

CONTENIDO

Iniciativas

- 2** Que reforma y deroga diversas disposiciones de las Leyes del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios, y de Ingresos de la Federación para el Ejercicio Fiscal de 2026, suscrita por el diputado Héctor Saúl Téllez Hernández y las y los diputados integrantes del Grupo Parlamentario del PAN
- 8** De decreto por el que se declara el 25 de junio de cada año “Día Nacional de la Escoliosis Idiopática”, suscrita por la senadora Gina Gerardina Campuzano González y la diputada Elizabeth Martínez Álvarez, del Grupo Parlamentario del PAN

Anexo II-2

Miércoles 14 de enero

Iniciativas

QUE REFORMA Y DEROGA DIVERSAS DISPOSICIONES DE LAS LEYES DEL IMPUESTO ESPECIAL SOBRE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS, Y DE INGRESOS DE LA FEDERACIÓN PARA EL EJERCICIO FISCAL DE 2026, SUSCRITA POR EL DIPUTADO HÉCTOR SAÚL TÉLLEZ HERNÁNDEZ Y LAS Y LOS DIPUTADOS INTEGRANTES DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PAN

El que suscribe, diputado Héctor Saúl Téllez Hernández, e Integrantes del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional en la LXVI Legislatura de la Cámara de Diputados del Congreso de la Unión, con fundamento en lo dispuesto en la fracción II del artículo 71 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, y en los artículos 77 y 78 del Reglamento de la Cámara de Diputados, someten a consideración de esta soberanía iniciativa que reforma y deroga diversas disposiciones de la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios y de la **Ley de Ingresos de la Federación para el Ejercicio Fiscal de 2026**, con base en la siguiente

Exposición de Motivos

I. Antecedentes y contexto legislativo.

El Congreso de la Unión aprobó, como parte del Paquete Económico 2026, la imposición de un Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS) del 8 por ciento a los videojuegos con contenido violento, extremo o para adultos (no aptos para menores de 18 años), tanto en formato físico vendidos al público en general como en servicios digitales de descarga o acceso en territorio nacional. Esta reforma a la Ley del IEPS fue publicada el 7 de noviembre de 2025 y entraría en vigor el 1 de enero de 2026. El nuevo gravamen alcanzaría a empresas nacionales y extranjeras (sin establecimiento en México) que comercialicen dichos videojuegos, sin importar su registro local. Se estimó una recaudación anual de 183 millones de pesos por este concepto en 2026, reflejándose así en la Ley de Ingresos de la Federación para el Ejercicio Fiscal de 2026.¹

II. Deficiencias en el Diseño Normativo y Ambigüedad Jurídica.

La reforma de ley grava videojuegos con “contenido violento, extremo o para adulto”, pero no establece parámetros objetivos ni verificables para delimitar qué juegos encuadran en esas categorías. Términos como violencia intensa o contenido para adultos son vagos y esto podrían dar lugar a interpretaciones arbitrarias, generando trato diferenciado entre contribuyentes en situaciones análogas, en detrimento del principio de equidad tributaria. La propia presidenta Claudia Sheinbaum reconoció que “es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no; por lo que dejo en tela de juicio: ¿quién va a determinar esa circunstancia?”, evidenciando la falta de criterios claros.

La reforma no especificó claramente quién debe soportar la carga del impuesto ni la mecánica exacta en entornos digitales. ¿Recae en el consumidor final vía precio, en el distribuidor minorista, en la plataforma digital o en el desarrollador? Esta imprecisión genera incertidumbre jurídica sobre los sujetos obligados. Asimismo, no se definió la base gravable en esquemas digitales (por ejemplo, descargas frente a suscripciones o microtransacciones), lo que agrava la falta de certeza para su cumplimiento.

III. Cargas Administrativas y Desproporcionalidad.

En el plano operativo, se adicionó el artículo 5o.-A Bis de la Ley del IEPS para imponer a las plataformas digitales intermediarias la obligación de retener el IEPS en estas transacciones, y un nuevo artículo 20-A que impone a los prestadores de servicios digitales extranjeros el deber de registrarse ante el SAT, designar representante legal en México y reportar información de sus usuarios relacionados con estos videojuegos. El incumplimiento de dichas obligaciones conllevaría sanciones severas: la ley previó incluso el bloqueo temporal del acceso al servicio digital del proveedor que no acate las disposiciones (medida extraordinaria inspirada en el régimen de plataformas digitales en IVA). Tales cargas administrativas y amenazas de bloqueo fueron consideradas desproporcionadas dado el bajo monto recaudatorio esperado.²

El gravamen se justificó como medida “extrafiscal” de salud pública y protección de la niñez, buscando inhibir el consumo de videojuegos violentos para reducir posibles efectos nocivos. Sin embargo, los expertos

señalaron que no se acreditó de manera clara la idoneidad ni proporcionalidad de un impuesto del 8 por ciento para lograr dicho fin. En la exposición de motivos legislativa adujo que se pretendía “incentivar una reflexión” en el consumidor sobre la naturaleza del contenido y “promover un consumo más informado”, reduciendo el acceso de niños y adolescentes a juegos clasificados para adultos.

En su momento los legisladores citaron estudios que sugieren una relación entre la exposición a contenidos violentos y un aumento de conductas agresivas o trastornos mentales, argumentando la necesidad de internalizar costos a la salud asociados a esos consumos. No obstante, especialistas cuestionan la solidez de dicha justificación: la reforma no supera el “test” de razonabilidad al no demostrar una conexión directa entre el impuesto y la reducción efectiva de la violencia o adicción en jóvenes. Además, gravar selectivamente videojuegos (y no otros medios violentos) podría considerarse arbitrario, atentando contra la neutralidad y equidad tributaria.

