

# LEY 2502 DE 2025

(julio 28)

*por medio de la cual se modifica y establece un agravante al artículo 296 de la Ley 599 del 2000, Código Penal colombiano y se dictan otras disposiciones.*

El Congreso de Colombia  
DECRETA:

Artículo 1°. *Objeto.* La presente Ley tiene por objeto modificar y establecer un agravante al artículo 296 de la Ley 599 del 2000 -Código Penal Colombiano- referente al delito de falsedad personal para la modalidad de suplantación utilizando Inteligencia Artificial (IA). Así mismo, establece directrices para la formulación de políticas públicas en materia de prevención y control del uso indebido de la IA en la suplantación de identidad.

Artículo 2°. *Definiciones.* Para los efectos de esta ley, se entiende por:

- **DeepFake:** Es la creación, modificación y utilización de un registro audiovisual, incluidas fotografías, vídeos, imágenes o grabaciones de sonido falsos, mediante Inteligencia Artificial (IA)-de manera que el registro parezca auténtico del discurso o conducta real de un individuo.
- **Identidad:** La identidad se refiere al conjunto de rasgos, atributos o características propias de una persona que la distinguen de otras. En el ámbito legal, la identidad reconoce a una persona como sujeto de derechos y deberes y comprende aspectos como el nombre, la nacionalidad, la fecha de nacimiento, el estado civil, los datos biométricos de rasgos corporales y otros datos personales que permiten identificar de manera única a un individuo.
- **Imagen:** La imagen hace referencia a la proyección externa de una persona, que incluye aspectos físicos, como el rostro, la voz y el cuerpo, así como aspectos emocionales y reputacionales. En el contexto legal, la imagen está protegida contra su uso no autorizado o su manipulación, especialmente cuando pueda causar perjuicio a la persona.
- **Individualidad:** Se refiere a las características de un individuo que lo hace distinto a los demás moldeado por una alta gama de factores, manifestándose a través de los rasgos personales, comportamientos y actitudes.

Artículo 3°. Modifíquese el artículo 296 de la Ley 599 del 2000 -Código Penal Colombiano- y adiciónese un inciso el cual quedará así:

Artículo 296. *FALSEDAD PERSONAL.* El que con el fin de obtener un provecho para sí o para otro, o causar daño, sustituya o suplante a una persona o se atribuya nombre, edad, estado civil, o calidad que pueda tener efectos jurídicos, incurrirá en multa, siempre que la conducta no constituya otro delito.

Cuando la falsedad personal se realizare con la utilización de Inteligencia Artificial la multa se aumentará hasta en una tercera parte, siempre que la conducta no constituya otro delito.

Artículo 4°. El Gobierno nacional, la Fiscalía General de la Nación, la Policía Nacional, el Ministerio de Justicia y del Derecho en coordinación con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, formulará una Política Pública, relacionadas con el uso de Inteligencia Artificial (IA) destinada a engaño o daño y que

pueden tener consecuencias negativas para la privacidad, la dignidad humana, la seguridad, la democracia y la credibilidad de las fuentes de información, que contenga como mínimo los siguientes lineamientos:

1. **Marco Ético:** Definir principios y directrices para el uso de la IA garantizando un ecosistema digital inclusivo, dinámico, sostenible e interoperable para una IA confiable. Promoviendo el intercambio seguro, justo, legal y ético de datos y asegurando que las herramientas desarrolladas respeten la privacidad y los derechos humanos.
2. **Colaboración intersectorial:** Establecer estrategias que fomenten la colaboración entre entidades gubernamentales como el Ministerio de Justicia, el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, la Fiscalía General de la Nación, la Policía Nacional, el sector privado, la academia y la sociedad civil para compartir conocimientos, recursos y estrategias que identifiquen riesgos que afecten los derechos de autor y suplantación de identidad personal.
3. **Educación y Capacitación:** Implementar programas de educación y capacitación para desarrollar talento local en IA, con un enfoque en la ciberseguridad y la ética digital.
4. **Desarrollo de Tecnología:** Impulsar la investigación, el desarrollo y la inversión privada para estimular la innovación en una IA confiable que se centre en cuestiones técnicas difíciles y en las consecuencias sociales, jurídicas y éticas y las cuestiones normativas relacionadas con la IA. En lo que respecta a la Fiscalía General de la Nación, deberá adoptar herramientas de IA específicas para la detección de deepfakes, fraudes y suplantación de identidad, utilizando algoritmos avanzados de aprendizaje automático y procesamiento de lenguaje natural.
5. **Transparencia y Gobernanza de IA:** Promover la transparencia en los algoritmos de IA y establecer un sistema de gobernanza que incluya auditorías y revisiones periódicas.
6. **Cooperación Internacional:** Fomentar alianzas internacionales para compartir mejores prácticas y tecnologías avanzadas en la lucha contra la suplantación de identidad y los deepfakes.
7. **Respuesta Rápida:** Establecer un protocolo de respuesta rápida para actuar eficientemente ante incidentes de suplantación de identidad y los deepfakes detectados por las herramientas de IA.
8. **Relaciones Internacionales:** Promover y colaborar con otros países de la región y a nivel global en la implementación de acuerdos internacionales que incentiven el desarrollo de tecnologías y políticas públicas contra la suplantación de identidad y deepfakes.

Parágrafo. El Gobierno nacional, la Fiscalía General de la Nación y la Policía Nacional, contarán con un plazo de dos (2) años para la formulación de las acciones e iniciativas dispuestos en el presente artículo.

