

Bogotá, 20 de junio de 2022

**INFORME DE PONENCIA PARA SEGUNDO DEBATE DEL PROYECTO DE LEY NO. NÚMERO 419 DE 2021  
CÁMARA “POR MEDIO DEL CUAL SE DECLARA A LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL TROMPO, EL YO-  
YO Y LA COCA O BALERO COMO PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DE LA NACIÓN”**

Honorables Representantes

**RODRIGO ARTURO LARA**

Presidente Comisión Sexta Constitucional Permanente

**YENNIFER KRISTIN ARIAS FALLA.**

Presidente Cámara de Representantes

Bogotá D.C.

**Referencia:** Informe de ponencia para segundo debate al Proyecto de Ley N° 419 de 2021 Cámara “*Por medio del cual se declara a los juegos tradicionales del Trompo, el Yo-Yo y la Coca o Balero como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Nación*”

Honorable Presidente,

En cumplimiento de la designación que como ponente me ha hecho la Mesa Directiva de la Comisión Sexta de la Cámara de Representantes, de la manera más atenta, por medio del presente escrito y dentro del término establecido para el efecto, me permito rendir informe de ponencia para segundo debate al Proyecto de Ley N° 419 de 2021 Cámara “*Por medio del cual se declara a los juegos tradicionales del Trompo, el Yo-Yo y la Coca o Balero como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Nación*”, para consideración y discusión de la plenaria de la Cámara de Representantes.

Por tanto, el Informe de Ponencia para segundo debate se desarrolla de acuerdo a la siguiente estructura:

- I. Antecedentes y Tramite del Proyecto de Ley
- II. Objeto y Contenido del Proyecto de Ley
- III. Exposición de Motivos
- IV. Marco Constitucional y Legal
- V. Derecho Comparado y experiencia internacional
- VI. Modificaciones
- VII. Impacto Fiscal
- VIII. Posibles conflictos de interés.
- IX. Proposición

**INFORME DE PONENCIA PARA SEGUNDO DEBATE DEL PROYECTO DE LEY NO. NÚMERO 419 DE 2021  
CÁMARA “POR MEDIO DEL CUAL SE DECLARA A LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL TROMPO, EL YO-YO Y  
LA COCA O BALERO COMO PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DE LA NACIÓN”**

## **I. Antecedente y Trámite del Proyecto de Ley**

El presente proyecto surge en la búsqueda de recuperar las tradiciones de juego. Nuestro país gracias a su diversidad cuenta con muchas expresiones de juego mediante las cuales los individuos han desarrollado sus relaciones sociales, han aprendido, se han recreado, han fortalecido el diálogo con sus semejantes, han mejorado su motricidad y se han relacionado profundamente en familia.

El Ministerio de Cultura en comunicación emitida el 4 de febrero de 2021, manifiesta que la Dirección de Patrimonio y Memoria ha recibido solicitudes en los últimos dos años que buscan la salvaguardia e inclusión en la Lista Representativa de expresiones culturales relacionadas con el campo de los juegos tradicionales, tales como: el juego del Tejo, de la coca, carritos de madera, olimpiada bari. Menciona el ministerio que, las solicitudes han contado con el acompañamiento y la orientación técnica para surtir el proceso correspondiente de ingreso a la Lista, sin embargo, **ninguna** ha continuado el proceso, lo cual permite inferir que no es sencillo o requiere de un apoyo proveniente desde un ente de gobierno o desde el legislativo para llevarlo a cabo.

Por lo anterior, la presente iniciativa de ley de autoría del Representante a la Cámara Wilmer Leal Pérez, fue radicada el 14 de diciembre de 2021 en la Secretaría General de la Cámara de Representantes y publicada en Gaceta del Congreso No. 38 de 2022 con el número 419 de 2021 Cámara.

El 24 de abril del presente año, la mesa directiva de la Comisión Sexta Constitucional Permanente me designo como ponente para primer debate y es en virtud de tal designación que se rinde ponencia positiva y el 4 de mayo de 2022 fue radicada la ponencia para primer debate en la Secretaría General de la Cámara de Representantes y publicada en Gaceta del Congreso No. 457 de 2022.

El 1 de junio del presente año, fue aprobada por unanimidad la ponencia presentada para primer debate en la Comisión Sexta Constitucional. Posteriormente, el 7 de junio fui designado como ponente para segundo debate y por tal motivo, rindo ponencia positiva a la iniciativa.

## **II. Objeto y Contenido del Proyecto**

Este proyecto tiene como objeto declarar las manifestaciones culturales y deportivas de los juegos tradicionales del Trompo, el Yo -Yo y la Coca o Balero, como Patrimonio Cultural Inmaterial de la nación.

En este sentido, la iniciativa de ley exhorta al gobierno nacional a través del Ministerio de Cultura, para que se incluyan los juegos tradicionales del Trompo, el Yo-Yo y la Coca o Balero en la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial, así como también autoriza al Ministerio de Cultura en coordinación con el Ministerio del Deporte y con el Ministerio de Educación Nacional, para que, de conformidad con sus funciones constitucionales y legales, contribuyan al fomento, internacionalización, promoción, divulgación, financiación y desarrollo de los valores

culturales que se originan alrededor de las expresiones tradicionales de los juegos declarados en el presente proyecto de ley.

El Proyecto de Ley es de iniciativa congresional, consta de nueve (9) artículos, incluido el objeto y la vigencia.

### III. Exposición de Motivos

El juego según Gómez (1990) en Moreno<sup>1</sup> (2008), tiene un profundo valor en la sociedad y en las relaciones interpersonales, pues transmite valores, formas de socializar, costumbres, hábitos, así:

El juego como categoría que refleja la superestructura social constituye un pequeño mundo donde se encuentra en menor grado y cumpliendo con determinadas funciones, los valores, y en general la estructura sociocultural que lo produce. Por tanto, el juego además de cumplir con la función biológica, es también un fenómeno cultural en la medida en que ningún análisis biológico da explicación del fanatismo, del gusto y del placer, ni de orden propio y absoluto (p.94).

Así mismo, es posible que cada comunidad cuente con una expresión distinta y una forma de relacionarse según la realidad socioeconómica, política, cultural, etc. Sánchez (2001) en Moreno (2008), desarrolla muy bien este argumento, de la siguiente manera:

Los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir como Óscar Vahos que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura. Cada juego, tradicional está compuesto por "partículas de realidad" en las que es posible develar las estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad; por ello no es gratuito que un juego en diferentes espacios geográficos, tenga letras distintas (p. 94).

Rafael Carmona<sup>2</sup> (2012), rescata en su artículo *Juegos Tradicionales, Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad. Una revisión a través de la pintura*, la postura de Paredes (2002), cuando afirma que

La práctica deportiva ha estado siempre unida a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. Ha servido de vínculo entre pueblos, y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos. Es un símbolo de humanidad sin prejuicios, bandera de paz y lazo de unión entre gentes diferentes. Hace que se entiendan niños, adultos y viejos de manera inmediata sin ningún otro lazo de comunicación, porque brota de la bondad humana.

Lo anterior, ayuda a entender la intrínseca relación entre el juego y la cultura, asociado también a los esfuerzos y discusiones que desde la UNESCO se han hecho para salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial, tal y como se desarrolló en la convención del mismo nombre en 2005 en la que el Consejo Ejecutivo recibe un informe preliminar sobre una posible Carta Internacional de Juegos y Deportes Tradicionales, allí se da un amplio reconocimiento a

---

<sup>1</sup> Moreno, G. A. *Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano*. Revista Educación física y deporte, n. 27-2, 93-99, 2008, Funámbulos Editores.

<sup>2</sup> Carmona, R. *Juegos Tradicionales, Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad. Una Revisión a Través De La Pintura*. Revista Digital de Educación Física. Año 3, Num. 15 (marzo-abril de 2012).

estos juegos como elemento integrador de la Cultura dice Carmona (2012, p. 8). Se exaltan los valores que transmiten estos juegos, su contribución a la identidad comunitaria, su papel en la riqueza cultural de una nación, la necesidad de fomentar su reconocimiento, en síntesis, la importancia del juego en el entramado cultural.

Siguiendo a Carmona (2012, p. 9), es necesario apuntar que,

el juego como elemento integrador de culturas, ya ha sido apuntada por diversos estudiosos del juego como Huizinga (1957), quien puso de relieve la tesis de que ya “desde las civilizaciones antiguas, a través de la evolución del juego como elemento lúdico y festivo, se consiguieron validar los fundamentos sociales y forjadores de la cultura” o Parlebas (2005), al reconocer que “los juegos son creaciones de una cultura y el fruto de una historia. La literatura y la música, la construcción, los vestigios y la alimentación se presentan generalmente como una parte del patrimonio comunitario; pero no se deben olvidar las formas de divertirse, de compartir el placer de actuar juntos; ¡No se deben de olvidar los juegos! Ellos también han surgido de la patria: corresponden a un arraigo social de las diferentes maneras de comportarse, de comunicarse con los otros y de entrar en contacto con el medio. Relacionados con las creencias seculares, realizados según los ritos y las ceremonias tradicionales, inspirados por las prácticas de la vida cotidiana, los juegos físicos forman parte del patrimonio cultural, de un patrimonio cultural fundado según la puesta en juego del cuerpo, fundado según la acción motriz. Y este patrimonio es muy diverso y exuberante”.

En suma, los esfuerzos de los distintos países y de la UNESCO como organización, han dejado clara la necesidad de una declaración y/o un reconocimiento de estos juegos como patrimonio intangible de la humanidad, la promoción de valores tales como la paz, resolución de conflictos solidaridad, responsabilidad, inclusión, entre otros generan un crecimiento exponencial de la diversidad cultural tal y como lo expuso la UNESCO en su convención de expertos en 2006 (Carmona, 2012, p. 9).

