



BOLETÍN DE PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

AVISO: todas las personas naturales o jurídicas, que producto de sus relaciones comerciales o laborales accedan a recopilar, organizar, transferir, consultar o registrar datos personales, tienen la obligación de adecuar, inscribir y mantener actualizadas sus bases de datos, y cumplir con implementar las disposiciones obligatorias de la normativa de protección de datos personales. No cumplir con la normativa de protección de datos personales puede significar la aplicación de sanciones de hasta 100 UIT (Cada UIT es S/ 5,550.00).

ACTUALIDAD LEGAL

PROYECTO DE LEY QUE FORTALECE LA LUCHA CONTRA EL CIBERCRIMEN MEDIANTE LA REGULACIÓN DEL USO ILÍCITO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA PROTECCIÓN DE LA IDENTIDAD DIGITAL

El Proyecto de Ley N.º 14760/2025-CR, actualmente en debate en la Comisión de Justicia y Derechos Humanos del Congreso, propone modificar la Ley N.º 30096, Ley de Delitos Informáticos, para incorporar sanciones específicas contra el uso de sistemas de inteligencia artificial (IA) con fines ilícitos. La iniciativa busca fortalecer la protección frente a nuevas modalidades de fraude digital, como la suplantación de identidad y la difusión de contenidos sintéticos (deepfakes), procurando al mismo tiempo resguardar derechos fundamentales como la libertad de expresión, la creación artística y la innovación tecnológica. De aprobarse, el proyecto representaría un avance en la adecuación del marco penal a los desafíos derivados del uso malicioso de la IA.

PROYECTO DE LEY PARA LA INCORPORACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR

El Proyecto de Ley N.º 14757/2025-CR, actualmente en análisis en la Comisión de Educación, Juventud y Deporte y en la Comisión de Presupuesto y Cuenta General de la República del Congreso, propone incorporar progresivamente la enseñanza de la inteligencia artificial (IA) en la Educación Básica Regular, a través del fortalecimiento de la competencia transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”. La iniciativa busca desarrollar en los estudiantes competencias técnicas, éticas y digitales que les permitan comprender y utilizar responsablemente estas tecnologías desde los niveles de educación inicial, primaria y secundaria.

Asimismo, el proyecto prevé la capacitación docente y la adopción de medidas orientadas a reducir las brechas digitales, especialmente en las zonas rurales. La propuesta establece que su implementación no supondrá la creación de nuevas asignaturas ni la asignación de recursos adicionales al presupuesto público, al financiarse mediante la reasignación de los recursos ya disponibles en el Ministerio de Educación.

NOTAS DE INTERES:

AGENCIA DE PROTECCIÓN DE DATOS DE ESPAÑA PUBLICA GUÍA PARA LA INSTALACIÓN Y USO DE VIDEOCAMARAS EN EL HOGAR DE PERSONAS MAYORES

La Agencia Española de Protección de Datos (AEPD) ha precisado que el uso de videocámaras en los hogares de personas mayores puede constituir una medida legítima para garantizar su seguridad y cuidado, siempre que se respeten su dignidad, intimidad y autonomía. Cuando las imágenes son captadas y utilizadas exclusivamente en el ámbito doméstico por familiares, sin ser comunicadas a terceros, el tratamiento puede quedar excluido del ámbito de aplicación de la normativa de protección de datos. No obstante, cuando las cámaras graban de forma habitual a cuidadores, trabajadores del hogar o personal sanitario, el tratamiento de datos personales queda sujeto a la normativa vigente, lo que implica, entre otras obligaciones, informar previamente a las personas afectadas y adoptar las medidas necesarias para salvaguardar su privacidad, bajo criterios de necesidad y proporcionalidad.

AUTORIDADES DE PROTECCIÓN DE DATOS DE BÉLGICA Y ESPAÑA PUBLICAN GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS PARA EL TRATAMIENTO DE DATOS EN VIDEOJUEGOS

La Agencia Española de Protección de Datos (AEPD) y la Autoridad de Protección de Datos de Bélgica han publicado la primera guía elaborada conjuntamente por autoridades europeas para promover buenas prácticas y facilitar el cumplimiento del Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) en el diseño, desarrollo y distribución de videojuegos. El documento advierte que los videojuegos en línea, en la nube y aquellos con modelos de monetización pueden implicar riesgos significativos para la privacidad, debido a la recopilación de datos personales desde la creación de cuentas, el seguimiento del comportamiento de los jugadores y la elaboración de perfiles para personalizar la experiencia de juego. Asimismo, la guía formula recomendaciones dirigidas a desarrolladores, editores y proveedores tecnológicos sobre las principales actividades de tratamiento de datos, los riesgos asociados y las medidas que contribuyen a garantizar una protección adecuada de la información personal.



En caso tenga alguna consulta,
puede contactar con: **Liliana Santolalla**
lsantolalla@srpmllegal.pe