesivo, sin límites, incontrolado puede producir, en personas vulnerables, un síndrome clínico con características similares a las conocidas “adicciones químicas” que interfiere en el desarrollo de las obligaciones de la vida diaria pudiendo complicarse con problemas físicos, psicológicos y sociales en quienes lo padecen¹.

Problemas de visión, problemas físicos, insomnio, ansiedad y dolores articulares son las principales consecuencias del uso abusivo de los teléfonos móviles y los ordenadores para nuestra salud. Sin embargo, pese a que son problemas que están plenamente identificados en los diversos sectores de la población, no existen por parte de las instituciones de salud, tanto públicas como privadas, programas, proyectos y actividades de investigación, enseñanza y difusión que favorezcan la

¹ https://www.aepap.org/sites/default/files/pags.131-142_ciberadicciones.pdf. Consultado el 20 de febrero de 2021.



I LEGISLATURA

Ma. Guadalupe Aguilar Solache**morena****DIPUTADA**

prevención, detección y atención de adicciones digitales que puedan causar problemas de salud.

En 2019, la Organización Mundial de la Salud (OMS) incluyó la adicción a los videojuegos como enfermedad mental. A pesar de que la Estrategia Nacional sobre Adicciones recoge también el abuso de nuevas tecnologías y videojuegos, lo cierto es que la sociedad todavía no ha terminado de asociar el campo digital al de las conductas adictivas.²

Entre los síntomas del abuso de videojuegos pueden darse trastornos del control de los impulsos, pérdida o ganancia de peso, falta de higiene personal, disminución de las relaciones interpersonales, alteración del patrón del sueño. Ante esta situación es urgente diseñar, gestionar y ejecutar acciones encaminadas a prevenir la adicción a los videojuegos en los niños, las niñas y los adolescentes, por tanto, es importante prestar atención y ayuda en fases iniciales.

Especialistas en la materia señalan que la prevención, especialmente en los grupos más vulnerables (niños, niñas y adolescentes) es la intervención más eficaz y eficiente para resolver los problemas asociados a las adicciones digitales que puedan causar problemas de salud.

De igual manera, señalan que se deben potencializar programas preventivos específicos orientados a las y los integrantes de la población principalmente en lo referido a la información y formación de los padres de familia; de los educadores y de los niños, las niñas y los adolescentes.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

En los últimos veinticinco años las nuevas tecnologías de la comunicación han irrumpido en nuestras vidas convirtiéndose en un elemento fundamental en el quehacer diario para el afrontamiento y resolución de un sinnúmero de situaciones, desde las más sencillas a las más complejas, así como una parte importante del ocio y el tiempo libre. Sin embargo, este avance incuestionable en las tecnologías no está exento de problemas para algunas personas que han hecho de su uso una necesidad constante, el eje de su vida y una buena parte de su tiempo, al punto de interferir en el cumplimiento de las obligaciones de la vida diaria y convertirse en una auténtica “adicción”. A pesar de la demanda asistencial creciente tanto en los servicios de adolescentes/jóvenes como de adultos por problemas relacionados con el uso excesivo de las nuevas tecnologías (NTIC), no existe unanimidad en la

² <https://www.pantallasamigas.net/efectos-sobre-la-salud-del-uso-abusivo-de-la-tecnologia-moviles-videojuegos-bienestar-digital-adicciones/>. Consultado el 21 de febrero de 2021.



I LEGISLATURA

Ma. Guadalupe Aguilar Solache**morena****DIPUTADA**

literatura científica a la hora de abordarlos. Frente a los que defienden la existencia de un síndrome clínico perfectamente identificable que remeda al producido por la adicción a las drogas, se sitúan los que rechazan el que se trate de una patología y le confieren un carácter educativo al tiempo que defienden las medidas pedagógicas como forma de afrontamiento y resolución.