IV. Riesgos Económicos y Constitucionales.

Con base en la revisión constitucional se advirtió que el impuesto podría vulnerar principios consagrados en el artículo 31, fracción IV de la Constitución (justicia fiscal). En particular, principios de legalidad y seguridad jurídica (por la imprecisión normativa), proporcionalidad y equidad (por la falta de justificación objetiva y trato desigual). Expertos anticiparon que los contribuyentes afectados tendrían elementos para impugnar judicialmente la medida mediante juicios de amparo indirecto, alegando su inconstitucionalidad por las razones expuestas. Esto avizoraba litigios costosos y suspensión potencial de la norma, lo que abonaba a la incertidumbre.³

Aunque la recaudación prevista es mínima con respecto a los ingresos federales de 2026, el impuesto habría encarecido en 8 por ciento el precio de los videojuegos afectados para los consumidores finales (adicional al 16 por ciento de IVA ya aplicable). Este incremento podría contraer ligeramente las ventas formales de dichos títulos, incentivando la compra en mercados informales o en plataformas extranjeras no registradas, y afectar a comercios nacionales (tiendas de videojuegos, distribuidores) con posible reducción en sus ingresos. La industria de los videojuegos en México es

significativa: en 2024 generó más de \$2,300 millones de dólares y abarcó a 76 millones de jugadores, situando al país como décimo mercado mundial y primero en América Latina.⁴

Un gravamen específico podría desalentar inversiones en este sector y frenar su crecimiento, sin un beneficio fiscal considerable que lo justifique. Socialmente, la medida fue vista más como recaudatoria que como solución real a la violencia: expertos señalan que no existe consenso contundente sobre la causalidad entre videojuegos violentos y conductas antisociales, y que educación y control parental son vías más efectivas para abordar preocupaciones legítimas sobre menores y videojuegos. En síntesis, el IEPS a videojuegos nació rodeado de críticas por su diseño deficiente, eficacia dudosa y riesgo de efectos adversos, generando oposición de comunidades de gamers, desarrolladores y especialistas legales incluso antes de su entrada en vigor.

V. El Decreto de Estímulo Fiscal del 31 de diciembre de 2025.

Ante la polémica suscitada y los retos para su implementación, el Poder Ejecutivo Federal intervino a finales de 2025 para neutralizar de facto este impuesto. El 31 de diciembre de 2025 se publicó en el Diario Oficial de la Federación un decreto presidencial otorgando un “estímulo fiscal” equivalente al 100 por ciento del IEPS aplicable a la enajenación y servicios de videojuegos violentos. En la práctica, esto significa que, a partir del 1 de enero de 2026, quienes realicen dichas actividades podrán acreditar el 100 por ciento del impuesto contra su causación, resultando en que no pagarán cantidad alguna por este IEPS siempre y cuando no trasladen el impuesto al consumidor final. Es decir, el Gobierno absorbió completamente el gravamen, condicionando la exención a que no se aumente el precio al público para no obtener un beneficio indebido.⁵

Desde el punto de vista jurídico, el Ejecutivo fundamentó esta acción en las facultades que le otorga el Código Fiscal de la Federación en su artículo 39, frac. II y III para conceder estímulos fiscales y facilitar el cumplimiento de obligaciones. El decreto señala expresamente que se expide en ejercicio de la atribución del presidente para dictar medidas en materia fiscal y otorgar subsidios, sustentado además en el artículo 89, fracción I de la Constitución.

De este modo, no se derogó el impuesto en la ley, pero sí se dejó sin efectos su cobro mediante un mecanismo análogo al aplicado para los estímulos a combustibles (IEPS a gasolinas). Algunos especialistas juristas y legisladores criticaron la medida por considerar que el Ejecutivo invadía la esfera tributaria del Congreso. Cabe destacar que el Ejecutivo federal “no está facultado para eliminar un impuesto aprobado por el Congreso”, alertando sobre un posible exceso. Sin embargo, técnicamente el IEPS a videojuegos siguió vigente en la ley, solo que con una tasa real de 0 por ciento vía subsidio, fórmula legal ya utilizada en México sin violentar el principio de reserva de ley en materia tributaria. La distinción es sutil: el impuesto no se cancela, pero nadie efectivamente lo paga gracias al estímulo fiscal.

El contenido del decreto no se limitó a eximir el pago, sino que también alivió las cargas formales asociadas al nuevo gravamen. En primer lugar, los vendedores de videojuegos físicos beneficiarios del estímulo quedaron relevados de las obligaciones formales en materia de IEPS derivadas de esa actividad (por ejemplo, requisitos de padrón de contribuyentes IEPS, informes, etc., que impone la Ley del IEPS). Asimismo, los prestadores de servicios digitales extranjeros o nacionales que permitan la descarga de estos juegos quedaron eximidos de las obligaciones de registro, designación de representante y reporte de información establecidas en los artículos 5o.-A Bis y 20-A de la Ley del IEPS, únicamente respecto de este impuesto especial.

