



Van tras 42 mil mdp con nuevos impuestos

MARTHA MARTÍNEZ

Aunque el Gobierno federal sostenía que no habría alza de impuestos en la actual Administración, la nueva Ley de Ingresos sí prevé aumentos para 2026.

De acuerdo con la Ley de Ingresos, que se aprobará en la Cámara de Diputados, se aumentará el IEPS a tabaco, bebidas saborizadas, así como a juegos y sorteos; además se gravarán los videojuegos con contenido violento y las bebidas con edulcorantes no calóricos.

Con esto se prevé una recaudación de 42 mil millo-

nes de pesos, la mayoría por el alza a bebidas saborizadas.

El Gobierno federal propone ajustar la cuota por litro de este tipo de bebidas de 1.6451 a 3.0818 pesos, lo que equivale a un aumento del 87 por ciento, con el objetivo de hacerlos menos asequibles y disminuir su consumo.

Hacienda planteó al Congreso gravar también las bebidas saborizadas con endulzantes no calóricos, que se concentran en muchos productos “diet” o “sin azúcar”.

Para cigarros, puros y otros tabacos labrados, se plantea ajustar la tasa de 160 a 200 por ciento.

Además, se plantea gra-

var con una tasa del 8 por ciento la enajenación de videojuegos con contenido violento, así como un alza de 30 a 50 por ciento el impuesto a la realización de juegos con apuestas y sorteos.

Según la iniciativa de reforma a la Ley del IEPS, “una parte” de los recursos que se obtengan por estas medidas se destinarán a programas de salud.



Aumentos

Productos con alza
en impuestos en la Ley
de Ingresos 2026.



Refrescos
87%



Tabaco
25%



Videojuegos
violentos
8%



Juegos y sorteos
66%



Perfilan nuevos gravámenes sin detallar su destino

Proponen ‘una parte’ de impuestos a salud

Inicia hoy análisis
de dictamen
de Ley de Ingresos
en San Lázaro

MARTHA MARTÍNEZ

La propuesta del Ejecutivo federal para aumentar la recaudación el próximo año inicia hoy en comisiones de la Cámara de Diputados.

En el planteamiento oficial no sólo incrementa la tasa del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios al tabaco, las bebidas saborizadas y los juegos y sorteos, sino que también se plantea gravar los videojuegos con contenido violentos y las bebidas con edulcorantes no calóricos.

Aunque se estima una recaudación de más de 42 mil

millones de pesos, la mayoría de esa bolsa por el incremento de impuestos a bebidas saborizadas, no está claro hasta ahora cuál será su destino.

El Gobierno federal propone ajustar la cuota por litro de este tipo de bebidas de 1.6451 a 3.0818 pesos, lo que equivale a un aumento del 87 por ciento, con el objetivo de hacerlos menos asequibles y disminuir su consumo.

La Secretaría de Hacienda planteó a la Cámara de Diputados gravar también las bebidas saborizadas con endulzantes no calóricos, que se concentran en muchos productos “diet” o “sin azúcar”.

De acuerdo con la iniciativa de reforma a la Ley del IEPS, se estima conveniente que “una parte” de los re-

cursos que se obtengan por estas medidas se destinen a programas de salud para abatir las consecuencias originadas por su consumo; no obstante, no se establece un mecanismo específico para garantizar que la bolsa se diferenciada con respecto a las disponibilidades totales del Gobierno federal.

Para cigarros, puros y otros tabacos labrados, se plantea ajustar la tasa que se calcula como porcentaje sobre el valor del bien (ad valorem) de 160 a 200 por ciento y establecer un incremento gradual de la cuota específica hasta 2030, con un periodo de transición entre 2026 y 2029.

La iniciativa del Gobierno federal también propone que la cuota específica por

PERIÓDICO	PÁGINA	FECHA	SECCIÓN
REFORMA	PP, 5	14/10/2025	LEGISLATIVO



cigarro sea de 0.8516 pesos para el 2026, de 0.9197 pesos para 2027, de 0.9932 para 2028, de 1.0726 para 2029 y de 1.1584 para 2030, con el objetivo de que la cuota no pierda su valor por efectos inflacionarios.

Para puros y tabacos labrados hechos enteramente a mano la tasa aumentaría de 30.4 a 32 por ciento. Además, se gravan nuevos productos que contienen nicotina, como las llamadas “bolsas de nicotina” que, afirma la iniciativa, contiene también sustancias químicas nocivas.

Con el mismo argumento de proteger la salud de la ciudadanía, el Gobierno federal plantea gravar con una tasa del 8 por ciento la enajenación de videojuegos con contenido violento y los servicios

que se proporcionen en territorio nacional en materia de acceso y descarga por residentes en el extranjero sin establecimiento en México y por residentes en el país.

La propuesta aumenta de 30 a 50 por ciento el impuesto a la realización de juegos con apuestas y sorteos y se grava con una tasa de 50 por ciento del IEPS la realización de juegos con apuestas y sorteos cuando éstos sean prestados por residentes en el extranjero sin establecimiento en México.

Se prevé que mañana, a las 16:00 horas, la Comisión de Hacienda se reúna para dictaminar el paquete de modificaciones en materia de ingresos, que entre otras cosas, considera la Ley del IEPS y la Ley de Ingresos.



‘Los Afectados’

Los productos que se verán impactados, de aprobarse la reforma, por el aumento a la tasa de Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS) son:



PARA CIGARROS, PUROS Y OTROS TABACOS

- El Gobierno federal plantea aumentar la tasa del IEPS al tabaco de 160% a 200%.
- La medida busca desincentivar el consumo y mantener el valor real del impuesto ante la inflación.
- Se aplicará un incremento gradual en la cuota por cigarro de 2026 a 2030.



BEBIDAS SABORIZADAS

- La propuesta eleva la cuota por litro de 1.64 a 3.08 pesos, un alza del 87%.
- El objetivo es reducir el consumo y mejorar la salud.
- Hacienda prevé recaudar más de 42 mil millones de pesos con este incremento.
- Se plantea que parte de lo recaudado se destine a programas de salud.



VIDEOJUEGOS CON CONTENIDO VIOLENTO

- El Gobierno propone un nuevo IEPS del 8% para videojuegos violentos.
- El impuesto aplicará a ventas en México como a descargas desde el extranjero.
- Argumentan que los videojuegos puede aumentar la agresividad.