En 2019 la Organización Mundial de la Salud ha incluido de forma oficial a su Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud Conexos (CIE) el trastorno por uso de videojuegos. Una dolencia que se debe a los comportamientos adictivos que esto genera.³

La Organización Mundial de la Salud dice que el trastorno por uso de videojuegos es “un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, que puede ser en línea o fuera de línea, manifestado por un control deficiente sobre el juego, aumentando la prioridad otorgada al juego sobre otros intereses de la vida y actividades diarias, y la continuación o escalada del juego a pesar de ocurrencia de consecuencias negativas”. Según explican, para poder confirmar el diagnóstico, este comportamiento tiene que ser evidente durante un periodo de al menos doce meses, aunque señalan que este tiempo podría recortarse si la persona presenta todos los síntomas, y si estos son graves.

En 2019 el INEGI presento las estadísticas obtenidas de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) resaltando los siguientes hechos:⁴

- De acuerdo con la ENDUTIH, 80.6 millones de las personas de seis años o más en el país, hacen uso de Internet (70.1% de la población), proporción superior a la registrada en 2018 (65.8 por ciento).
- La relación de acceso a Internet por zona urbano-rural presenta una diferencia de 28.9 puntos porcentuales, ya que los resultados reflejan un 76.6% en las zonas urbanas y 47.7% en las rurales.
- De la población con estudios universitarios el 96.4% se conecta a la red, mientras que del grupo de personas con estudios de educación básica se conecta el 59.1 por ciento.

³ <https://www.lavanguardia.com/cribeo/geek/20190530/47436058513/la-oms-anade-la-adiccion-a-los-videojuegos-a-su-lista-de-enfermedades.html#:~:text=La%20OMS%20dice%20que%20el,y%20actividades%20diarias%2C%20y%20la>. Consultado el 20 de febrero de 2021.

⁴ https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2020/eap_internet20.pdf. Consultado el 21 de febrero de 2021.



LEGISLATURA

Ma. Guadalupe Aguilar Solache

DIPUTADA

- Las principales actividades realizadas en Internet durante 2019 son: para entretenimiento (91.5%), para obtener información (90.7%) y para comunicarse (90.6%).
- Las transacciones electrónicas, aquellas compras o pagos realizados a través de la red, siguen siendo una actividad poco común entre los usuarios de Internet, reportando en 2019 el 27.2%, proporción que continúa en aumento debido a que en 2018 la participación fue de 23.7 por ciento.
- El teléfono celular representa la tecnología con mayor penetración nacional con 86.5 millones de personas usuarias en el país. Las mujeres (44.7 millones) lo usan más que los hombres (41.8 millones).
- El 88.1% cuenta con al menos un celular de los llamados teléfonos inteligentes o Smartphone. Entre la población que dispone de este tipo de celular, el 94.7% usa la funcionalidad de conexión a la red
- El 92.5% de los hogares disponen de televisor. Además, el 45.9% cuentan con servicio de televisión de paga, el 44.3 % disponen de computadora, mientras que los hogares con disponibilidad de Internet registran un 56.4%, lo que corresponde a un incremento del 3.5% respecto al año 2018.

México es el país que más consume videojuegos en América Latina, afirmaron especialistas de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Además, detallaron que a nivel mundial ocupa el lugar número 12, por lo que señalan que este fenómeno podría involucrar a la mitad de la población en el país.⁵

La adicción a videojuegos se considera un trastorno mental, debido a que sus manifestaciones son similares a las que ocasionan las sustancias adictivas, informó el Departamento de Psiquiatría y Salud Mental de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). El departamento de investigación refirió que la dependencia de los videojuegos puede afectar el desarrollo cerebral de los niños, por lo que actualmente la Clasificación Internacional de Enfermedades, que edita la Organización Mundial de la Salud (OMS), coloca a este problema entre los trastornos ocasionados por el consumo de sustancias o comportamientos adictivos.