En consecuencia, el decreto garantiza que no se aplicarán sanciones de bloqueo ni otras medidas punitivas a dichas plataformas por no cobrar un impuesto que, gracias al estímulo, ya no se causa. Esta dispensa de cargas y sanciones fue crucial para otorgar certeza jurídica a empresas como distribuidoras digitales (por ejemplo, Steam, PlayStation Network, etcétera), que de otro modo hubieran enfrentado la disyuntiva de cumplir engorrosos trámites o arriesgar el bloqueo de sus servicios en México. El Servicio de Administración Tributaria (SAT) fue instruido para emitir reglas de carácter general a fin de aplicar correctamente el estímulo y formalizar la liberación de estas obligaciones.⁶

Desde la perspectiva económica y de política pública, el decreto implicó renunciar a la recaudación prevista

de 180 millones de pesos para 2026. No obstante, el impacto fiscal es marginal dada la magnitud del presupuesto federal (10.19 billones de pesos ingresos estimados). La administración evaluó que dicho costo era asumible a cambio de evitar los efectos negativos de implementar un impuesto impopular, que tendría implicaciones electorales y potencialmente ineficaz.

La presidenta Claudia Sheinbaum afirmó en conferencia que ordenó frenar el IEPS a videojuegos violentos antes de su aprobación, debido a las complicaciones para definir qué juegos debían gravarse. “Es muy difícil distinguir: ¿cómo le vas a poner un impuesto? ¿Quién va a determinar esas circunstancias?”, declaró, enfatizando la falta de criterios claros y la probable inaplicabilidad práctica de la norma. Señaló además que ella había solicitado eliminar el gravamen durante la discusión legislativa, pero que “finalmente no se hizo y fue aprobado por el Congreso a finales de octubre” de 2025. Este reconocimiento sugiere que el Ejecutivo nunca tuvo plena convicción en la medida y terminó recurriendo al decreto para subsanar la situación.⁷

En síntesis, el decreto presidencial del 31/12/2025 tuvo un efecto inmediato de “game over” al impuesto del 8 por ciento a videojuegos violentos.⁸ Si bien jurídicamente no eliminó la figura tributaria, anuló sus efectos prácticos al 100 por ciento, respondiendo a las críticas sobre la falta de claridad y evitando un choque con la comunidad de jugadores y empresas. Esto evitó potenciales litigios masivos (amparos) y la aplicación de medidas tan extremas como el bloqueo de plataformas, que pudieron entorpecer el mercado digital.

La decisión del decreto implicó un balance costo-beneficio: renunciar a una recaudación exigua para mantener la confianza de un sector productivo y de millones de usuarios, y reencauzar la política pública hacia mecanismos más directos de atención al problema (educación sobre violencia y adicción). No obstante, la herramienta del estímulo fiscal es de naturaleza temporal y discrecional; su vigencia requiere renovación periódica o podría ser cancelada en cualquier momento. Por ello, y para dar certidumbre jurídica plena, se vislumbra necesario reformar la ley eliminando el impuesto, en congruencia con la postura asumida por el propio gobierno al no aplicarlo.

VI. Impacto Económico de la reforma.

Desde una perspectiva estrictamente fiscal, la decisión de neutralizar el IEPS a los videojuegos mediante un estímulo del 100 por ciento representa una renuncia recaudatoria estimada en 183 millones de pesos para el ejercicio 2026. Si bien esta cifra podría parecer significativa en términos absolutos, el impacto presupuestario para el gobierno federal es, en realidad, marginal o insignificante, ya que representa apenas el 0.0018 por ciento de los ingresos totales previstos en la Ley de Ingresos de la Federación (estimada en 10.19 billones de pesos). Al absorber este costo, el Estado prioriza la estabilidad del mercado digital y evita la saturación del sistema judicial con juicios de amparo, considerando que el gasto administrativo y legal para defender un impuesto tan complejo y de baja recaudación superaría con creces el beneficio de cobrarlo.

La implementación de este estímulo fiscal no debe verse como una contradicción a la voluntad legislativa, sino como una medida de ajuste técnico plenamente alineada con la facultad del Ejecutivo Federal para condonar o eximir impuestos (artículo 39 del Código Fiscal de la Federación). Al emitir el decreto del 31 de diciembre de 2025, el gobierno federal logra que la propuesta original de control sobre contenidos violentos se mantenga formalmente en la ley, pero sin generar las distorsiones económicas ni las violaciones a los principios de equidad y legalidad tributaria que denunciaban los especialistas.

La principal ventaja de una reforma a la Ley del IEPS radica en la certeza jurídica que otorga tanto a los consumidores como a la industria de los videojuegos que les permita seguir invirtiendo. Mientras que el estímulo fiscal vía decreto es una medida discrecional, temporal y revocable por el Ejecutivo en cualquier momento, la eliminación definitiva del gravamen en el texto legal garantiza que no habrá cambios abruptos en la política tributaria.

Es importante mencionar que el decreto presidencial representa un parche administrativo, toda vez que las empresas nacionales y extranjeras mantienen una incertidumbre latente sobre si el estímulo será renovado año con año; en cambio, la reforma legislativa elimina el riesgo de que el impuesto se reactive, permitiendo una planeación financiera y de inversión a largo plazo en un sector que genera miles de millones de dólares.

Por otro lado, desde el punto de vista institucional, la reforma es preferible porque restablece el equilibrio entre el Poder Legislativo y el Ejecutivo, evitando que este último tenga que corregir de facto mediante subsidios lo que el Congreso aprobó. Jurídicamente, el decreto genera una anomalía donde el impuesto existe formalmente pero no se cobra, lo cual mantiene una carga administrativa innecesaria y una estructura legal redundante. Una reforma que elimine los artículos correspondientes simplificaría el sistema tributario mexicano, evitaría posibles controversias sobre la invasión de facultades del presidente en materia de impuestos y alinearía definitivamente la ley con la realidad operativa, eliminando cualquier rastro de ambigüedad sobre quién debe pagar o retener el gravamen.