### **A. Juegos Tradicionales y Patrimonio**

Para poder desarrollar de mejor manera la exposición de motivos, es necesario entender a qué se refiere el patrimonio cultural y cuáles son sus variantes, así

El patrimonio cultural material se refiere a monumentos, esculturas, casas, catedrales, bulevares, piezas arqueológicas. El inmaterial, que posee un valor intangible poderoso, está compuesto por las tradiciones o expresiones vivas heredadas de los antepasados: tradiciones orales, artes del espectáculo, usos y oficios sociales y rituales, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, o saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional. Cada uno posee un valor histórico, estético y simbólico. (Revista Semana, 2015)<sup>3</sup>

Siguiendo la anterior definición, existen diversas prácticas de alto valor cultural como en este caso los juegos tradicionales, siguiendo el artículo de Revista Semana sobre la protección del patrimonio, podemos encontrar que

El trompo, el yoyo, la pirinola, la golosa, el lazo, los costales, las rondas infantiles; y las adivinanzas, los trabalenguas y las coplas, cuya bandera es la oralidad, han sido los juegos tradicionales que existen en el Tolima –que son también los de Colombia–, con los que crecieron y se criaron los padres y los abuelos.(Revista Semana, 2015)<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Revista Semana. *Amigos del patrimonio cultural*. [En línea] Recuperado de: <https://www.semana.com/educacion/articulo/proyecto-que-promueve-la-proteccion-del-patrimonio-cultural-social/447006-3/>

<sup>4</sup> Ibid.

De la misma manera, Pérez<sup>5</sup> desarrolla la siguiente definición donde,

**juegos tradicionales** son aquellas **actividades típicas de una región o país**, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza, estos pueden ser piedras, ramas, tierra, flores u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, entre otros. Estas actividades **permiten que los niños conozcan más sobre las raíces culturales de su región**, contribuyendo a la preservación de la cultura de un país.

Estos son una fuente importante de conocimiento y cultura proveniente de aprendizajes ancestrales, el poder reactivar estas prácticas implica un retorno a las raíces culturales y con este retorno un crecimiento social puesto que,

su práctica constante tanto en la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el juego activo y participativo entre los niños y niñas (Pérez, 2021)).

Su objetivo puede variar, no obstante, son actividades que en su mayoría tienen como único fin el juego, por el simple placer de hacerlo, en la mayoría de los casos los niños son tomadores de decisiones autónomos que eligen, dónde, cómo y cuándo, e incluso inventan reglas para continuar con el disfrute de estos, en su mayoría estos juegos no requieren de muchos materiales y estos son de bajo costo de ser necesarios, lo que los hace ampliamente incluyentes. Cada actividad puede denominarse autóctona al reflejar la cultura de cada nación, puede que los elementos sean los mismos, pero cada cultura se ha encargado de disfrutarlos a su manera.

Por lo anterior, salvaguardar estas tradiciones, es una necesidad imperativa para nuestras sociedades que se han visto guiadas al individualismo, a vivir en torno a dispositivos que en lugar de conectarnos, en su mayoría han trazado límites para interactuar como lo hacíamos antes, obligados también en este momento coyuntural a estar encerrados por cuenta de una pandemia. Por tanto, la importancia del juego para mejorar las relaciones intrafamiliares, la comunicación, el respeto y la promoción de valores en situaciones tan difíciles como las que vivimos, hacen de este un momento inmejorable para trabajar por el impulso y protección de los juegos tradicionales, posibilitando que sean las comunidades quienes rescaten su esencia ancestral, reconozcan sus costumbres lúdicas y recuperen una identidad que prevalezca a pesar de la incidencia global de la nuevas culturas, y sigan generando hábitos de vida positivos y saludables en niños, adultos y ancianos (Moreno, 2008, p. 96).

De igual manera, es necesario ejemplificar qué es la recreación y por ende el juego, Ethel Bauzer Medeiros dice que «La recreación es una necesidad básica del hombre en donde encuentra múltiples satisfacciones en el desarrollo de actividades durante el tiempo libre, obteniendo como beneficio el mejoramiento del estado anímico» (Montoya, p. 16, 2018). Esta definición, refleja cuán importante es la recreación en el diario vivir del ser humano, en específico su influencia en el estado de ánimo ejemplifica el porqué de su importancia en el aprendizaje de niños y jóvenes. Luego viene la lúdica y siguiendo a Oswaldo Martínez Mendoza, PH.D. en Montoya (2018), es posible entender

---

<sup>5</sup> Pérez, Mariana. (Última edición:9 de febrero del 2021). Definición de Juegos tradicionales. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>. Consultado el 23 de abril del 2021

la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano. Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles (p.16).

El mismo Martínez Mendoza, considera igualmente que la lúdica

atraviesa toda la existencia humana cotidiana, que es necesaria para todo momento de la vida, que es parte fundamental del desarrollo armónico humano, que es más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, es una forma de estar en la vida (...) Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 16 - 17).

Por otra parte, es necesario resaltar que es a través del juego que «el niño representa de forma simbólica los roles y las situaciones con su diario vivir, esta actividad les permite trabajar y crear sus propias capacidades para imitar lo sucedido en su entorno como también en su aspecto» (p. 13, 2018), así lo expresa Sandra Montoya en su trabajo «*Me Divierto y Aprendo por Medio de los Juegos Tradicionales*» (2018) el cual mediante un proceso de investigación formativa desarrollado con niños y niñas del nivel preescolar de la Institución educativa Antonio Nariño ubicada en el corregimiento de la Marina en Tuluá Valle, busca desarrollar una metodología para el aprovechamiento del tiempo libre a través de juegos tradicionales.

De acuerdo con lo anterior, puede extraerse que los juegos tradicionales son **fundamentales** para el proceso de socialización de los niños y niñas, tal y como lo explica la autora,

cabe resaltar la gran importancia de planear algunos juegos tradicionales que les aportan al niño y a la niña un sistema educativo enfatizando en algunos valores. Los juegos tradicionales han ido evolucionando de forma didáctica siendo utilizada como socialización en todas las edades teniendo en cuenta un principio de reglas muy simples. Como también su necesidad de autonomía esto es un proceso de construcción de identidad individual a base de ir sumando logros de su propia relación a la hora de realizar algunas actividades que constituyen un instrumento de habilidades psicomotrices y sociabilidad, de hecho aquel niño o niña que no juega, se muestra más agresivo y con falta de socialización ante sus compañeros reflejando así una problemática dentro del aula de clases los beneficios de aprovechamiento del tiempo libre por medio de los juegos tradicionales son una estrategia de suma importancia para el desarrollo mental y creativo experimentando emociones de sorpresa o alegría donde también les ayuda a solucionar algunos conflictos durante las relaciones con sus compañeros o en sus vida cotidianas (p. 15, 2018).

Siguiendo lo anterior, puede entenderse que los juegos tradicionales y el jugar en sí mismo, propende por el desarrollo integral de los niños y niñas, su evolución didáctica ha permitido que quienes juegan generen la necesidad de generar autonomía por intermedio de las habilidades que se aprenden y se enriquecen durante el juego. La oportunidad de socializar aumenta y el simple hecho de interactuar propende por una reducción de patrones como la agresividad, tal y como lo menciona Montoya. Igualmente, a través del juego es posible «lograr el desarrollo y la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación, para con ello

establecer relaciones de reciprocidad y participación de acuerdo con las normas de respeto solidaridad y convivencia» (p.15, 2018).

La Antropóloga Haydee Ribero Giraldo<sup>6</sup> ha hecho énfasis en que en Colombia somos afortunados por cuenta de las áreas con las que los niños y adolescentes cuentan para desarrollar actividades lúdicas con otros niños o por su puesto en compañía de sus familiares. Sin embargo, la misma autora menciona como se ha mencionado anteriormente que los niños y jóvenes requieren el desarrollo de capacidades que les permitan adaptarse al mundo en el que vivimos, especialmente capacidades mentales y motoras las cuales están directamente relacionadas con el juego como la inducción y deducción necesarias a la hora de jugar, sin dejar de lado que al permanecer en contacto con otros niños, se socializa lo que añade importantes facetas al desarrollo infantil.

Siguiendo a la misma autora, se hace referencia a que «el individuo, cualquiera que sea su edad, mediante el juego satisface su necesidad de sentirse participe y perteneciente a un grupo. Al partir de las actuaciones dentro del juego el individuo conocer sus limitaciones y aptitudes, logrando revalorar su autoconcepto y mejorar su autoestima» (Ribero, 2011). Lo anterior permite ver de qué manera socializan los niños y cómo por intermedio del juego logran importantes avances en su personalidad.

De igual forma, puede notarse cómo los niños se adaptan a normas, reglas y condiciones del juego, lo que se asemeja perfectamente a las normas sociales, a las cuales deben y deberán acogerse en el transcurso de su vida, ver cómo a partir del juego se adaptan individualmente y en grupo a ellas y a las necesidades que plantea cada momento del juego se asocia a condiciones reales del mundo (Ribero, 2011).

La historia del juego deja entrever cómo

a principios del siglo los juegos tenían como finalidad mejorar las relaciones interfamiliares, aunar lazos de amistad, fortalecer el cuerpo y descansar la mente. Hoy en día se observa que los juegos y demás entretenimientos del tiempo libre, buscan mantener la mente del individuo ocupada, (juegos de video, rompecabezas, colorear, etc.) El individuo se separa de su grupo social y de las ventajas que este pueda proporcionarle. De allí la importancia de fomentar los juegos que tradicionalmente se han practicado, que unen a la familia y a la sociedad en un común denominador: "la colectividad". (Ribero, 2011)

Es de esta manera como podemos entender que el juego y en específico el juego tradicional fomenta el proceso de crecimiento y desarrollo de los niños y jóvenes. De igual manera, propenden por la unión familiar, el entendimiento de la sociedad y la importancia de lo colectivo como pilar indispensable de la vida en comunidad.