Dicha adicción está asociada a anomalías neurobiológicas en la corteza orbitofrontal, cuerpo estriado y regiones sensoriales, áreas implicadas en el control de los impulsos. También a la disminución del nivel de dopamina y las alteraciones en el circuito de la recompensa, lo que provoca que los niños encuentren

⁵ [https://www.infobae.com/america/mexico/2020/01/05/mexico-es-el-mayor-consumidor-de-videojuegos-en-america-latina/#:~:text=La%20adicci%C3%B3n%20a%20videojuegos%20se,Aut%C3%B3noma%20de%20M%C3%A9xico%20\(UNAM\).](https://www.infobae.com/america/mexico/2020/01/05/mexico-es-el-mayor-consumidor-de-videojuegos-en-america-latina/#:~:text=La%20adicci%C3%B3n%20a%20videojuegos%20se,Aut%C3%B3noma%20de%20M%C3%A9xico%20(UNAM).) Consultado el 21 de febrero de 2021.



I LEGISLATURA

Ma. Guadalupe Aguilar Solache**morena****DIPUTADA**

gratificación en el juego y necesiten cada vez más tiempo de exposición a esas conductas como medio para compensar los bajos niveles dopaminérgicos. Según información de Aurora Jaimes Medrano, del Departamento de Psiquiatría y Salud Mental, las personas que no controlan el tiempo para jugar pueden pasar con los videojuegos hasta 24 horas sin darse cuenta.

La especialista en psiquiatría infantil del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), Mayra Hernández Chávez, reveló datos sobre esta posible "adicción a los videojuegos": en México, en 2016 se reportó que 59.1 millones de personas jugaron algún tipo de videojuego, pero en 2017 la estadística aumentó a 68.7 millones de personas. La especialista añadió que, según una encuesta llevada a cabo en una escuela, 90% de las personas aceptaron jugar videojuegos; de las cuales 64% juega de una a tres horas diarias y 9% juega de siete a nueve horas diarias. Según ella, estos datos son "preocupantes".⁶

Si se contrastan los datos vertidos con los del mismo estudio de 2018 (Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares, ENDUTIH 2018) (INEGI, 2019), es posible notar el aumento sostenido de usuarios de internet, pues dicho análisis arrojó que en 2018 México contaba con 74.3 millones de usuarios de Internet de seis años o más, que constituyeron 65.8% de la población en ese rango de edad (51.5% de mujeres y 48.5% hombres). Lo anterior contrasta con los 80.6 millones de las personas de seis años o más en el país, reportados apenas un año posterior, como se dio cuenta en párrafos precedentes.

Por otro lado, de 2015 a 2018 se ha observado un aumento de 8.4 puntos porcentuales en cuanto al número de personas usuarias de Internet. Un análisis geográfico de esta encuesta revela que el uso de Internet es fundamentalmente urbano, pues 73.1% del total de la población urbana ocupa este servicio.⁷

En este marco, han tenido especial relevancia las redes sociales online (RSO), cuya utilización se ha incrementado progresivamente, sobre todo entre jóvenes y adolescentes del mundo entero. Sin embargo, cuando se le ocupa con elevada frecuencia puede generarse un fenómeno de adicción. En México, se estima que las personas se conectan a Internet ocho horas y 12 minutos a diario, de las cuales

⁶ <https://www.qore.com/noticias/67971/Segun-especialistas-la-adiccion-de-los-ninos-a-los-videojuegos-en-Mexico-va-en-aumento>. Consultado el 20 de febrero de 2021.

⁷ <https://www.redalyc.org/jatsRepo/105/10562755012/html/index.html>. Consultado el 21 de febrero de 2021.



I LEGISLATURA

Ma. Guadalupe Aguilar Solache

DIPUTADA

tres horas con 28 minutos se dedican a redes sociales online (30 minutos más que en 2017), de acuerdo con datos de la Asociación de Internet.mx (2018).