VII. Propuesta de reforma

Por lo tanto, se propone derogar el inciso K) de la fracción I y el inciso D) de la fracción II del artículo 2o, así como el artículo 20-A de la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios. Además, se propone Reformar la Ley de Ingresos de la Federación en su artículo 1 para derogar el Impuesto especial sobre producción y servicios referente al concepto Videojuegos con violencia que presenta una estimación de 183 millones de pesos reduciendo los ingresos estimados por Impuesto Especial sobre Producción y Servicios, así como el Total de ingresos de la Federación para 2026 originalmente aprobados. Las demás previsiones de la **Ley de Ingresos de la Federación para el Ejercicio Fiscal de 2026** permanecen sin cambio, debiendo ajustarse los subtotales y totales en los rubros pertinentes para reflejar la presente reforma.

Por lo expuesto, el suscrito someto a consideración de esta soberanía, la presente iniciativa con proyecto de

Decreto por el que se derogan diversas disposiciones de la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios y se reforma la Ley de Ingresos de la Federación para el Ejercicio Fiscal de 2026, para derogar la estimación de ingreso correspondiente al IEPS por videojuegos con violencia.

Primero. Se deroga el inciso K) de la fracción I y el inciso D) de la fracción II del artículo 2º y el artículo 20-A de la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios.

Artículo 2o.- Al valor de los actos o actividades que a continuación se señalan, se aplicarán las tasas y cuotas siguientes:

- I. ...
- A) a J). ...
- K). Se Deroga.**

- II. ...
- A) a C). ...

D) Se Deroga.

- III. ...

Artículo 20-A. Se Deroga.

Artículo Segundo. Se reforma el artículo 1° de la **Ley de Ingresos de la Federación para el Ejercicio Fiscal de 2026**, para derogar la estimación de ingreso correspondiente al IEPS por *videojuegos con violencia para quedar como sigue*:

Artículo 1o. En el ejercicio fiscal de 2026, la Federación percibirá los ingresos provenientes de los conceptos y en las cantidades estimadas en millones de pesos que a continuación se enumeran:

Concepto Ingreso Estimado

Total 10,193,500.7

1. Impuestos 5,838,358.1

11. Impuestos Sobre los Ingresos: 3,070,149.1
- 01 Impuesto sobre la renta. 3,070,149.1
12. Impuestos sobre el Patrimonio. 0.0
- 13. Impuestos sobre la Producción, el Consumo y las Transacciones: 2,370,549.7**
01. Impuesto al valor agregado. 1,589,069.0
- 02. Impuesto especial sobre producción y servicios: 761,318.9**

01. Combustibles automotrices: 473,279.1
01. Artículo 2o., fracción I, inciso D): 432,487.9
02. Artículo 2o.-A: 40,791.2
02. Bebidas con contenido alcohólico y cerveza: 81,518.8
01. Bebidas alcohólicas: 27,780.2
02. Cervezas y bebidas refrescantes: 53,738.6
03. Tabacos labrados y otros: 62,097.5
04. Juegos con apuestas y sorteos: 5,024.7
05. Redes públicas de telecomunicaciones: 8,486.8
06. Bebidas energizantes: 100.2
07. Bebidas saborizadas: 75,290.0
08. Alimentos no básicos con alta densidad calórica: 42,856.1
09. Plaguicidas: 2,148.0
10. Combustibles fósiles: 10,517.7
11. Se Deroga.
- 03 Impuesto sobre automóviles nuevos: 20,161.8
14. Impuestos al Comercio Exterior: 254,756.8
01. Impuestos al comercio exterior: 254,756.8
01. A la importación: 254,756.8
- 0.2 A la exportación: 0.0
15. Impuestos sobre Nóminas y Asimilables: 0.0
16. Impuestos Ecológicos: 0.0
17. Accesorios de impuestos: 135,769.4
01. Accesorios de impuestos: 135,769.4

- 18. Otros impuestos: 7,070.4
- 01. Impuesto por la actividad de exploración y extracción de hidrocarburos: 7,070.4
- 02. Impuesto sobre servicios expresamente declarados de interés público por ley, en los que intervinieran empresas concesionarias de bienes del dominio directo de la nación: 0.0
- 19. Impuestos no comprendidos en la Ley de Ingresos Vigente Causados en Ejercicios Fiscales Anteriores Pendientes de Liquidación o Pago: 62.7
- 2. ...
- 3. ...
- 4. ...
- 5. ...
- 6. ...
- 7. ...
- 8. ...
- 9. ...
- 0. ...
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...

Artículos Transitorios

Primero. El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

Segundo. En virtud de lo dispuesto en el artículo 2o., fracción I, inciso K) y fracción II, inciso D) de la Ley del IEPS, ningún contribuyente estará obligado al pago del impuesto previsto a partir de la entrada en vigor de este decreto. Se dejan sin efecto todas las obligaciones formales, causaciones y consecuencias jurídicas derivadas de las disposiciones derogadas, incluyendo cualquier medida administrativa de control o sanción vinculada a su cumplimiento.

La Secretaría de Hacienda y Crédito Público realizará los ajustes necesarios para dar cumplimiento a lo anterior, y el Servicio de Administración Tributaria revocará o adecuará las reglas de carácter general emitidas en torno a dicho impuesto.

Tercero. La Secretaría de Hacienda y Crédito Público realizará, en el ámbito de sus atribuciones y conforme a la Ley Federal de Presupuesto y Responsabilidad Hacendaria, las adecuaciones presupuestarias necesarias para compensar la reducción de ingresos por \$183 millones de pesos derivada de la eliminación del IEPS a videojuegos. Dichas adecuaciones deberán efectuarse sin incrementar el déficit presupuestario ni el endeudamiento neto autorizado para el ejercicio fiscal 2026 y, preferentemente, se aplicarán con cargo a economías, gasto operativo y administrativo, evitando afectar los programas y erogaciones prioritarias, así como las obligaciones constitucionales y legales.