Finalmente, es importante rescatar la posición de Carolina Navas Guzmán, jefa de Museología educativa del museo de Quito, quien en su artículo *Juegos tradicionales: trompos y canicas*<sup>7</sup>, manifiesta que

Los juegos tradicionales en su gran diversidad mantienen ciertas características, tienen reglas que son modificables y sencillas de aprender, se juegan por el simple placer de jugar, por tanto, son espontáneos y versátiles, son fáciles de compartir y se pueden jugar en cualquier momento o lugar. Sin embargo, no se debe restar importancia al juego y mirarlo como una mera distracción. Los juegos

<sup>6</sup> Ribero, H. (2011). *Juegos tradicionales colombianos. Recopilación.* [En línea] <https://antropologiaycomunicacion.wordpress.com/2011/08/03/juegos-tradicionales-colombianos-recopilacion/>

<sup>7</sup> Navas, C. (2020). *Juegos tradicionales: trompos y canicas.* [En línea] [http://www.museociudadquito.gob.ec/wp-content/uploads/2020/08/Juegos\\_Trompos.pdf](http://www.museociudadquito.gob.ec/wp-content/uploads/2020/08/Juegos_Trompos.pdf)

y en especial, los tradicionales deben preservarse por varias razones: la primera en la que podemos pensar es que, al conservarlos estamos manteniendo nuestras costumbres, creencias y formas de ser (...) Practicar un juego tradicional es conocer nuestra historia y la de otros. Con los recientes fenómenos de movilidad humana en nuestra región, cuántos niños y niñas habrán compartido sus formas de jugar al avioncito o las canicas. (...) A través del juego podemos transmitir valores y sentido de pertenencia a niños y niñas. (...) Otra ventaja de los juegos tradicionales es que son sencillos y poco costosos, su duración es corta y se pueden adaptar al espacio de casas y escuelas sin mayor esfuerzo.

Este importante punto de vista demuestra que el valor de los juegos tradicionales en el desarrollo social de niños y jóvenes es vital y que desde el juego encontrarán las herramientas físicas y psicológicas para enfrentarse a la realidad social.

#### a) El Trompo

Es un juguete de madera con púa de metal y desde esta punta se enrolla una lienza o cuerda. Después de haber enrollado todo el hilo, el trompo es lanzado con fuerza y técnica para hacerlo girar y girar. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos. (Fundación Catalana del Recreo, 2015)

Este juguete es construido a partir de un torno y una gubia buscando dar forma a una gota de madera, según se conoce y como lo manifiestan en *Juegos Tradicionales Jomaser*<sup>8</sup>, en su artículo sobre la historia del trompo,

Se hacían con maderas resistentes como el pino, naranjo, guayabo, cedro y cualquier madera extraña que llegara producto de embalajes y correos de la época; estas maderas debían ser resistentes ya que el juguete debía soportar repetidos golpes de punta o hacha como se le decía a un trompo especial que no se bailaba como el sedita, pero que si sacaba a la hora de castigar al trompo del oponente, poniendo a su víctima en el suelo.

Requiere un arduo trabajo artístico por su fabricación y también en muchos lugares del país existía una gran dificultad para conseguirlo como algunas ciudades pequeñas y zonas rurales, lo que incentivaba su fabricación en pequeños talleres, implementando un oficio y una práctica tradicional no sólo en su fabricación sino también en la manera de jugarlo.

Moisés Gaviria Piedrahita narra en el artículo *¿Recuerdas el trompo? Esta es su historia*<sup>9</sup>, que

El origen del trompo es incierto. Aunque se tienen registros de hallazgos de viejas peonzas hechas con arcilla desde el año 4.000 antes de Cristo en la orilla del río Éufrates, se calcula que su existencia podría ser anterior. Hay rastros de trompos en pinturas antiguas y en textos literarios de épocas remotas. Catón el Viejo menciona en su compendio de las culturas de su época, al objeto como herramienta de entretenimiento. Pero en la literatura romana sobresale la obra de Virgilio, el cual en su Eneida, menciona en verso al objeto, mientras narra el juego de manera especialmente parecida a la actualidad: «Cual suele el trompo del torcido azote herido andar volando a la redonda, al cual el escuadrón de los muchachos, a semejante juego muy atentos, en ancho corro baten y menean por las vacías salas y palacios». (2016)

<sup>8</sup> Juegos tradicionales Jomaser. *Su señoría el Trompo*. [En línea] Recuperado de: <https://juegostradicionalesjomaser.blogspot.com/p/historia-del-trompo.html>

<sup>9</sup> Gaviria, M. (2016). *Nostalgia Colombiana*. [En línea] <https://www.colombiamegusta.com/nostalgia-colombiana/>



No obstante, puede decirse que este juguete y por ende este juego, han tomado un carácter universal, se encuentran en muchos países y se desarrollan distintas técnicas para su fabricación según cada caso. Por ejemplo en Japón «son parte esencial de su cultura lúdica: siendo uno de los países con más diseños relativos a las peonzas del que se tenga memoria» (Gaviria, 2016). Existe según el mismo Gaviria, una relación cultural entre Europa, Asia y Oriente que permitió a este juguete moverse por los 3 continentes, sin embargo, «la obra investigativa de Emory Dean Keoke, un historiador sobre los Indios Americanos, confirma que los trompos habían sido ya inventados por las culturas precolombinas» (2016), lo cual abre la puerta a la especulación sobre el origen de estos juguetes y del juego en sí mismo y su desarrollo en nuestro continente y nuestro país.

En América Latina se le llama trompo. Pero en España, peonza, perinola y pirinola; en Filipinas, trumpo o turumpo; en Portugal pião; en Japón koma y en Alemania Peitschenkreisel, Doppisch, Triesel o Tanzknopf; y en últimos tiempos levitrón y beyblade<sup>10</sup>.

En nuestro continente, según lo manifiesta Carolina Navas, existe la creencia de que en los «Andes el trompo existió desde mucho antes de la llegada de la conquista española. Los indígenas lanzaban los trompos o cushpis y los hacían “bailar”, otros jugadores lanzaban los suyos para intentar derribar a los primeros» (2020). La misma autora reitera que:

En las comunidades indígenas de Cotacachi, el juego implica toda una organización, hay banda de músicos, madrina, abundante comida, chicha y premios. Una variación del juego es que en el piso se ubica una bola grande de madera parecida a un trompo de gran tamaño, el cual es golpeado mientras el cabeador sostiene un trompo en su mano. (2020)

Como puede notarse, es un juego tradicional de nuestro origen ancestral indígena, lo que lo convierte en una manifestación sumamente importante para la historia, el presente y el futuro de nuestros niños y jóvenes.

## **b) El Yo-Yo**

Este juego cuenta con una historia relacionada con la cacería, la guerra y por supuesto la lúdica. Se han encontrado distintos artefactos históricos relacionados con este, por ejemplo los chinos cerca del año 1.000 a.C contaban con este en dos usos específicos, uno lúdico y otro práctico relacionado con la guerra<sup>11</sup>. Sin embargo, existen consideraciones relacionadas con que aparecieron en el siglo V a.C (500 - 401 a.C) tanto en China como en Grecia, donde fueron encontrados vestigios y reliquias orfebres en las que aparecían ilustraciones de personas utilizando el YoYo.

---

<sup>10</sup>MX city Guía Insider. *El Trompo Mexicano de Madera, Gran Tradición de los Juguetes Artesanales*. [En línea] Recuperado de: <https://mxcity.mx/2018/07/el-trompo-mexicano-de-madera-gran-tradicion-de-los-juguetes-artesanales/>

<sup>11</sup> Curiosfera. *Historia del Yoyó*. [En Línea] Recuperado de: <https://curiosfera-historia.com/historia-del-yoyo-origen-inventor/>



Su transmisión y conocimiento en Europa se cree fue causa de los españoles en el siglo XVI quienes lo conocieron en Filipinas, donde según historiadores, los Tagalos lo utilizaban como herramienta de cacería<sup>12</sup>, «Yoyo o Yo-yo significa en lengua filipina “volver” o “viene-viene”» (Contreras<sup>13</sup>, 2019), este juguete es conocido en Europa, África subsahariana y América, su evolución «ha estado ligada a la de las fábricas de plásticos, que fueron desarrollando mejores tecnologías de fabricación y nuevos modelos» (2019). En la aristocracia europea del siglo XVIII tuvo distintos nombres como *Bandolore* en Inglaterra o juego del Emigrante (Émigré, Émigrette) en la Francia revolucionaria donde los nobles y burgueses que emigraron encontraban en este juego un pasatiempo durante el exilio<sup>14</sup>.

Contreras narra cómo de la mano de la industria de las bebidas, este juguete fue utilizado como herramienta de mercadeo y crecimiento del consumo, así:

En 1947 Coca-Cola y RUSSELL se asocian para llevar este juguete a todo el mundo, como parte de una de las grandes promociones a las que nos tiene acostumbrados la marca. A raíz de esto, se conoce actualmente el Yo-yo más famoso de Coca-Cola, El Genuino Yo-yo RUSSELL Coca-Cola. Posteriormente Coca-Cola emitió diferentes promociones y versiones de Yo-yos en más de 200 países.

Dado el éxito mundial de las campañas del Yo-yo Coca-Cola, varias fábricas de Yo-yos y de plásticos comenzaron a trabajar con Coca-Cola en diferentes países. Por ejemplo: DUNCAN Yoyos especialmente en USA, en México las fábricas de plásticos Cipsa y León, en Colombia Industrias Estra, en Venezuela JARCO y varias fábricas locales de cada país de acuerdo con la campaña promocional de cada momento. (2019)

Lo interesante de esta historia, es que se volvió coleccionable, desde los años 60's convirtiéndolo también en un pasatiempo de grandes y chicos con el pasar de los años, pues existen diferentes versiones, con distintos

---

<sup>12</sup> Ibid.