FUNDAMENTO LEGAL

Que los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas (ODS) son fruto del acuerdo alcanzado por los Estados Miembros de las Naciones Unidas y se componen de una Declaración, 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible y 169 metas. Los Estados Miembros han convenido en tratar de alcanzarlos para 2030. La salud ocupa un lugar fundamental en el ODS 3 “Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades”, articulado en torno a 13 metas que cubren un amplio abanico de la labor de la OMS. La mayoría de los ODS están relacionados directamente con la salud o contribuirán a la salud indirectamente. El nuevo programa, basado en los Objetivos de Desarrollo del Milenio, tiene por objeto ser pertinente a todos los países y se centra en mejorar la igualdad para responder a las necesidades de las mujeres, los niños y las personas más necesitadas y desfavorecidas.⁸

Objetivo 3: "Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades"

Objetivos de Desarrollo Sostenible relacionados con la salud

3.1 Para 2030, reducir la tasa mundial de mortalidad materna a menos de 70 por cada 100.000 nacidos vivos.

3.2 Para 2030, poner fin a las muertes evitables de recién nacidos y de niños menores de 5 años, logrando que todos los países intenten reducir la mortalidad neonatal al menos hasta 12 por cada 1.000 nacidos vivos, y la mortalidad de niños menores de 5 años al menos hasta 25 por cada 1.000 nacidos vivos.

3.3 Para 2030, poner fin a las epidemias del SIDA, la tuberculosis, la malaria y las enfermedades tropicales desatendidas y combatir la hepatitis, las enfermedades transmitidas por el agua y otras enfermedades transmisibles.

3.4 Para 2030, reducir en un tercio la mortalidad prematura por enfermedades no transmisibles mediante la prevención y el tratamiento y promover la salud mental y el bienestar.

⁸ <https://www.who.int/topics/sustainable-development-goals/es/>. Consultado el 20 de febrero de 2021.



I LEGISLATURA

Ma. Guadalupe Aguilar Solache

morena

DIPUTADA

3.5 Fortalecer la prevención y el tratamiento del abuso de sustancias adictivas, incluido el uso indebido de estupefacientes y el consumo nocivo de alcohol.

3.6 Para 2020, reducir a la mitad el número de muertes y lesiones causadas por accidentes de tráfico en el mundo.

3.7 Para 2030, garantizar el acceso universal a los servicios de salud sexual y reproductiva, incluidos los de planificación de la familia, información y educación, y la integración de la salud reproductiva en las estrategias y los programas nacionales.

3.8 Lograr la cobertura sanitaria universal, en particular la protección contra los riesgos financieros, el acceso a servicios de salud esenciales de calidad y el acceso a medicamentos y vacunas seguros, eficaces, asequibles y de calidad para todos.

3.9 Para 2030, reducir sustancialmente el número de muertes y enfermedades producidas por productos químicos peligrosos y la contaminación del aire, el agua y el suelo.

3.a Fortalecer la aplicación del Convenio Marco de la Organización Mundial de la Salud para el Control del Tabaco en todos los países, según proceda.

3.b Apoyar las actividades de investigación y desarrollo de vacunas y medicamentos para las enfermedades transmisibles y no transmisibles que afectan primordialmente a los países en desarrollo y facilitar el acceso a medicamentos y vacunas esenciales asequibles de conformidad con la Declaración de Doha relativa al Acuerdo sobre los ADPIC y la Salud Pública, en la que se afirma el derecho de los países en desarrollo a utilizar al máximo las disposiciones del Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual Relacionados con el Comercio en lo relativo a la flexibilidad para proteger la salud pública y, en particular, proporcionar acceso a los medicamentos para todos.

3.c Aumentar sustancialmente la financiación de la salud y la contratación, el desarrollo, la capacitación y la retención del personal sanitario en los países en desarrollo, especialmente en los países menos adelantados y los pequeños Estados insulares en desarrollo.