La Secretaría de Hacienda y Crédito Público informará a la Cámara de Diputados, dentro de los 15 días hábiles siguientes a la determinación del ajuste, el monto, ramo y conceptos de gasto objeto de la adecuación, para efectos de transparencia y control presupuestario.

Notas

1 <https://www.bdomexico.com/es-mx/publicaciones/flash-de-consultoria-legal/se-aprueba-imposicion-del-ieps-a-videojuegos-con-contenido-violento>.

2 <https://www.eleconomista.com.mx/economia/gobierno-impuesto-8-videojuegos-violentos-20250909-776391.htm>.

3 <https://www.bdomexico.com/es-mx/publicaciones/flash-de-consultoria-legal/se-aprueba-imposicion-del-ieps-a-videojuegos-con-contenido-violento>.

4 <https://www.eleconomista.com.mx/economia/gobierno-impuesto-8-videojuegos-violentos-20250909-776391.html>.

5 <https://www.elfinanciero.com.mx/nacional/2025/12/31/sheinbaum-publica-exencion-fiscal-para-eliminar-impuesto-a-los-videojuegos-violentos/>.

6 Sheinbaum publica exención fiscal de 100 por ciento para eliminar impuesto a los videojuegos violentos – El Financiero

7 [animalpolitico.com/politica/eliminan-impuesto-videojuegos-violentos-sheinbaum#:~:text=“Es muy difícil distinguir entre, se](https://www.animalpolitico.com/politica/eliminan-impuesto-videojuegos-violentos-sheinbaum#:~:text=Es%20muy%20dif%C3%ADcil%20distinguir%20entre%2C%20se%C3%B1al%C3%B3%20en%20su%20conferencia%20matutina) ñaló en su conferencia matutina

8 <https://www.elfinanciero.com.mx/nacional/2025/12/31/sheinbaum-publica-exencion-fiscal-para-eliminar-impuesto-a-los-videojuegos-violentos/>.

Salón de sesiones de la Comisión Permanente del
Congreso de la Unión, a 14 de enero de 2026.

Diputado Héctor Saúl Téllez Hernández (rúbrica)

DE DECRETO POR EL QUE SE DECLARA EL 25 DE JUNIO DE CADA AÑO “DÍA NACIONAL DE LA ESCOLIOSIS IDIOPÁTICA”, SUSCRITA POR LA SENADORA GINA GERARDINA CAMPUZANO GONZÁLEZ Y LA DIPUTADA ELIZABETH MARTÍNEZ ÁLVAREZ, DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PAN

Las que suscriben, senadora Gina Gerardina Campuzano González y diputada federal Elizabeth Martínez Álvarez, integrantes del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional en la LXVI Legislatura, respectivamente, del honorable Congreso de la Unión, con fundamento en lo dispuesto en el artículo 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, así como en los artículos 55, fracción II, 56, 94 y 179 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, someten a consideración de esta soberanía la si-

guiente iniciativa con proyecto de decreto por el que el Congreso de la Unión declara el 25 de junio de cada año como “Día Nacional de la Escoliosis Idiopática”, al tenor de la siguiente

Exposición de Motivos

En México, la escoliosis es una deformidad tridimensional de la columna vertebral que, en la práctica, ha permanecido invisibilizada a pesar de su impacto en la salud y en la vida cotidiana de niñas, niños, adolescentes y personas adultas. Se caracteriza por una desviación en forma de “S” o de “C” y por la rotación de las vértebras. No se trata de un problema meramente estético ni de un simple “tema de postura”; cuando no se diagnostica y atiende oportunamente, puede provocar dolor crónico, limitar la movilidad, comprometer la función cardiopulmonar y deteriorar de manera progresiva la calidad de vida de quienes la padecen.ⁱ

Dentro de las distintas formas de esta enfermedad se encuentra la **escoliosis idiopática**, que es la más frecuente, particularmente en niñas, niños y adolescentes aparentemente sanos, entre los 10 y los 18 años de edad. Estudios clínicos en distintos países han demostrado que un porcentaje relevante de la población en edad escolar presenta algún grado de escoliosis, y que la escoliosis idiopática del adolescente constituye un problema de salud que, sin detección oportuna, puede evolucionar a curvaturas severas que requieren tratamientos quirúrgicos de alta complejidad.ⁱⁱ

La experiencia médica internacional coincide en una conclusión central: **la detección temprana hace la diferencia**. Cuando la escoliosis idiopática se identifica oportunamente, es posible vigilar su evolución, indicar ejercicios específicos, utilizar corsés en los casos necesarios y evitar que las curvas progresen hasta grados que obligan a cirugías complejas o que comprometen seriamente la función cardiopulmonar en la vida adulta. En contraste, el diagnóstico tardío se traduce en tratamientos más agresivos, mayores riesgos quirúrgicos, secuelas permanentes y un costo económico muy elevado para las familias y los sistemas de salud.ⁱⁱⁱ

A este componente físico se suma un impacto emocional y social que no debe subestimarse. Las niñas, niños y adolescentes con escoliosis idiopática suelen enfrentar inseguridad por la apariencia de su espalda, asimetría de hombros o cadera, uso prolongado de corsés y,

en su caso, cicatrices visibles posteriores a la cirugía. Tales condiciones pueden convertirlos en blanco de burlas y estigmas, propiciar el aislamiento, afectar su autoestima y generar síntomas de ansiedad o tristeza en una etapa crucial de su desarrollo.

