

“CFEtips de ahorro de energía y Gimnasia cerebral”

Gerencia de Relaciones Institucionales (GRI)



“CFEtips de Ahorro de Energía y Gimnasia Cerebral”

Fecha:	20 de agosto de 2021
Tipo de servicio:	“CFEtips de Ahorro de Energía y Gimnasia Cerebral”
Población Atendida:	50 personas

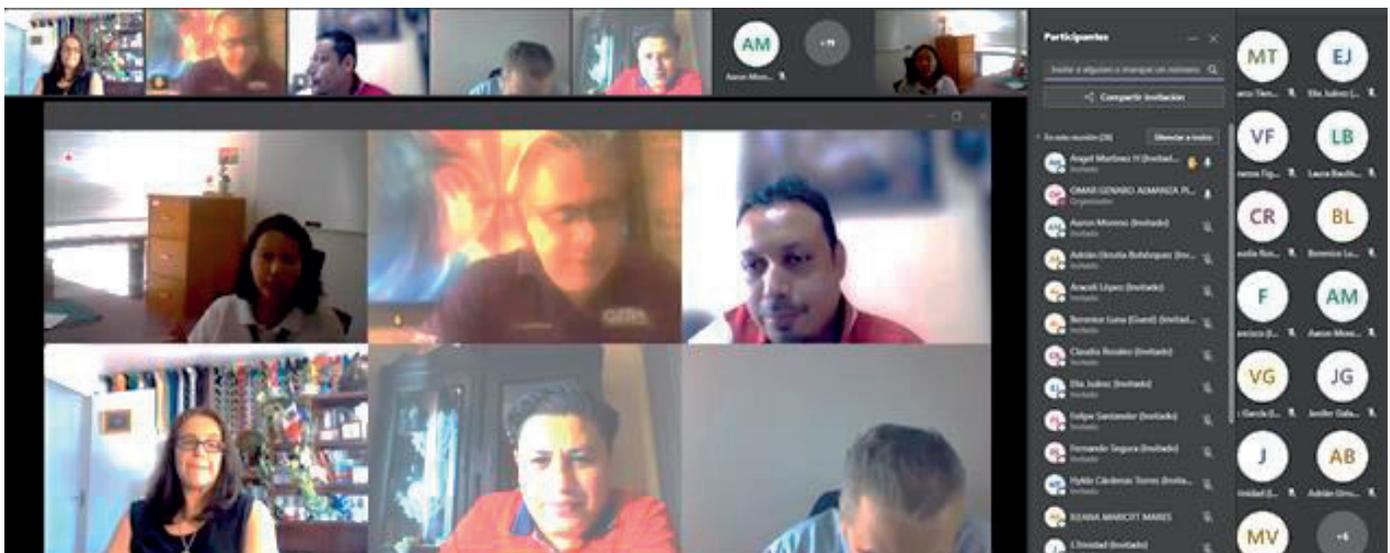
La Gerencia de Desarrollo Social brinda atención a diferentes grupos de interés, con un enfoque de vinculación comunitaria y de corte humanista, realizando actividades lúdico-formativas dirigidas a niñas, niños, jóvenes y adultos de comunidades ubicadas en zonas de influencia de la CFE, contando con la participación de diversos agentes e instituciones de los sectores público, privado y social.

Con base en lo anterior, se realizaron las actividades de vinculación comunitaria denominadas “CFEtips y Gimnasia Cerebral”, dirigidas a personal de la Asociación de Scouts de México, con sede en la ciudad de México.

El objetivo se dirigió a fomentar el uso adecuado del servicio de energía eléctrica, por medio de recomendaciones para el consumo racional de la electricidad en el hogar y en espacios públicos.

Asimismo, se realizaron actividades de Gimnasia Cerebral que contribuyen a la salud física y mental de las personas, a través de “pausas activas” que se tradujeron en movimientos corporales y estiramientos de todos los participantes.

Al cierre de la sesión, se acordó fomentar la alianza entre la Gerencia de Desarrollo Social y la de Scouts de México, A.C. considerando las acciones de la autoridad sanitaria federal frente a la Pandemia de la Covid 19.



Grupos a atender	Modalidad	Horario de atención	Duración de la intervención	Fecha de operación
1	Virtual por medio Microsoft Teams	9:50 a 11:15 hrs.	Una hora y 15 minutos	Viernes 20 de agosto de 2021

Contenido Temático

De manera lúdica, el personal de la Asociación de Scouts de México A. C. participó en las siguientes actividades.

02

Saludo, bienvenida y acuerdos.

03

Ejercicios de Gimnasia Cerebral: movimientos corporales y respiración.

04

Charla Buen Uso de la Electricidad.

05

Trivia y conclusiones grupales.