3.d Reforzar la capacidad de todos los países, en particular los países en desarrollo, en materia de alerta temprana, reducción de riesgos y gestión de los riesgos para la salud nacional y mundial.

La Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos señala en su Artículo 4 el derecho que tiene toda persona a la protección de la salud



Artículo 4o.- La mujer y el hombre son iguales ante la ley. Ésta protegerá la organización y el desarrollo de la familia.

Toda persona tiene derecho a decidir de manera libre, responsable e informada sobre el número y el espaciamiento de sus hijos.

Toda persona tiene derecho a la alimentación nutritiva, suficiente y de calidad. El Estado lo garantizará.

Toda persona tiene derecho a la protección de la salud. La Ley definirá las bases y modalidades para el acceso a los servicios de salud y establecerá la concurrencia de la Federación y las entidades federativas en materia de salubridad general, conforme a lo que dispone la fracción XVI del artículo 73 de esta Constitución.

Toda persona tiene derecho a un medio ambiente sano para su desarrollo y bienestar. El Estado garantizará el respeto a este derecho. El daño y deterioro ambiental generará responsabilidad para quien lo provoque en términos de lo dispuesto por la ley.

La Constitución Política de la Ciudad de México en el artículo 9 apartado D refiere el derecho a la salud física y mental, con las mejores prácticas médicas, lo más avanzado del conocimiento científico y políticas activas de prevención, así como al acceso a servicios de salud de calidad.

Artículo 9.- Ciudad solidaria

D. Derecho a la salud

1. Toda persona tiene derecho al más alto nivel posible de salud física y mental, con las mejores prácticas médicas, lo más avanzado del conocimiento científico y políticas activas de prevención, así como al acceso a servicios de salud de calidad. A nadie le será negada la atención médica de urgencia.

2. Las personas que residen en la Ciudad tienen derecho al acceso a un sistema de salud público local que tenga por objeto mejorar la calidad de la vida humana y su duración, la reducción de los riesgos a la salud, la morbilidad y la mortalidad. Asimismo, deberá incluir medidas de promoción de la salud, prevención, atención y rehabilitación de las enfermedades y discapacidades mediante la prestación de servicios médico-sanitarios universales, equitativos, gratuitos, seguros, de calidad y al alcance de todas las personas. Aquéllas con discapacidad tienen derecho a la rehabilitación integral de calidad.

La Ley General de Salud señala en el artículo 6 que el sistema de salud deberá proporcionar servicios de salud a toda la población y mejorar la calidad de los mismos,



I LEGISLATURA

Ma. Guadalupe Aguilar Solache

DIPUTADA

atendiendo a los problemas sanitarios prioritarios y a los factores que condicionen y causen daños a la salud.

Artículo 6o.- El Sistema Nacional de Salud tiene los siguientes objetivos:

I.- Proporcionar servicios de salud a toda la población y mejorar la calidad de los mismos, atendiendo a los problemas sanitarios prioritarios y a los factores que condicionen y causen daños a la salud, con especial interés en la promoción, implementación e impulso de acciones de atención integrada de carácter preventivo, acorde con la edad, sexo y factores de riesgo de las personas;

II...VI

VII.- Coadyuvar a la modificación de los patrones culturales que determinen hábitos, costumbres y actitudes relacionados con la salud y con el uso de los servicios que se presten para su protección;

CONSIDERANDOS

PRIMERO.- Que las y los Diputados del Grupo Parlamentario del Partido Morena de esta I Legislatura del Congreso de la Ciudad de México, tenemos el compromiso de velar y salvaguardar por el cumplimiento de nuestras leyes.

SEGUNDO.- La presente iniciativa tiene como objetivo impulsar el desarrollo de estrategias y acciones ciudadanas para la prevención, detección y atención de las adicciones digitales que pueden sufrir los niños, las niñas y los adolescentes en la Ciudad de México, adicciones relacionadas con el uso excesivo de las nuevas tecnologías digitales de la información y entretenimiento que forman parte de su vida cotidiana, y donde su abuso puede conllevar a causarles problemas de salud.