<sup>13</sup> Contreras, Rafael. Coca Cola Journey. 2019. *Yoyos Coca-Cola: La historia de un juego emblemático que conquistó generaciones*. [En Línea] Recuperado de: <https://journey.coca-cola.com/historias/yoyos-cocacola-la-historia-de-un-juego-emblematico-que-conquistó-generaciones>

<sup>14</sup> Curiosfera. *Historia del Yoyó*. [En Línea] Recuperado de: <https://curiosfera-historia.com/historia-del-yoyo-origen-inventor/>

tamaños, épocas, ilustraciones, campañas, etc, lo que lo convirtió en uno de los objetos más buscados por padres e hijos<sup>15</sup>.

Este juego ha viajado al espacio como parte de dos misiones espaciales. El 12 de abril de 1985, el yoyó viajó al espacio con la tripulación del transbordador Discovery, y años después, en la nave espacial Atlantis, «en programas experimentales para estudiar la micro gravedad» (Contreras, 2019).



---

<sup>15</sup> Ibid.

### c) Coca o Balero

Castaño, Tovar, Salcedo y Ballén (2020) en su texto *Juego Tradicional Infantil*<sup>16</sup> describen este artefacto como un juego de malabares compuesto por un tallo, generalmente de madera, unido por una cuerda a una bola horadada por uno o varios agujeros de un diámetro ajustado al tallo. El objetivo del juego es hacer incrustar el eje delgado del tallo al hueco del mazo (p 2)<sup>17</sup>.

Su origen se puede decir es precolombino según historiadores, en Yucatán se ha encontrado un tratado maya que data del periodo clásico (entre el 250 y el 950) sobre un juego autóctono parecido, pero en el cual las bolas eran cráneos humanos. En etnias precolombinas de América se han logrado ubicar estos juguetes como parte de la artesanía y de la idiosincrasia infantil en México, Guatemala, El Salvador, Perú, Colombia, Chile y Venezuela, donde ha tomado nombres como Balero, boliche, ticayo, emboque, capirucho, choca, coca o perinola.

El origen de la palabra se le atribuye a un vocablo francés “bille bouquet”, Boucquet deriva de la palabra “bouquet” que significa “macho cabrío”. Es muy incierta la atribución del juego y de su significado otro de ellos es el siguiente. Por otro lado, “bille”, que significa “pequeña bola” y “bouquet” que es el diminutivo de boca o de bola. Esto nos arroja a que en el viejo continente hay grabados que datan del siglo XVII donde muestran a jugadores de balero en Francia. Además, en se ha visto en Japón hasta el Ártico, entre las tribus norteamericanas y los pueblos de América del Sur (2020)<sup>18</sup>.



19



20

<sup>16</sup> Castaño, C., Tovar, M., Salcedo, C., Ballen, D., *Juego Tradicional Infantil*. [En línea] Recuperado de: <https://es.slideshare.net/TOVARC/juego-tradicional-68280425>

<sup>17</sup> Hellmund GMS. 2001: Jocus, juegos, game, jogo, jeu, gioco, spiel. Papelera Tolasana S.A. Buenos Aires. 34p

<sup>18</sup> Enríquez, Luis. *Historia y reglas de como jugar con un balero*. [En línea] Recuperado de: <https://tolucalabellacd.com/2020/04/10/destacados/historia-y-reglas-de-como-jugar-con-un-balero/>

<sup>19</sup> Grabado esquimal de 1970 hecho por Eyeetowak Toolaaktouk. Tomado de: <https://www.mexicodesconocido.com.mx/el-balero-un-juguete-mexicano-con-mucha-historia.html>

<sup>20</sup> Colección Casasola. Instituto Nacional de Antropología e Historia, México Tomado de: <https://www.mexicodesconocido.com.mx/el-balero-un-juguete-mexicano-con-mucha-historia.html>

#### d) El juego como manifestación Cultural

Según la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OPMI)<sup>21</sup>, las Expresiones Culturales Tradicionales (ECT), «pueden considerarse las formas en que se manifiesta la cultura tradicional; forman parte de la identidad y el patrimonio de una comunidad tradicional o indígena; se transmiten de generación en generación» (OPMI, 2021).

De acuerdo con este precepto, puede decirse que estas expresiones son parte integral de la identidad cultural y social de las comunidades tanto indígenas como locales y que estas encierran la experiencia y conocimientos ancestrales, pero de igual manera transmiten valores y creencias fundamentales de los pueblos. Es por ello que al protegerlas se fomenta la creatividad y la diversidad cultural y se preserva el patrimonio cultural (OPMI, 2021).

Estas manifestaciones tienen aportes amplios a la construcción del tejido social, entre muchos otros aportan económicamente fomentando el comercio, los oficios tradicionales, los aprendizajes ancestrales y muchas otras actividades que pueden ser monetizadas gracias a los juegos. Igualmente, su aporte cultural puede medirse en las generaciones que los han practicado y en la forma como las familias se han desarrollado a través de estos juegos, pues la cultura es una expresión transversal y si bien no siempre estos juegos son recreativos, tienen un alto grado de interacción personal.

Así mismo, es necesario exaltar su carácter ampliamente formativo como ese mencionó anteriormente, ya que, quien los practica de inmediato se encuentra con un ambiente en el que debe conocer, comprender, respetar y convivir con reglas tal y como sucede en la sociedad, por ello el juego y particularmente estas manifestaciones forman ciudadanos que jugando aprenden a vivir en comunidad.

#### B. Los Juegos Tradicionales en Colombia

Representativos de generación en generación, los juegos tradicionales cuentan con un trabajo artesanal de gran maestría. Tal y como se ha visto en los Encuentros Nacionales del Programa Nuevo Comienzo, donde artesanos como Antonio Díaz y su torno han brillado por la calidad de los trompos producto del trabajo de sus manos, “Llevo 35 años haciendo trompos, yoyos y baleros. Elaboro desde elementos de ocho milímetros hasta de 16 y 18 libras. Es un pasatiempo, pero con ello busco mantener intactos nuestros juegos tradicionales”, afirmó el artesano en una entrevista realizada por MinDeporte<sup>22</sup>.

Lo anterior, refleja aquello que se ha mencionado en el texto y es el alto valor cultural que representan este tipo de oficios, pero en especial el que cobran los juegos al contar con herramientas de tan alto valor como aquellas elaboradas por artesanos como Antonio Díaz, quien ha recorrido el país enseñando a niños y jóvenes de dónde provienen. No sólo enseña de esta manera, también es un referente constructor de paz, pues desde hace 20 años en el municipio de Caldas Antioquia, Díaz, fundó el Club de Trompo Nuevo Milenio-Todos por la Paz que aún hoy funciona en busca de aportar a la educación de nuevas generaciones en torno a estos juegos.

---

<sup>21</sup>Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OPMI). *Expresiones culturales tradicionales*. Recuperado de: <https://www.wipo.int/tk/es/folklore/>

<sup>22</sup> Noticias MinDeporte. *Antonio Díaz, el zar de los juegos tradicionales*. 10 de septiembre 2015. Recuperado de: <https://www.mindeporte.gov.co/index.php?idcategoria=73929>

Ejemplos como este son referentes del proceso que tienen estos juegos para insertarse en las comunidades, primero, un utensilio elaborado en la mayoría de los casos a mano, tallado y esculpido por un maestro artesano; segundo, el juego sufre una adaptación oral y se transmite por esta vía desde el conocimiento de estos maestros artesanos a otros integrantes de la comunidad, en su mayoría niños y jóvenes; tercero: aquellos niños y jóvenes que inicialmente se encuentran con estas prácticas lúdicas, las llevan a su entorno y más niños y jóvenes las conocen, aprenden e interactúan con ellas y la cadena se replica; cuarto: los niños y jóvenes que han disfrutado de estos juegos, los llevan a casa y sus padres y/o familiares quienes muy posiblemente disfrutaron estos juegos comparten a través de ellos tiempo de calidad con sus hijos.

La rápida transmisibilidad de estos juegos, ha generado que en el país se desarrollen epicentros culturales como el municipio de Caldas en el Departamento de Antioquia, donde en 2020 se celebraron los “39º JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LA CALLE”<sup>23</sup> en donde de forma virtual por los acontecimientos asociados a la pandemia se presentaron distintas modalidades como por ejemplo la “Decoración de Balcones y Fachadas”, el Concurso “Jugando en Familia” o el de “construcción y disfrute de los juegos de la calle” “Ranking de juegos”. Este importante evento, cuenta con la participación de jugadores de todo el país, en las modalidades de Trompo, Yo -Yo, Coca o Balero y otros, así mismo, aglutina a las Instituciones Educativas del departamento con el fin de difundir estas prácticas y le permite a las comunidades educativas interrelacionarse positivamente en torno al juego.

Otros casos como el de Sogamoso, en Boyacá, donde desde finales de los años 80 han realizado en el marco de las festividades del sol y del acero campeonatos nacionales y el campeonato mundial de trompo, son reflejo de la importancia que estos juegos han tenido en la cultura colombiana, pues de eventos como estos han salido importantes exponentes de este juego en el mundo, personajes como Braian Felipe Gaspar (campeón mundial de trompo en Budapest 2020), Alex Maldonado (Tromposhow) y Wilson Gómez (Los Juguetes de mi Tierra Sumercé), quienes desde su creatividad y con mucho tesón han dejado el nombre de Colombia en lo más alto tanto en eventos nacionales y regionales como en este tipo de campeonatos, pero también en ferias y encuentros de nivel mundial.