La realidad mexicana evidencia esta problemática de manera particular. Nuestro país carece de un registro nacional específico sobre escoliosis idiopática y no se cuenta con estadísticas oficiales que permitan dimensionar con precisión la prevalencia de este padecimiento. Sin embargo, la experiencia de especialistas en columna y de organizaciones de la sociedad civil revela una demanda creciente de atención, especialmente entre niñas, niños y adolescentes de familias en situación de vulnerabilidad económica.

En numerosos casos, la escoliosis idiopática podría sospecharse con maniobras clínicas sencillas —como la inspección de la espalda o la prueba de Adams—, pero en la práctica cotidiana niñas y niños no son revisados de manera sistemática en las escuelas ni en las unidades de salud de primer contacto. La deformidad puede estar presente durante meses o años sin que se le nombre ni se le atienda, lo que deriva en diagnósticos tardíos y en la necesidad de cirugías más complejas, con mayor riesgo y mayor costo humano y económico.^{iv}

En términos de salud pública, esta omisión tiene consecuencias claras: niñas, niños y adolescentes con una condición potencialmente detectable y tratable a tiempo llegan a la vida adulta con deformidades severas, dolor crónico, limitaciones funcionales y un impacto significativo en su capacidad para estudiar, trabajar y desenvolverse plenamente.

La escoliosis idiopática no solo afecta la columna, afecta proyectos de vida. Las y los adolescentes con desviaciones visibles en la espalda, uso prolongado de corsés o cicatrices quirúrgicas pueden ser objeto de burlas, discriminación o comentarios hirientes. Su autoimagen se ve comprometida, su participación en actividades deportivas o recreativas se restringe y, en muchos casos, aparecen sentimientos de vergüenza del propio cuerpo.

Este escenario se vincula directamente con el **derecho a la protección de la salud** y con el **derecho al desarrollo integral de la niñez y la adolescencia**, consagrados en el artículo 4º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, así como en la Ley

General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes y en la Convención sobre los Derechos del Niño. No se trata únicamente de corregir una curva en una radiografía; se trata de garantizar que niñas, niños y adolescentes puedan crecer, estudiar, jugar y convivir sin dolor, sin limitaciones evitables y sin estigma.

La desigualdad se refleja también en el acceso al tratamiento. Las familias con mayores recursos pueden financiar consultas especializadas, estudios de imagen, corsés a la medida y cirugías costosas; en cambio, las familias de bajos ingresos dependen en gran medida de esfuerzos filantrópicos y de la buena voluntad de organizaciones de la sociedad civil que buscan sufragar los costos de atención. Esta brecha vulnera el principio de igualdad y el interés superior de la niñez, que obligan al Estado mexicano a adoptar medidas para garantizar que ninguna niña o niño quede excluido del acceso al diagnóstico y tratamiento oportunos por razones económicas.

En este contexto, la presente iniciativa tiene un origen genuinamente ciudadano y comunitario. La Asociación Civil “**Enderezando Curvas**” surge a partir de la experiencia de familias mexicanas que enfrentaron diagnósticos tardíos de escoliosis idiopática infantil y tratamientos económicamente inalcanzables para sus hijas e hijos. A partir de dichas vivencias, se constituyeron como organización con una misión clara: **detener y corregir la curvatura de la columna, devolviendo salud, movilidad y confianza a niñas, niños y adolescentes de bajos recursos en México.**^v

Desde 2022, “Enderezando Curvas” ha impulsado un programa de cirugías altruistas de corrección de columna para niñas, niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad, en colaboración con cirujanas y cirujanos de columna, hospitales que donan o subsidian quirófanos y hospitalización, así como empresas que aportan implantes de alta especialidad. Gracias a estas alianzas, diversas niñas, niños y adolescentes han podido acceder a cirugías que, de otro modo, hubieran sido imposibles de financiar para sus familias.

La asociación también brinda acompañamiento emocional a las familias, orientación antes y después del diagnóstico, y utiliza activamente las redes sociales y otros medios de comunicación para informar sobre la escoliosis idiopática, compartir historias de vida y motivar a madres, padres y personas cuidadoras a revisar

la espalda de niñas y niños y acudir al servicio médico ante cualquier sospecha.

Cabe destacar que la presente iniciativa se elabora a partir de la **petición y el acercamiento formal de la Asociación Civil “Enderezando Curvas”** con una servidora en el Senado de la República y con la legisladora promotora en la Cámara de Diputados, espacios en los que nos expusieron la urgencia de visibilizar la escoliosis idiopática y la importancia de contar con un día nacional para impulsar su detección temprana. Esta colaboración directa con pacientes, familias y especialistas confirma la necesidad real de reconocer esta condición en la agenda pública y de darle un lugar específico en el calendario nacional.

En el plano internacional, diversas organizaciones de pacientes, asociaciones médicas y hospitales conmemoran cada **25 de junio el Día Mundial de la Escoliosis**, alrededor del cual se organizan campañas informativas, jornadas de revisión de columna y actividades comunitarias para promover el diagnóstico temprano y el acceso al tratamiento. México participa de manera aislada en estos esfuerzos, pero aún no cuenta con un reconocimiento oficial a nivel nacional de la escoliosis idiopática ni de su impacto en la vida de niñas, niños, adolescentes y personas adultas.