Artículo 5°. La Fiscalía General de la Nación, en el marco de sus competencias y utilizando los sistemas de información judicial existentes, deberá garantizar la trazabilidad de los casos relacionados con uso de inteligencia artificial para cometer falsedad personal. Este registro deberá contener información sobre metodologías utilizadas, su impacto y las medidas judiciales aplicadas.

Para fines de análisis criminal, la Fiscalía podrá consolidar estadísticas e informes sobre los patrones delictivos y riesgos asociados al uso de tecnologías digitales, los cuales será de carácter general sin comprometer la reserva de la información. El acceso a este registro será de uso exclusivo para entidades que ejerzan funciones de policía judicial, entidades de la rama judicial y de seguridad y se realizará un informe anual sobre tendencias y riesgos emergentes que será presentado al Congreso de la República.

Artículo 6°. *Vigencia y derogatorias.* La presente Ley rige a partir de su sanción, promulgación y publicación en el **Diario Oficial** y deroga las disposiciones que le sean contrarias. La modificación del artículo 296 de la Ley 599 de 2000, establecida en esta ley, comenzará a regir un (1) año después de su sanción y promulgación.

El Presidente del Honorable Senado de la República,  
*Efraín Cepeda Sarabia.*

El Secretario General del Honorable Senado de la República,  
*Diego Alejandro González González.*

El Presidente de la Honorable Cámara de Representantes,  
*Jaime Raúl Salamanca Torres.*

El Secretario General de la Honorable Cámara de Representantes,  
*Jaime Luis Lacouture Peñaloza.*

REPÚBLICA DE COLOMBIA - GOBIERNO NACIONAL  
Publíquese y cúmplase.  
Dada, a 28 de julio de 2025.

GUSTAVO PETRO URREGO  
El Ministro de Justicia y del Derecho,  
*Luis Eduardo Montealegre Lynett.*

El Ministro de Defensa nacional,  
*Pedro Arnulfo Sánchez Suárez.*

El Ministro de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones,  
*Julián Molina Gómez.*

LEY 2503 DE 2025

(julio 28)

*por medio de la cual se crea y se implementa la cátedra de educación emocional en todas las instituciones educativas de Colombia en los niveles de preescolar, básica y media y se adoptan otras disposiciones.*

El Congreso de Colombia,  
DECRETA:

Artículo 1°. *Objeto.* La presente ley tiene como fin crear e implementar, la Cátedra de Educación Emocional en los niveles preescolar, básica y media, en concordancia con el proyecto educativo institucional (PEI) de todas las instituciones educativas del país.

Artículo 2°. *Definiciones.*

**Educación emocional:** Es un proceso educativo, intencional, continuo y permanente, que complementa el desarrollo cognitivo, permitiendo desde la práctica educativa y pedagógica, el desarrollo de competencias emocionales, para potencializar el desarrollo integral de la personalidad y aumentar el bienestar personal y social.

**Inteligencia emocional:** Capacidad para percibir, reconocer, comprender, expresar y regular las emociones propias, motivarse a sí mismo, reconocer las emociones de los demás y establecer relaciones empáticas, con el fin de crecer a nivel emocional, personal y social.

**Emoción:** Las emociones pueden definirse como un estado complejo del organismo, con componentes fisiológicos, cognitivos, conductuales, sociales, culturales, económicos y experienciales, que varían en la intensidad y la valoración subjetiva del individuo, y suelen estar provocadas por situaciones interpersonales o hechos que merecen atención, porque afectan el bienestar.

**Competencias emocionales:** Conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para facilitar la comprensión, expresión y regulación emocional. Las competencias emocionales comprenden: Conciencia Emocional, Regulación

Emocional, Autonomía, Inteligencia Interpersonal, y Habilidades de Vida y Bienestar

**Bienestar:** Constituye un componente fundamental en la satisfacción de las personas con su vida y el entorno. Hace referencia a la consecución de la felicidad, el crecimiento personal y el desarrollo del potencial humano, directamente relacionado con las condiciones materiales de su existencia y el funcionamiento vital dentro de la sociedad.

**Comunidad educativa:** Se llama a toda agrupación de personas cohesionadas por un interés común que es la educación. Sus integrantes son personas afectadas y que afectan a la educación, como directores, administrativos y directivos de escuela, maestras, estudiantes, padres de familia, educadores, egresados y profesores.

**Recuperación psicoafectiva:** Es un proceso que busca promover en las niñas, niños y adolescentes con interferencias significativas en su desarrollo y bienestar, el despliegue de recursos biológicos, afectivos, cognitivos y sociales para favorecer la resignificación de su historia, reconciliación y el desarrollo de la resiliencia, favoreciendo el tránsito afectivo de los momentos evolutivos, sus conflictos y los pilares de la organización del yo en la consolidación de vínculos, autonomía, regulación, identidad y socialización.

**Desarrollo psicoafectivo:** Conjunción de pulsiones, emociones, sentimientos y reacciones psicológicas influidas por factores biológicos y ambientales que se originan, interrelacionan e integran con las otras áreas del desarrollo como la física, cognitiva y social, para el desarrollo y funcionamiento de la personalidad.

**Conductas de riesgo:** Las conductas de riesgo son acciones o comportamientos que una persona elige llevar a cabo y que puede llevar a consecuencias nocivas. Las conductas de riesgo son elecciones