Por lo anteriormente expuesto y en consonancia con los eventos y expresiones de cada uno de los territorios, puede verse que se han mantenido vigentes, siendo objeto de competiciones y torneos, aglutinando grandes cantidades de personas en torno al juego, al disfrute que estos traen consigo y a los innumerables aportes que generan en quienes los practican, observan y disfrutan. A continuación, podrán verse algunos lugares en el país que han apostado por el fomento de estos juegos y el tipo de eventos que se han ofrecido en tiempos recientes:

Municipio	Nombre Festival o Torneo	Juego Tradicional
Sogamoso, Boyacá	Campeonato Nacional y Campeonato Mundial de Trompo	Trompo
Caldas, Antioquia	Juegos Recreativos Tradicionales de la Calle	Trompo, yoyo, coca o balero, canicas, cuerda, pirinola, entre otros
Convención, Norte de Santander	Concurso de Juegos Tradicionales	Trompo, la Coca, Yoyo

<sup>23</sup> Alcaldía de Caldas, Antioquia. (2020), 39 ° *JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LA CALLE CALDAS, ANTIOQUIA, COLOMBIA*. Recuperado de: <https://caldasantioquia.gov.co/noticias/39-o-juegos-recreativos-tradicionales-de-la-calle-caldas-antioquia-colombia/>

Quimbaya, Quindío	Encuentro Nacional de Nuevo Comienzo, Otro Motivo para Vivir	Trompo
Bogotá, Colombia	En la Jugada por Bogotá	Triatlón (canicas, coca o Balero y trompo)
Madrid, Cundinamarca	Festival Departamental de Juegos tradicionales y de la Calle	Yoyo, canicas, coca o balero, trompo, entre otros.
Tabio, Cundinamarca	Festival de Juegos Tradicionales	Yoyo, canicas, coca o balero, trompo, entre otros.
San Bernardo del Viento, Córdoba	Festival de los juegos tradicionales de la cultura afrodescendiente	Yoyo, pelota de letras, canicas, trompo, coca o balero (choco choco), ula ula, sortija, entre otros.
Ibagué, Tolima	Festival Departamental de Juegos Tradicionales	Trompo, yoyo, Coca, entre otros.
San Pablo de Borbur, Boyacá	Festival de Juegos Tradicionales	Trompo, Yermis, coca o balero
Valledupar, Cesar	Festival de Juegos Tradicionales	Yoyo, trompo, lazo, coca, danzas, rondas, entre otros.
Soacha, Cundinamarca	QhispiKay - Libertad sin fronteras: Primer festival de danza y juegos tradicionales de Soacha	Yoyo, trompo, lazo y la coca
Chiquinquirá, Boyacá	Festival de Juegos Chiriposos	Trompo, yoyo, Coca, entre otros.
Barranquilla, Atlántico	Encuentro promocional, generacional y cultural de la oralidad afrocolombiana, vista desde los juegos tradicionales ancestrales, de los afrodescendientes	Yoyo, pelota de letras, canicas, trompo, coca o balero (choco choco), ula ula, sortija, entre otros.
Moniquirá, Boyacá	Escuela de formación en Juegos Tradicionales y Autóctonos	Trompo, yoyo, coca o balero, canicas, cuerda, pirinola, entre otros
Cácota, Norte de Santander	Escuela de formación en juegos tradicionales	Trompo, yoyo, coca o balero, canicas, cuerda, pirinola, entre otros
Colón, Putumayo	Formación para el rescate y dinamización de juegos tradicionales campesinos	Trompo, yoyo, coca o balero, canicas, cuerda, pirinola, entre otros
Pereira, Risaralda	Festival de juegos tradicionales y de la calle	Trompo, yoyo, coca o balero, canicas, cuerda, pirinola, entre

		otros
--	--	-------

#### IV. Marco Constitucional y Legal

##### A. Marco Constitucional

La Constitución Política desarrolla en varios artículos la protección de la cultura y del patrimonio, así:

Artículo	Descripción
2	Son fines esenciales del Estado: (...) facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan y en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación
7	El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación colombiana.
8	Es obligación del Estado y de las personas proteger las riquezas culturales y naturales de la Nación.
44	Son derechos fundamentales de los niños: (...) la educación y la cultura, la recreación (...) La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.
67	La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.(...).
70	<b>El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos</b> en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. <b>La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad.</b> El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. <b>El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.</b>
71	La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. <b>Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura.</b> El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.
72	<b>El patrimonio cultural de la Nación está bajo la protección del Estado.</b> El patrimonio arqueológico y otros bienes culturales que conforman la identidad nacional, pertenecen a la Nación y son inalienables, inembargables e imprescriptibles. La ley establecerá los mecanismos para readquirirlos cuando se encuentren en manos de particulares y reglamentará los derechos especiales que pudieran tener los grupos étnicos asentados en



territorios de riqueza arqueológica.
--------------------------------------

## B. Marco Legal

Respecto al Patrimonio Cultural Inmaterial, pueden ser consideradas las siguientes fuentes normativas:

### 1. Normas Internacionales:

- La Conferencia General de la UNESCO para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. París, septiembre 29 a Octubre 17 de 2003.

En esta convención<sup>24</sup>, fueron aprobadas muy importantes disposiciones, entre ellas puede destacarse la definición de Patrimonio:

1. Se entiende por “patrimonio cultural inmaterial” los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. A los efectos de la presente Convención, se tendrá en cuenta únicamente el patrimonio cultural inmaterial que sea compatible con los instrumentos internacionales de derechos humanos existentes y con los imperativos de respeto mutuo entre comunidades, grupos e individuos y de desarrollo sostenible.

Se establecieron de igual manera, una asamblea general para la convención y un comité de estados miembros, encargados de promover los objetivos de la comisión, asesorar sobre prácticas ejemplares y formular recomendaciones encaminadas a la salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial, revisar solicitudes de otros estados miembros para llevarlas a la Asamblea y prestar asistencia internacional, entre otras muchas funciones.

Es necesario afirmar que en la mencionada convención, se estipuló que los estados miembros deberán adoptar las medidas necesarias para garantizar la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial presente en su territorio y también tendrán que identificar y definir los distintos elementos del patrimonio cultural inmaterial presentes en su territorio, con participación de las comunidades, los grupos y las organizaciones no gubernamentales pertinentes. Algunas medidas adicionales que deben implementarse son:

- a) adoptar una política general encaminada a realzar la función del patrimonio cultural inmaterial en la sociedad y a integrar su salvaguardia en programas de planificación;
- b) designar o crear uno o varios organismos competentes para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial presente en su territorio;
- c) fomentar estudios científicos, técnicos y artísticos, así como metodologías de investigación, para la salvaguardia eficaz del patrimonio cultural inmaterial, y en particular del patrimonio cultural inmaterial que se encuentre en peligro;

<sup>24</sup> Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO. [En línea] Recuperado de: [http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL\\_ID=17716&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17716&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

- d) adoptar las medidas de orden jurídico, técnico, administrativo y financiero adecuadas para:
- 1) favorecer la creación o el fortalecimiento de instituciones de formación en gestión del patrimonio cultural inmaterial, así como la transmisión de este patrimonio en los foros y espacios destinados a su manifestación y expresión;
  - 2) garantizar el acceso al patrimonio cultural inmaterial, respetando al mismo tiempo los usos consuetudinarios por los que se rige el acceso a determinados aspectos de dicho patrimonio;
  - 3) crear instituciones de documentación sobre el patrimonio cultural inmaterial y facilitar el acceso a ellas.

Lo anterior, muestra un compromiso amplio de salvaguardar y proteger el patrimonio cultural inmaterial por parte de los Estados miembros, Colombia es uno de ellos.

## 2. Leyes, Decretos y Resoluciones

- **Ley 45 de 1983**, Vigente para Colombia desde el 24 de agosto de 1983. La Convención sobre la Protección del patrimonio mundial, cultural y natural de 1972.
- **Ley 136 de 1994**, por la cual se dictan normas tendientes a modernizar la organización y el funcionamiento de los municipios. Dentro de la cual se prioriza el fomento a la cultura en estos territorios.
- **Ley 349 de 1996**, Mediante esta, se ratificó la “Convención para la protección de los bienes culturales en caso de conflicto armado”, declarada exequible por la Corte Constitucional mediante la sentencia C-467 de 1997.
- **Ley 397 de 1997**. Ley General de Cultura, define el patrimonio cultural de la Nación, constituido por bienes y valores culturales expresión de la nacionalidad colombiana, como las tradiciones, costumbres, hábitos etc.
- **Ley 666 de 2001**, por medio de la cual se modifica el artículo 38 de la Ley 397 de 1997 y se dictan otras disposiciones. La cual promueve la protección de las manifestaciones culturales en Colombia y reglamenta la estampilla pro cultura, recreación y deporte.
- **Ley 1037 de 2006**, declarada exequible en la sentencia C-120 de 2008. La Convención para la salvaguardia del “patrimonio cultural inmaterial” de 2003.
- **Ley 1185 de 2008**, por la cual se modifica y adiciona la Ley 397 de 1997, Ley General de Cultura, y se dictan otras disposiciones. En la cual el Ministerio de Cultura emite procedimientos únicos para la protección y salvaguardia del patrimonio. (art. 8)
- **Decreto número 2941 de 2009**, por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 397 de 1997 modificada por la Ley 1185 de 2008, en lo correspondiente al Patrimonio Cultural de la Nación de naturaleza inmaterial. El cual define el régimen especial de protección a la cultura nacional.
- **Decreto 1080 de 2015**, Por el cual se reglamenta el Sector Cultura. En su Parte III se desarrollan las disposiciones del Sistema Nacional de Patrimonio Cultural y se dictan otras disposiciones.
- **Decreto 2358 de 2019**, por el cual se modifica el Decreto 1080 de 2016. Reglamenta la Ley 1185 de 2008 y regula el objeto, integración, definiciones, campos, fomento y titularidad del patrimonio cultural inmaterial y lo define.
- **Resolución número 168 de 2005**, por la cual se establecen los criterios, competencias, requisitos y procedimientos para evaluar y declarar un bien inmaterial como Bien de Interés Cultural de Carácter Nacional y se dictan otras disposiciones.
- **Sentencia C – 742 de 2006**

- **Sentencia C – 1192 de 2005:** *le asigna al legislador la atribución de señalar qué actividades son consideradas como expresión artística.*
- **Sentencia C – 082 de 2014**

## V. Derecho comparado y experiencia internacional.

La ACNUR<sup>25</sup> desarrolla un interesante análisis respecto a cómo los juegos tradicionales del mundo permiten entender a las distintas sociedades, sus formas de vida, de sentir, de ser, así:

El juego es ante todo otra forma de expresión. Aunque no necesariamente tiene que coincidir con la realidad, sí pone de manifiesto la manera en que un determinado grupo social entiende el mundo y su rol dentro de él. Hay juegos que son patrimonio cultural de la humanidad como, por ejemplo, los Juegos Olímpicos, que se celebran cada cuatro años. Si bien se originaron en las antiguas polis de Grecia, con el tiempo se convirtieron en un símbolo de la integración de las naciones, la solidaridad, la convivencia y el respeto por la diferencia.