En este sentido, declarar el **25 de junio de cada año como “Día Nacional de la Escoliosis Idiopática”** no constituye una petición superflua ni decorativa, sino una medida necesaria de salud pública y de protección de derechos, por las siguientes razones:

1. Constituye una herramienta de salud pública de bajo costo y alto impacto.

La declaratoria no genera por sí misma nuevas estructuras burocráticas ni implica una erogación presupuestal extraordinaria; sin embargo, ofrece un marco oficial para que la Secretaría de Salud, las instituciones de seguridad social, las autoridades educativas y las entidades federativas organicen, cada 25 de junio, campañas de información, jornadas de revisión de espalda y actividades de sensibilización alineadas con el Día Mundial de la Escoliosis.

2. Facilita el tamizaje temprano con herramientas sencillas.

La escoliosis idiopática puede sospecharse mediante examen físico básico y pruebas clínicas simples. Un Día Nacional brinda la oportunidad de institucionalizar jornadas de tamizaje en escuelas y unidades de salud, con referenciación oportuna a especialistas, reduciendo el número de casos que evolucionan hacia cirugías complejas y discapacidades evitables.

3. Visibiliza una enfermedad huérfana de estadísticas.

La ausencia de registros específicos y de datos consolidados sobre escoliosis idiopática en México ha dificultado su incorporación en la planeación de servicios y en las políticas de prevención. La declaratoria de un Día Nacional obliga a mirar el problema, a medirlo, a hablar de él en los informes y a incorporarlo gradualmente en los sistemas de información en salud.

4. Reconoce y potencia el trabajo de la sociedad civil y del personal de salud.

El establecimiento de esta fecha da respaldo institucional a asociaciones como “Enderezando Curvas” y a otras organizaciones, fundaciones y colectivos que atienden deformidades de columna, facilitando la articulación con autoridades de salud y educación, y fortaleciendo sus esfuerzos de recaudación y de construcción de alianzas.

5. Coloca en el centro a niñas, niños y adolescentes con una condición poco conocida.

El Día Nacional de la Escoliosis Idiopática envía un mensaje claro: el Estado mexicano reconoce que estas niñas, niños y adolescentes existen, que su dolor y sus limitaciones no son “caprichos” ni simples problemas de postura, y que la prevención, el diagnóstico oportuno y el acceso al tratamiento forman parte de su derecho a la salud y a una vida plena.

En atención al principio del interés superior de la niñez, consagrado en el artículo 4º constitucional, es deber del Estado garantizar condiciones que permitan el desarrollo pleno y la igualdad de oportunidades para todas las niñas, niños y adolescentes, incluyendo la protección efectiva de su salud, su integridad física y su bienestar emocional.

En este sentido, declarar el 25 de junio de cada año como “Día Nacional de la Escoliosis Idiopática” no constituye una petición superflua ni decorativa, sino una medida necesaria de salud pública y de protección de derechos, por las siguientes razones:

1. Constituye una herramienta de salud pública de bajo costo y alto impacto.

La declaratoria no genera por sí misma nuevas estructuras burocráticas ni implica una erogación presupuestal extraordinaria; sin embargo, ofrece un marco oficial para que la Secretaría de Salud, las instituciones de seguridad social, las autoridades educativas y las entidades federativas organicen, cada 25 de junio, campañas de información, jornadas de revisión de espalda y actividades de sensibilización alineadas con el Día Mundial de la Escoliosis.

2. Facilita el tamizaje temprano con herramientas sencillas.

La escoliosis idiopática puede sospecharse mediante examen físico básico y pruebas clínicas simples. Un Día Nacional brinda la oportunidad de institucionalizar jornadas de tamizaje en escuelas y unidades de salud, con referenciación oportuna a especialistas, reduciendo el número de casos que evolucionan hacia cirugías complejas y discapacidades evitables.

3. Visibiliza una enfermedad huérfana de estadísticas.

La ausencia de registros específicos y de datos consolidados sobre escoliosis idiopática en México ha dificultado su incorporación en la planeación de servicios y en las políticas de prevención. La declaratoria de un Día Nacional obliga a mirar el problema, a medirlo, a hablar de él en los informes y a incorporarlo gradualmente en los sistemas de información en salud.

4. Reconoce y potencia el trabajo de la sociedad civil y del personal de salud.

El establecimiento de esta fecha da respaldo institucional a asociaciones como “Enderezando Curvas” y a otras organizaciones, fundaciones y colectivos que atienden deformidades de columna, facilitando la articulación con autoridades de salud y educa-

ción, y fortaleciendo sus esfuerzos de recaudación y de construcción de alianzas.

5. Coloca en el centro a niñas, niños y adolescentes con una condición poco conocida.

El Día Nacional de la Escoliosis Idiopática envía un mensaje claro: el Estado mexicano reconoce que estas niñas, niños y adolescentes existen, que su dolor y sus limitaciones no son “caprichos” ni simples problemas de postura, y que la prevención, el diagnóstico oportuno y el acceso al tratamiento forman parte de su derecho a la salud y a una vida plena.

En atención al principio del interés superior de la niñez, consagrado en el artículo 4º constitucional, es deber del Estado garantizar condiciones que permitan el desarrollo pleno y la igualdad de oportunidades para todas las niñas, niños y adolescentes, incluyendo la protección efectiva de su salud, su integridad física y su bienestar emocional.

En consecuencia, esta iniciativa no constituye una concesión ni una medida extraordinaria, sino el cumplimiento mínimo del deber constitucional del Estado de garantizar el interés superior de la niñez y el ejercicio efectivo del derecho a la salud. Reconocer el 25 de junio como “Día Nacional de la Escoliosis Idiopática” no solo previene rezagos educativos, exclusión social y afectaciones emocionales evitables, sino que representa una inversión directa en igualdad de oportunidades y en desarrollo humano. Postergar esta decisión implica permitir que miles de menores sigan enfrentando barreras que el propio Estado tiene la obligación de remover.