TERCERO.- Así también tiene como objetivo promover la realización de investigaciones y programas educativos que permitan la difusión acerca del uso responsable y seguro de las nuevas tecnologías digitales de información y entretenimiento, lo cual implique aprender a usar normas de seguridad para utilizarlas, aprender a detectar sobre posibles amenazas cuando se hace uso de las tecnologías y también que conozcan las consecuencias a las que se pueden enfrentar de su uso excesivo, sin límites e incontrolado.

Con la intención de ilustrar de mejor forma las reformas planteadas por esta iniciativa, a continuación se inserta un cuadro comparativo que contiene el texto vigente del ordenamiento a reformar y la propuesta de modificación planteada:



I LEGISLATURA

Ma. Guadalupe Aguilar Solache

DIPUTADA

LEY DE SALUD DEL DISTRITO FEDERAL	
Texto Vigente	Texto Propuesto
<p>Artículo 63.- El Gobierno, en coordinación con las autoridades competentes, fomentará y apoyará:</p> <p>I. El desarrollo de actividades educativas, socioculturales y recreativas que contribuyan a la salud mental, preferentemente de la infancia y de la juventud;</p> <p>II. La realización de programas para la prevención del uso de sustancias psicotrópicas, estupefacientes, inhalantes y otras sustancias que puedan causar alteraciones mentales o dependencia;</p> <p>III. La creación de programas de atención médica a la salud mental, incluyendo, entre otros, programas especializados de apoyo psicológico para víctimas de violencia intrafamiliar y abuso infantil, de prevención de los problemas de salud pública relacionados con el acoso laboral y la violencia e intimidación en el ámbito escolar que incorpore la atención correspondiente a la víctima, agresor y observadores, y</p> <p>IV. Las demás acciones que contribuyan al fomento de la salud mental de la población.</p>	<p>Artículo 63.- El Gobierno, en coordinación con las autoridades competentes, fomentará y apoyará:</p> <p>I. a III. ...</p> <p>IV. La realización de programas y actividades de investigación, enseñanza y difusión para la prevención, detección y atención de adicciones digitales que puedan causar problemas de salud a la población, y</p> <p>V. Las demás acciones que contribuyan al fomento de la salud mental de la población.</p>

Por lo anteriormente expuesto, se somete a consideración de este H. Congreso de la Ciudad México la siguiente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO QUE REFORMA Y ADICIONA EL ARTÍCULO 63 DE LA LEY DE SALUD DEL DISTRITO FEDERAL**, para quedar de la siguiente manera:



I LEGISLATURA

Ma. Guadalupe Aguilar Solache

morena

DIPUTADA

DECRETO QUE REFORMA Y ADICIONA EL ARTÍCULO 63 DE LA LEY DE SALUD DEL DISTRITO FEDERAL.

ARTÍCULO ÚNICO.- Se adiciona una nueva fracción IV, recorriéndose la actual para quedar como V, del artículo 63 de la Ley de Salud del Distrito Federal, para quedar como sigue:

Artículo 63.- ...

I. a III. ...

IV. La instrumentación de programas y actividades de investigación, enseñanza y difusión para la prevención, detección y atención de adicciones digitales que puedan causar problemas de salud a la población, y

V. Las demás acciones que contribuyan al fomento de la salud mental de la población.

ARTÍCULOS TRANSITORIOS

PRIMERO.- Remítase a la Jefatura de Gobierno para su publicación en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México para los efectos legales a que haya lugar.

SEGUNDO.- El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México.

Dada en el Recinto Legislativo, sede oficial del H. Congreso de la Ciudad de México, de Donceles y Allende, a los 04 días del mes de marzo del 2021.

S U S C R I B E

DocuSigned by:



D795CD6ECF6E403...

Ma Guadalupe Aguilar Solache

Congreso de la Ciudad de México, I Legislatura.