De lo anterior, puede inferirse que eventos tan importantes como los Juegos Olímpicos que provienen de una tradición cultural hoy por hoy sean las justas deportivas multidisciplinarias más importantes de nuestros días.

Alonso, Medina y Leal, en su artículo *«Los juegos y deportes tradicionales como patrimonio cultural inmaterial de UNESCO ante las estrategias turísticas nacionales. El caso de los deportes de lucha»*<sup>26</sup>, desarrollan importantes planteamientos respecto a la inclusión dentro de las listas de la UNESCO sobre Patrimonio Cultural Inmaterial de distintos juegos y deportes tradicionales, lo cual es fundamental para el desarrollo e impulso de estos, otras particularidades que rescatan los mencionados autores por ejemplo podría ser que,

dicha presencia es entendida por los países impulsores como una oportunidad de mostrar su riqueza y diversidad cultural, así como la consideración de la misma, su respeto y preservación. De tal modo, se asocia el reconocimiento de estas prácticas con la importancia del país, la cultura local-nacional y la imagen internacional del país que las acoge. (2020, p. 94)

Es fundamental resaltar que desde la experiencia internacional de la UNESCO se ha desarrollado con el tiempo y a través de las vivencias con otras culturas, se puede entender el Patrimonio Cultural Inmaterial como

un acuerdo social (entre los distintos agentes sociales, entre instituciones e individuos...), sobre aquellos aspectos de nuestra cultura que, por un lado, consideramos que son representativos de nuestra producción (que nos “representan” y que, por tanto, forman parte de nuestra identidad colectiva) y que por este mismo motivo son susceptibles de ser conservados y legados a las próximas generaciones (Medina, 2017). Puede ser contemplado como nexo entre pasado y presente (e incluso parte del futuro) y, habitualmente, está relacionado con las identidades colectivas, en la medida en que forma parte de la producción y del devenir que da sentido y originalidad a la sociedad como tal. (p. 96)

<sup>25</sup> Juegos tradicionales del mundo: formas de expresión cultural. [En línea] Recuperado de: <https://eacnur.org/blog/juegos-tradicionales-del-mundo-formas-expresion-cultural/>

<sup>26</sup> Journal of Tourism and Heritage Research (2020), vol, no 3, no 1 pp. 94-106. Alonso V; Medina F.X. & Leal Londoño P. “Traditional games and sports as UNESCO,S in-tangible cultural heritage facing tourist strategies.”

Como puede verse, el incluir a los juegos tradicionales en estas listas y hacerlos parte de tan importante organización, fomenta el crecimiento social, la protección y convierten a estas prácticas en parte del presente, pero también del futuro. Un futuro que como lo explican nuevamente los mencionados autores, crea identidades, reafirma grupos sociales, «el patrimonio sería así "una forma sutil de las sociedades o grupos para dotarse de legitimidad" (Davallon, Micoud y Tardy, 1997, 202)» (p.96), entendiéndose de esta forma que las sociedades se nutren de su patrimonio.

A través del patrimonio y más específicamente desde la patrimonialización, pueden construirse importantes avances para nuestra realidad en torno al pasado, pero para entenderlo mejor es necesario retomar a Roigé y Frigolé (2010) en Alonso, Medina y Leal (2020), cuando afirman que «la patrimonialización es una reinterpretación del pasado a partir de las problemáticas contemporáneas, mediante un conjunto de acciones que se pueden caracterizar como remodelación, reconstrucción, o reelaboración del pasado» (p. 96). Las implicaciones de Patrimonializar una práctica o un elemento, permitiría «darle un uso en términos políticos (construcción de identidad, reivindicación), sociales (uso comunitario) o económicos (rendimiento, uso turístico)» (p. 96).

Respecto a los juegos y deportes tradicionales, desde hace años en varias de las conferencias internacionales se ha visto un gran interés por apoyar e incentivar la declaración de estos como Patrimonio, algunos ejemplos pueden describirse de la siguiente manera:

En las Conferencias Internacionales de Ministros y Altos Funcionarios encargados de la Educación Física y el Deporte (MINEPS), que, desde su Tercera Conferencia Internacional (1999), comienza a contemplar la importancia de los juegos y deportes tradicionales. Esto será consecuencia de las conclusiones de la IV Conferencia (Atenas, 2004), donde se reconoce que, entre las estrategias de apoyo y fomento del deporte: “figura la relativa al grado de prioridad que se debe otorgar a los juegos y deportes tradicionales. En el transcurso de los debates se estimó que, lejos de tener un carácter distintivo, son más bien integradores y podrían constituir nuevas alternativas en el contexto de los enfoques innovadores que se adopten en los programas de los sistemas educativos relacionados con la educación física y el deporte”, lo que conduce a los ministros firmantes a “alentar la promoción y el fomento de los juegos y deportes tradicionales mediante una carta internacional, como componentes del deporte para todos y expresión de un patrimonio cultural universal rico y diverso” (2020, pp. 98-99).

El aporte realizado por Ministros, Cancilleres, funcionarios de gobierno y otros enviados de las naciones a las conferencias, muestra el interés y el compromiso que han tenido los estados con estas prácticas, fomentando de esta manera el desarrollo de la cultura y la prevalencia de la misma en la vida diaria de cada país.

## VI. Modificaciones

TEXTO APROBADO EN PRIMER DEBATE	TEXTO PROPUESTO PARA SEGUNDO DEBATE
«Por medio del cual se declara a los juegos tradicionales del Trompo, el Yo-Yo y la Coca o Balero como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Nación»	Sin Modificaciones

<p><b>Artículo 1. Objeto.</b> Declarar las manifestaciones culturales y deportivas de los juegos tradicionales del Trompo, el Yo -Yo y la Coca o Balero, como Patrimonio Cultural Inmaterial de la nación.</p>	Sin Modificaciones
<p><b>Artículo 2. Exhorto.</b> Exhórtese al Gobierno nacional a través del Ministerio de Cultura, para que se incluyan los juegos tradicionales del Trompo, el Yo-Yo y la Coca o Balero, en la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial (LRPCI) del ámbito nacional, se desarrolle y se apruebe el Plan Especial de Salvaguarda (PES) correspondiente.</p> <p><b>Parágrafo.</b> Para los efectos de la presente ley, entiéndase por juegos tradicionales, el trompo, el yoyo, la coca o balero y todos aquellos que el Ministerio de Cultura posteriormente considere pertinente incluir de acuerdo con sus funciones constitucionales y legales.</p>	Sin Modificaciones
<p><b>Artículo 3º. Impulso.</b> Se autoriza al Ministerio de Cultura en coordinación con el Ministerio del Deporte y con el Ministerio de Educación Nacional, para que, de conformidad con sus funciones constitucionales y legales, contribuyan al fomento, internacionalización, promoción, divulgación, financiación y desarrollo de los valores culturales que se originan alrededor de las expresiones tradicionales del juego declaradas en la presente ley.</p>	Sin Modificaciones
<p><b>Artículo 4º. Adhesión de otras expresiones.</b> El Ministerio de Cultura, el Ministerio de Educación nacional y el Ministerio del Deporte, de acuerdo con sus funciones Constitucionales y Legales, propenderán por la adhesión de otras expresiones de juegos tradicionales que puedan encontrarse en el país.</p>	Sin Modificaciones
<p><b>Artículo 5º. Definiciones.</b> Para los efectos de la presente ley se tendrán en cuenta las siguientes definiciones:</p> <p><b>1. Patrimonio Cultural Inmaterial de la Nación:</b> El patrimonio cultural inmaterial está integrado por los usos, prácticas, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas, junto con los</p>	Sin Modificaciones

instrumentos, objetos, artefactos, espacios culturales y naturales que les son inherentes, así como por las tradiciones y expresiones orales, incluidas las lenguas, artes del espectáculo, usos sociales, rituales y actos festivos, conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo, técnicas artesanales, que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte de su patrimonio cultural. El patrimonio cultural inmaterial incluye a las personas que son creadoras o portadoras de las manifestaciones que lo integran.

- 2. Juego tradicional:** Son aquellos que han pasado de generación en generación, mediante tradición oral, que comprenden la enseñanza, el aprendizaje y la práctica de expresiones de juego, juegos infantiles, deportes, así como las competencias y espectáculos tradicionales de fuerza, habilidad o destreza entre personas y grupos. Son espacios de socialización y de reconstrucción permanente del tejido social que habilitan la comunicación e identidad generacional y contribuyen a la resolución simbólica de tensiones y conflictos sociales. Se excluyen aquellos juegos y deportes tradicionales que afecten la salud o fomenten la violencia hacia las personas y los animales.
- 3. Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial (LRPCI):** Es el conjunto de representaciones relevantes del Patrimonio Cultural Inmaterial incorporado a un catálogo especial mediante acto administrativo del Ministerio de Cultura. La inclusión en la LRPCI tiene como condición la elaboración de un plan especial de salvaguarda (PES), el cual es un acuerdo social para la identificación, revitalización, documentación, divulgación y protección de las manifestaciones, incorporando los costos económicos que la elaboración que dicho PES requiera.