En suma, pedir que el Estado mexicano reconozca el 25 de junio como “Día Nacional de la Escoliosis Idiopática” no es un gesto simbólico más en el calendario, sino una decisión concreta para ponerle nombre a un problema real, darle rostro a quienes lo viven y abrir la puerta a políticas de detección temprana que pueden cambiar por completo la vida de niñas, niños y adolescentes. No implica crear estructuras nuevas ni autorizar recursos adicionales, pero sí envía un mensaje claro: que este Congreso escucha a las familias, a las y los pacientes, a los médicos y a organizaciones como “Enderezando Curvas”, y que asume su responsabilidad de no seguir mirando hacia otro lado. Compañeras y compañeros legisladores, aprobar esta iniciativa es de-

cidir si dejamos que la escoliosis idiopática siga siendo una enfermedad silenciosa y desigual o si, desde la ley, damos el primer paso para verla, atenderla y hacer justicia a quienes hoy la enfrentan casi en soledad.

Por las consideraciones expuestas, sometemos a consideración de esta soberanía la iniciativa con proyecto de

Decreto por el que el Congreso de la Unión declara el 25 de junio de cada año como “Día Nacional de la Escoliosis Idiopática”.

Único. El Congreso de la Unión declara el **25 de junio de cada año** como “**Día Nacional de la Escoliosis Idiopática**”, en concordancia con las conmemoraciones internacionales relacionadas con la escoliosis, a fin de promover la sensibilización, la detección temprana, el tratamiento oportuno y el pleno respeto de los derechos de las personas que viven con esta condición en México.

Transitorios

Primero. Las erogaciones que, en su caso, se generen con motivo de la entrada en vigor del presente decreto se sujetarán a la disponibilidad presupuestaria correspondiente, sin autorizar recursos adicionales.

Segundo. El presente decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

Tercero. El Ejecutivo federal, por conducto de la Secretaría de Gobernación, en coordinación con la Secretaría de Salud y la Secretaría de Educación Pública, realizará las adecuaciones necesarias al calendario cí-

vico y promoverá campañas de difusión y sensibilización en torno al “Día Nacional de la Escoliosis Idiopática”, a fin de fomentar la detección temprana y el tratamiento oportuno de este padecimiento.

Notas

i Robles Ortiz, M. J., Sánchez Bringas, G., & Reyes Sánchez, A. A. (2016). Detección temprana de la escoliosis idiopática del adolescente: Una estrategia en controversia. *Revista de la Facultad de Medicina de la UNAM*, 59(4), 33–40.

ii *Ibídem*.

iii Weinstein, S. L., Dolan, L. A., Wright, J. G., & Dobbs, M. B. (2013). Effects of bracing in adolescents with idiopathic scoliosis. *New England Journal of Medicine*, 369(16), 1512–1521. <https://doi.org/10.1056/NEJMoa1307337>

iv Hresko, M. T. (2013). Clinical practice: Idiopathic scoliosis in adolescents. *The New England Journal of Medicine*, 368(9), 834–841. <https://doi.org/10.1056/NEJMcp1209063>

v Cruz Martínez, Á. (2024, 16 de diciembre). Fundación da esperanza a pacientes con escoliosis. *La Jornada*. Recuperado de <https://www.jornada.com.mx/noticia/2024/12/16/sociedad/fundacion-da-esperanza-a-pacientes-con-escoliosis-918>

Dado en el salón de sesiones de la Comisión Permanente del honorable Congreso de la Unión, a 14 de enero de 2026.

Diputada Elizabeth Martínez Álvarez; senadora Gina Gerardina Campuzano González (rúbricas)

Cámara de Diputados del Honorable Congreso de la Unión, LXVI Legislatura	
Junta de Coordinación Política Diputados: Ricardo Monreal Ávila, presidente; José Elías Lixa Abimerhi, PAN; Carlos Alberto Puente Salas, PVEM; Reginaldo Sandoval Flores, PT; Rubén Ignacio Moreira Valdez, PRI; Ivonne Aracely Ortega Pacheco, MOVIMIENTO CIUDADANO.	Mesa Directiva Diputados: Kenia López Rabadán, presidenta; vicepresidentes, Sergio Carlos Gutiérrez Luna, MORENA; Paulina Rubio Fernández, PAN; Raúl Bolaños-Cacho Cué, PVEM; secretarios, Julieta Villalpando Riquelme, MORENA; Alan Sahir Márquez Becerra, PAN; Nayeli Arlen Fernández Cruz, PVEM; Magdalena del Socorro Núñez Monreal, PT; Fuensanta Guadalupe Guerrero Esquivel, PRI; Laura Iraís Ballesteros Mancilla, MOVIMIENTO CIUDADANO.
Secretaría General Secretaría de Servicios Parlamentarios Gaceta Parlamentaria de la Cámara de Diputados Director: Juan Luis Concheiro Bórquez, Edición: Casimiro Femat Saldívar, Ricardo Águila Sánchez, Antonio Mariscal Pioquinto. Apoyo Documental: Dirección General de Proceso Legislativo. Domicilio: Avenida Congreso de la Unión, número 66, edificio E, cuarto nivel, Palacio Legislativo de San Lázaro, colonia El Parque, CP 15969. Teléfono: 5036 0000, extensión 54046. Dirección electrónica: http://gaceta.diputados.gob.mx/	