



GACETA DEL CONGRESO

SENADO Y CÁMARA

(Artículo 36, Ley 5ª de 1992)
 IMPRENTA NACIONAL DE COLOMBIA
www.imprenta.gov.co

ISSN 0123 - 9066

AÑO XXI - N° 326

Bogotá, D. C., viernes, 8 de junio de 2012

EDICIÓN DE 20 PÁGINAS

DIRECTORES:

EMILIO RAMÓN OTERO DAJUD
 SECRETARIO GENERAL DEL SENADO
www.secretariasenado.gov.co

JESÚS ALFONSO RODRÍGUEZ CAMARGO
 SECRETARIO GENERAL DE LA CÁMARA
www.camara.gov.co

RAMA LEGISLATIVA DEL PODER PÚBLICO

SENADO DE LA REPÚBLICA

PONENCIAS

PONENCIA PARA SEGUNDO DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 52 DE 2011 SENADO

por medio de la cual se unifica el porcentaje de la evaluación de competencia y se garantiza el ascenso de los docentes por formación académica.

Bogotá, D. C., junio 6 de 2012

Doctor

JUAN MANUEL CORZO

Presidente

Senado de la República

Ciudad

Honorable Presidente:

En cumplimiento del encargo hecho por la Mesa Directiva de la Comisión Sexta Constitucional Permanente del Senado de la República, y acatando la Ley 5ª de 1992 en sus artículos 156, 157 y 158, me permito rendir informe de ponencia para segundo debate al Proyecto de ley número 52 de 2011 Senado, *por medio de la cual se unifica el porcentaje de la evaluación de competencia y se garantiza el ascenso de los docentes por formación académica*, teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Tradicionalmente se ha entendido que en el mundo del trabajo las relaciones se basan en la dependencia, subordinación, remuneración y en general aquellos elementos determinantes del contrato laboral. No obstante el trabajo va mucho más allá, porque lleva implícita la impronta de la necesidad social del trabajo, como base para el desarrollo, la realización personal, social y como elemento constitutivo de la justicia social.

Analizado en su integralidad, el derecho al trabajo debería proteger a quien ostenta la posición más débil en la relación contractual, pero la realidad ha empezado a generar la dinámica inversa. El discurso de

proteger el capital en pro de la estabilidad del sistema capitalista y a costa de los derechos de los trabajadores viene siendo un obstáculo conceptual llevado a la realidad, que ha generado innumerables atascos en el sistema judicial colombiano, pues por un lado se demandan los derechos fundamentales y de otra parte se procura seguir induciendo en prácticas flexibilizantes que no tienen otro beneficiario diferente al capital.

De hecho los regímenes denominados especiales y los anteriores regímenes determinados antes de la última reforma laboral dentro de las llamadas “Convenciones Colectivas del Trabajo” han venido siendo objeto constante de reformas flexibilizantes, que tienen por efecto desconocer logros económicos y reivindicantes, lo que ha causado que en muchos casos las demandas y procesos tanto de la jurisdicción ordinaria, como de la contenciosa administrativa generen responsabilidades económicas cuantiosísimas en desmedro del Estado.

El régimen de los docentes, entendido como especial (no privilegiado) no ha sido inmune a dichos cambios estructurales, lo que ha permitido establecer dinámicas legislativas que han dejado vacíos inmensos que deben ser llenados a instancia del mismo legislativo, en aras de una solución que permita descongestionar y a la vez desatiborrar de procesos al aparato jurisdiccional y por ende establecer una relación de equidad, equilibrio y solidaridad con los trabajadores de una parte y por la otra, evitar incontables demandas contra el Estado, que terminan en sentencias condenatorias con pago de perjuicios.

El régimen docente fue creado luego de un largo debate jurídico-social y aunque algunas normas fueron establecidas antes de 1979, es a partir del Decretoley 2277 de septiembre de 1979 cuando se determinó el Régimen Especial de Carrera Docente, que estableció las condiciones de ingreso, ejercicio, estabilidad, ascenso y retiro de las personas que desempeñan la profesión docente.

La modificación del artículo 20 del Decreto ley 1278 de 2002 va encaminada a suprimir la expresión ascender en el escalafón, debido a que es injusto que siendo un régimen especial que debe ser más beneficioso que el general, los docentes para ascender requieren tal como está redactado hoy el artículo 20 de 3 años de permanencia y evaluación superior al 80 por ciento, lo que en la práctica impide el ascenso y reubicación de los docentes en el escalafón, hay que recordarles a los honorables Congresistas que un Docente es un profesional que dura 5 años en la Universidad sin embargo, sus salarios son supremamente bajos, el promedio de ingreso de un docente del 1278 es de 1.400.000 pesos, que comparado con otras profesiones como la del patrullero de la policía quien no es profesional y solo hace una capacitación de 1 año para el curso de ingreso para la policía, entra con un salario superior al de los docentes.

Por lo tanto, es necesario siempre para el ascenso y la reubicación del maestro 3 años de permanencia, evaluación del 80 por ciento requisitos excesivos para ser un régimen especial.