<p><b>4. Trompo:</b> Es un instrumento de madera, pasta u otros materiales, al cual se enrolla una cuerda para lanzarlo y que gire en su punta metálica. Según sea la habilidad de los jugadores, se desarrollarán distintos trucos mientras el trompo gira.</p> <p><b>5. YoYo:</b> Instrumento compuesto por un par de discos que pueden ser de madera, pasta u otros materiales, unidos con una ranura en medio, a ella se le pasa un cordel o cuerda y se enrolla. El juego consiste en dejar caer el Yoyo con fuerza y así conseguir que suba y baje por la cuerda. Una vez se desarrolla la habilidad de hacer subir y bajar el YoYo existen una gran cantidad de trucos que pueden realizarse.</p> <p><b>6. Coca o Balero:</b> Instrumento que puede ser de madera, pasta u otros materiales, cuyo juego consiste en enlazar una bola en un tallo, con habilidad y puntería puede lograrse. Existen de diferentes tamaños, colores y materiales. Pueden realizarse diferentes trucos y se lleva una puntuación de acuerdo con la cantidad de veces que se enlacen los elementos.</p>	
<p><b>Artículo 6°. Patrimonio inmaterial.</b> La titularidad del Patrimonio Cultural Inmaterial de los Juegos Tradicionales estará sometida a las disposiciones contenidas en la Ley 397 de 1997, el Decreto 2941 de 2009, Ley 1185 de 2008, Decreto 1080 de 2015, Decreto 2358 de 2019 y las demás normas concordantes.</p>	Sin Modificaciones
<p><b>Artículo 7°. Autorizaciones Presupuestales.</b> Autorízase al Gobierno Nacional por intermedio del Ministerio de Cultura, para incorporar dentro del Presupuesto General de la Nación las apropiaciones requeridas por la presente ley, con el fin de garantizar los recursos necesarios para los fines de la misma, de conformidad con las competencias establecidas en la Ley 397 de 1997.</p> <p>Se autoriza al Ministerio de Cultura para asignar recursos de su presupuesto con destino a la elaboración del Plan Especial de Salvaguarda.</p>	Sin Modificaciones

**Parágrafo 1º.** La destinación de las apropiaciones presupuestales mencionadas tendrá como fin la ejecución de las siguientes acciones e intervenciones de interés social y de utilidad pública:

1. Garantizar la protección, rescate, promoción y difusión de las manifestaciones culturales relacionadas con la práctica de los juegos tradicionales mencionados en la presente ley u otros que considere el Ministerio.
2. Promocionar los juegos tradicionales buscando fortalecer el sentido de pertenencia, arraigo e identidad nacional en sus manifestaciones culturales.
3. Promover la investigación, historia y difusión de los juegos tradicionales, propendiendo porque perduren en el tiempo y continúen su transmisión de generación en generación.
4. Desarrollar y apoyar eventos y olimpiadas nacionales e internacionales de juegos tradicionales.

**Parágrafo 2º.** Las autorizaciones otorgadas al Gobierno Nacional en virtud de esta ley, se incorporarán de conformidad con lo establecido en el presente artículo, en primer lugar, reasignando los recursos hoy existentes en cada órgano ejecutor, sin que ello implique un aumento del presupuesto. En segundo lugar, de acuerdo con las disponibilidades que se produzcan en cada vigencia fiscal.

**Parágrafo 3º.** El Gobierno Nacional impulsará y apoyará ante otras entidades públicas o privadas, nacionales o internacionales, la obtención de recursos económicos adicionales o complementarios a las que se autoricen apropiar en el Presupuesto General de la Nación de cada vigencia fiscal, destinadas al objeto que se refiere la presente ley.

**Artículo 8º. Promoción.** La Nación a través del Ministerio de Cultura, Ministerio del Deporte y Ministerio de Educación Nacional, apoyarán la práctica de los juegos tradicionales señalados en la presente ley, impulsarán campeonatos veredales, municipales, distritales, departamentales y nacionales, como mecanismo de protección y salvaguarda de las tradiciones de nuestro país.

**Artículo 8º. Promoción.** La Nación a través del Ministerio de Cultura, Ministerio del Deporte y Ministerio de Educación Nacional, apoyarán la práctica de los juegos tradicionales señalados en la presente ley. **En el marco de sus funciones, el Ministerio del Deporte** impulsarán campeonatos veredales, municipales, distritales, departamentales y nacionales, como mecanismo de protección y salvaguarda de las tradiciones de



	nuestro país.
<b>Artículo 9°. Vigencias y Derogatorias.</b> La presente ley empezará regir a partir de la fecha de su promulgación y deroga las disposiciones que le sean contraria.	Sin Modificaciones

## VII. Impacto Fiscal

De acuerdo con el proyecto sustentado previamente, específicamente con el artículo 7° de la Ley 819 de 2003, los gastos que genere la presente iniciativa se entenderán incluidos en los presupuestos y en el Plan Operativo Anual de Inversión de la entidad competente, para este caso particular, el Ministerio de Cultura.

Teniendo en cuenta lo anterior, y dada la obligación del Estado a destinar los recursos necesarios para la salvaguarda del patrimonio y la promoción de la cultura, es relevante mencionar que una vez promulgada la ley, el Gobierno deberá promover su ejercicio y cumplimiento, además se debe tener en cuenta como sustento el pronunciamiento de la Corte Constitucional, en la Sentencia C-911 de 2007, en la cual se puntualizó que el impacto fiscal de las normas, no puede convertirse en óbice y barrera, para que las corporaciones públicas ejerzan su función legislativa y normativa.

En la realidad, aceptar que las condiciones establecidas en el artículo 7° de la Ley 819 de 2003 constituyen un requisito de trámite que le incumbe cumplir única y exclusivamente al Congreso, lo anterior, reduce desproporcionadamente la capacidad de iniciativa legislativa que reside en el Congreso de la República, con lo cual se vulnera el principio de separación de las Ramas del Poder Público, en la medida en que se lesiona seriamente la autonomía del Legislativo.

Precisamente, los obstáculos casi insuperables que se generarían para la actividad legislativa del Congreso de la República llevarían a concederle una forma de poder de veto al Ministro de Hacienda sobre las iniciativas de ley en el Congreso.

Es decir, el mencionado artículo debe interpretarse en el sentido de que su fin es obtener que las leyes que se dicten tengan en cuenta las realidades macroeconómicas, pero sin crear barreras insalvables en el ejercicio de la función legislativa ni crear un poder de veto legislativo en cabeza del Ministro de Hacienda.

Finalmente, al respecto del impacto fiscal que los proyectos de ley pudieran generar, la Corte ha dicho:

“Las obligaciones previstas en el artículo 7o de la Ley 819 de 2003 constituyen un parámetro de racionalidad legislativa, que está encaminado a cumplir propósitos constitucionalmente valiosos, entre ellos el orden de las finanzas públicas, la estabilidad macroeconómica y la aplicación efectiva de las leyes. Esto último en tanto un estudio previo de la compatibilidad entre el contenido del proyecto de ley y las proyecciones de la política económica, disminuye el margen de incertidumbre respecto de la ejecución material de las previsiones legislativas. El mandato de adecuación entre la justificación de los proyectos de ley y la planeación de la política económica, empero, no puede comprenderse como un requisito de trámite para la aprobación de las iniciativas legislativas, cuyo cumplimiento recaiga exclusivamente en el Congreso. Ello en tanto (i) el Congreso carece de las instancias de evaluación técnica para determinar el impacto fiscal de cada proyecto, la determinación de las fuentes adicionales de financiación y la

compatibilidad con el marco fiscal de mediano plazo; y (ii) aceptar una interpretación de esta naturaleza constituiría una carga irrazonable para el Legislador y otorgaría un poder correlativo de veto al Ejecutivo, a través del Ministerio de Hacienda, respecto de la competencia del Congreso para hacer las leyes.

Un poder de este carácter, que involucra una barrera en la función constitucional de producción normativa, se muestra incompatible con el balance entre los poderes públicos y el principio democrático. Si se considera dicho mandato como un mecanismo de racionalidad legislativa, su cumplimiento corresponde inicialmente al Ministerio de Hacienda y Crédito Público, una vez el Congreso ha valorado, mediante las herramientas que tiene a su alcance, la compatibilidad entre los gastos que genera la iniciativa legislativa y las proyecciones de la política económica trazada por el Gobierno. Así, si el Ejecutivo considera que las cámaras han efectuado un análisis de impacto fiscal erróneo, corresponde al citado Ministerio el deber de concurrir al procedimiento legislativo, en aras de ilustrar al Congreso sobre las consecuencias económicas del proyecto. El artículo 7o de la Ley 819 de 2003 no puede interpretarse de modo tal que la falta de concurrencia del Ministerio de Hacienda y Crédito Público dentro del proceso legislativo, afecte la validez constitucional del trámite respectivo.

Como lo ha resaltado la Corte, si bien compete a los miembros del Congreso la responsabilidad de estimar y tomar en cuenta el esfuerzo fiscal que el proyecto bajo estudio puede implicar para el erario público, es claro que es el Poder Ejecutivo, y al interior de aquel el Ministerio de Hacienda y Crédito Público, el que dispone de los elementos técnicos necesarios para valorar correctamente ese impacto, y a partir de ello, llegado el caso, demostrar a los miembros del órgano legislativo la inviabilidad financiera de la propuesta que se estudia. De allí que esta corporación haya señalado que corresponde al Gobierno el esfuerzo de llevar a los legisladores a la convicción de que el proyecto por ellos propuesto no debe ser aprobado, y que en caso de resultar infructuoso ese empeño, ello no constituye razón suficiente para tener por incumplido el indicado requisito, en caso de que las cámaras finalmente decidan aprobar la iniciativa cuestionada”.

### VIII. Posibles conflictos de interés.

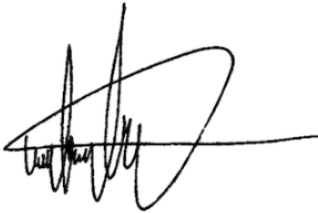
El Consejo de Estado en Sentencia de 10 de noviembre de 2009, radicación número PI. 01180-00 expedida por la Sala de lo Contencioso Administrativo ha señalado que *“No cualquier interés configura la causal de desinvestidura en comento, pues se sabe que sólo lo será aquél del que se pueda predicar que es directo, esto es, que perse el alegado beneficio, provecho o utilidad encuentre su fuente en el asunto que fue conocido por el legislador; particular, que el mismo sea específico o personal, bien para el congresista o quienes se encuentren relacionados con él; y actual o inmediato, que concurra para el momento en que ocurrió la participación o votación del congresista, lo que excluye sucesos contingentes, futuros o imprevisibles. También se tiene noticia que el interés puede ser de cualquier naturaleza, esto es, económico o moral, sin distinción alguna”*.

Por lo tanto, teniendo en cuenta lo establecido en el artículo 3 de la Ley 2003 del 19 de noviembre de 2019, por la cual se modifica parcialmente la Ley 5 de 1992 y se dictan otras disposiciones, que modifica el artículo 291 de la Ley 5 de 1992, en la que se estableció que el autor del proyecto y el ponente presentarán en la exposición de motivos un acápite que describa las circunstancias o eventos que podrán generar un conflicto de interés para la discusión y votación del proyecto, **se considera que el presente proyecto de ley solamente genera conflictos de interés para alguno de los legisladores si su eventual aprobación acaece un beneficio particular, actual y directo a los congresistas, de conformidad con lo establecido en el artículo 1 de la Ley 2003 de 19 de noviembre de 2019.**

## IX. Proposición

Por todas las consideraciones anteriores y en cumplimiento con lo establecido en la Ley 5 de 1992, me permito rendir ponencia positiva y solicito a la Plenaria de la Cámara de Representantes dar Segundo debate al Proyecto de Ley N° 419 de 2021 Cámara *“Por medio del cual se declara a los juegos tradicionales del Trompo, el Yo-Yo y la Coca o Balero como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Nación”*.

Atentamente,



**WILMER LEAL PÉREZ**

Representante a la Cámara por Boyacá.

Ponente



## TEXTO PROPUESTO PARA SEGUNDO DEBATE

### PROYECTO DE LEY N° 419 DE 2021 CÁMARA

**«Por medio del cual se declara a los juegos tradicionales del Trompo, el Yo-Yo y la Coca o Balero como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Nación»**

**El Congreso de la República de Colombia**

#### **DECRETA:**

**Artículo 1. Objeto.** Declarar las manifestaciones culturales y deportivas de los juegos tradicionales del Trompo, el Yo -Yo y la Coca o Balero, como Patrimonio Cultural Inmaterial de la nación.

**Artículo 2. Exhorto.** Exhórtese al Gobierno nacional a través del Ministerio de Cultura, para que se incluyan los juegos tradicionales del Trompo, el Yo-Yo y la Coca o Balero, en la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial (LRPCI) del ámbito nacional, se desarrolle y se apruebe el Plan Especial de Salvaguarda (PES) correspondiente.

**Parágrafo.** Para los efectos de la presente ley, entiéndase por juegos tradicionales, el trompo, el yoyo, la coca o balero y todos aquellos que el Ministerio de Cultura posteriormente considere pertinente incluir de acuerdo con sus funciones constitucionales y legales.

**Artículo 3º. Impulso.** Se autoriza al Ministerio de Cultura en coordinación con el Ministerio del Deporte y con el Ministerio de Educación Nacional, para que, de conformidad con sus funciones constitucionales y legales, contribuyan al fomento, internacionalización, promoción, divulgación, financiación y desarrollo de los valores culturales que se originan alrededor de las expresiones tradicionales del juego declaradas en la presente ley.

**Artículo 4º. Adhesión de otras expresiones.** El Ministerio de Cultura, el Ministerio de Educación nacional y el Ministerio del Deporte, de acuerdo con sus funciones Constitucionales y Legales, propenderán por la adhesión de otras expresiones de juegos tradicionales que puedan encontrarse en el país.

**Artículo 5º. Definiciones.** Para los efectos de la presente ley se tendrán en cuenta las siguientes definiciones:

1. **Patrimonio Cultural Inmaterial de la Nación:** El patrimonio cultural inmaterial está integrado por los usos, prácticas, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas, junto con los instrumentos, objetos, artefactos, espacios culturales y naturales que les son inherentes, así como por las tradiciones y expresiones orales, incluidas las lenguas, artes del espectáculo, usos sociales, rituales y actos festivos, conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo, técnicas artesanales, que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como

parte de su patrimonio cultural. El patrimonio cultural inmaterial incluye a las personas que son creadoras o portadoras de las manifestaciones que lo integran.

2. **Juego tradicional:** Son aquellos que han pasado de generación en generación, mediante tradición oral, que comprenden la enseñanza, el aprendizaje y la práctica de expresiones de juego, juegos infantiles, deportes, así como las competencias y espectáculos tradicionales de fuerza, habilidad o destreza entre personas y grupos. Son espacios de socialización y de reconstrucción permanente del tejido social que habilitan la comunicación e identidad generacional y contribuyen a la resolución simbólica de tensiones y conflictos sociales. Se excluyen aquellos juegos y deportes tradicionales que afecten la salud o fomenten la violencia hacia las personas y los animales.
3. **Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial (LRPCI):** Es el conjunto de representaciones relevantes del Patrimonio Cultural Inmaterial incorporado a un catálogo especial mediante acto administrativo del Ministerio de Cultura. La inclusión en la LRPCI tiene como condición la elaboración de un plan especial de salvaguarda (PES), el cual es un acuerdo social para la identificación, revitalización, documentación, divulgación y protección de las manifestaciones, incorporando los costos económicos que la elaboración que dicho PES requiera.
4. **Trompo:** Es un instrumento de madera, pasta u otros materiales, al cual se enrolla una cuerda para lanzarlo y que gire en su punta metálica. Según sea la habilidad de los jugadores, se desarrollarán distintos trucos mientras el trompo gira.
5. **YoYo:** Instrumento compuesto por un par de discos que pueden ser de madera, pasta u otros materiales, unidos con una ranura en medio, a ella se le pasa un cordel o cuerda y se enrolla. El juego consiste en dejar caer el Yoyo con fuerza y así conseguir que suba y baje por la cuerda. Una vez se desarrolla la habilidad de hacer subir y bajar el YoYo existen una gran cantidad de trucos que pueden realizarse.
6. **Coca o Balero:** Instrumento que puede ser de madera, pasta u otros materiales, cuyo juego consiste en enlazar una bola en un tallo, con habilidad y puntería puede lograrse. Existen de diferentes tamaños, colores y materiales. Pueden realizarse diferentes trucos y se lleva una puntuación de acuerdo con la cantidad de veces que se enlacen los elementos.

**Artículo 6°. Patrimonio inmaterial.** La titularidad del Patrimonio Cultural Inmaterial de los Juegos Tradicionales estará sometida a las disposiciones contenidas en la Ley 397 de 1997, el Decreto 2941 de 2009, Ley 1185 de 2008, Decreto 1080 de 2015, Decreto 2358 de 2019 y las demás normas concordantes.

**Artículo 7°. Autorizaciones Presupuestales.** Autorízase al Gobierno Nacional por intermedio del Ministerio de Cultura, para incorporar dentro del Presupuesto General de la Nación las apropiaciones requeridas por la presente ley, con el fin de garantizar los recursos necesarios para los fines de la misma, de conformidad con las competencias establecidas en la Ley 397 de 1997.

Se autoriza al Ministerio de Cultura para asignar recursos de su presupuesto con destino a la elaboración del Plan Especial de Salvaguarda.

**Parágrafo 1º.** La destinación de las apropiaciones presupuestales mencionadas tendrá como fin la ejecución de las siguientes acciones e intervenciones de interés social y de utilidad pública:

1. Garantizar la protección, rescate, promoción y difusión de las manifestaciones culturales relacionadas con la práctica de los juegos tradicionales mencionados en la presente ley u otros que considere el Ministerio.
2. Promocionar los juegos tradicionales buscando fortalecer el sentido de pertenencia, arraigo e identidad nacional en sus manifestaciones culturales.
3. Promover la investigación, historia y difusión de los juegos tradicionales, propendiendo porque perduren en el tiempo y continúen su transmisión de generación en generación.
4. Desarrollar y apoyar eventos y olimpiadas nacionales e internacionales de juegos tradicionales.

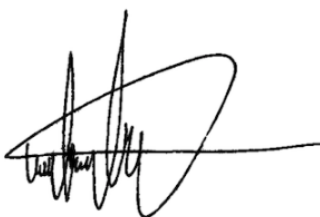
**Parágrafo 2º.** Las autorizaciones otorgadas al Gobierno Nacional en virtud de esta ley, se incorporarán de conformidad con lo establecido en el presente artículo, en primer lugar, reasignando los recursos hoy existentes en cada órgano ejecutor, sin que ello implique un aumento del presupuesto. En segundo lugar, de acuerdo con las disponibilidades que se produzcan en cada vigencia fiscal.

**Parágrafo 3º.** El Gobierno Nacional impulsará y apoyará ante otras entidades públicas o privadas, nacionales o internacionales, la obtención de recursos económicos adicionales o complementarios a las que se autoricen apropiarse en el Presupuesto General de la Nación de cada vigencia fiscal, destinadas al objeto que se refiere la presente ley.

**Artículo 8º. Promoción.** La Nación a través del Ministerio de Cultura, Ministerio del Deporte y Ministerio de Educación Nacional, apoyarán la práctica de los juegos tradicionales señalados en la presente ley. En el marco de sus funciones, el Ministerio del Deporte impulsará campeonatos veredales, municipales, distritales, departamentales y nacionales, como mecanismo de protección y salvaguarda de las tradiciones de nuestro país.

**Artículo 9º. Vigencias y Derogatorias.** La presente ley empezará regir a partir de la fecha de su promulgación y deroga las disposiciones que le sean contraria

Atentamente,



**WILMER LEAL PÉREZ**

Representante a la Cámara por Boyacá.

Ponente