Artículo 20. Estructura del Escalafón Docente. El Escalafón Docente estará conformado por tres (3) grados. Los grados se establecen con base en formación académica. Cada grado estará compuesto por cuatro (4) niveles salariales (A-B-C-D). Quienes superen el período de prueba se ubicarán en el Nivel Salarial A del correspondiente grado, según el título académico que acrediten; pudiendo ser reubicados en el nivel siguiente o **ascender de grado**, después de tres (3) años de servicio, siempre y cuando obtengan en la respectiva evaluación de competencias el puntaje indicado para ello, según lo dispuesto en el artículo 36 del presente decreto.

En cuanto al artículo 21 del Decreto-ley 1278 de 2002, es necesario suprimir las evaluaciones de competencias de los grados 2 y 3, además de adicionar el título de tecnólogos en educación al grado (1) uno, ya que actualmente el Decreto 1278 de 2002 en su artículo 21 grado (1) solo reconoce los títulos, de normalistas superiores.

Actualmente el estatuto del Decreto-ley 1278 de 2002 se encuentra de la siguiente manera;

Artículo 21. Requisitos para inscripción y ascenso en el Escalafón Docente.

Establézanse los siguientes requisitos para la inscripción y ascenso de los docentes o directivos docentes estatales en los distintos grados del Escalafón Docente:

Grado Uno:

- a) Ser normalista superior;
- b) Haber sido nombrado mediante concurso;
- c) Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba.

Grado Dos:

- a) Ser licenciado en Educación o profesional con título diferente más programa de pedagogía o un título de especialización en educación;
- b) Haber sido nombrado mediante concurso;

- c) Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba; o la evaluación de competencias en caso de que esté inscrito en el Grado Uno.

Grado Tres:

- a) Ser Licenciado en Educación o profesional;
- b) Poseer título de maestría o doctorado en un área afín a la de su especialidad o desempeño, o en un área de formación que sea considerada fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes;
- c) Haber sido nombrado mediante concurso;
- d) Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba; o la evaluación de competencias en caso de que esté inscrito en el Grado Uno o Dos.

Parágrafo. Quien reúna los requisitos de los Grados Dos o Tres puede aspirar a inscribirse directamente a uno de estos grados, previa superación de la evaluación del período de prueba.

Una vez inscrito, se considera ascenso pasar de un grado a otro dentro del Escalafón Docente, previa acreditación de requisitos y superación de las correspondientes evaluaciones de desempeño y de competencias, y existencia de disponibilidad presupuestal.

Además de lo anteriormente expuesto, se crea un parágrafo (2), para que este proyecto de ley sea viable, y es determinar que una vez se haya obtenido el título de licenciatura o profesional, el docente que se encontraba en el grado (1) del escalafón deberá ascender automáticamente al grado (2) con base en los requisitos establecidos en el mismo artículo 21 de este proyecto de ley.

Situación está que se repite en el grado (2) donde los licenciados o profesionales que obtengan sus respectivos magíster o doctorados deberán ser ascendidos inmediatamente al grado (3).

Es injusto que el mismo artículo 21 en el parágrafo establezca que las personas que:

() Quien reúna los requisitos de los Grados Dos o Tres puede aspirar a inscribirse directamente a uno de estos grados, previa superación de la evaluación del período de prueba ()

Como podemos establecer el Decreto-ley 1278 de 2002 permite que se inscriban directamente en los grados dos o tres las personas que reúnan los requisitos, pero dejó un vacío en aquellos docentes que posteriormente a su nombramiento por concurso llenaran los requisitos establecidos en el artículo 21 para el ascenso que son los respectivos títulos idóneos como las licenciaturas o título profesional para el grado 2 y las maestrías y doctorados para el grado 3.

Por ejemplo un docente en el grado 2 que es licenciado o profesional si obtiene un magíster debe pasar al grado 3 por reunir los requisitos de ese grado.

Otro ejemplo, es el del normalista que por su título ingresó al grado (1) y posteriormente realiza su carrera profesional o licenciatura debe ascender al grado 2 ya que reúne los requisitos para ese grado.

Igualmente, es necesario en aras del derecho de la igualdad que la evaluación de competencia para las reubicaciones sean del 60 por ciento, por ser un régimen especial debe ser más beneficioso para los funcionarios que cobija por lo tanto se pasa de un 80% a

un 60 por ciento tal como se establece en el régimen de carrera general.

Para ilustrar como se reubica y se asciende el siguiente cuadro muestra lo complejo del asunto:

Cuadro de requisitos de ascenso y reubicación de nivel:

Grado I Título de Normalista Superior y tecnólogos en educación.	Nivel A: 3 años, evaluación de competencias Nivel B: 3 años, evaluación de competencias Nivel C: 3 años, evaluación de competencias Nivel D: 3 años, evaluación de competencias
Grado II Título de licenciado o profesional + 3 años + evaluación.	Nivel A: 3 años, evaluación de competencias Nivel B: 3 años, evaluación de competencias Nivel C: 3 años, evaluación de competencias Nivel D: 3 años, evaluación de competencias
Grado III Título de maestría o doctorado + 3 años + evaluación.	Nivel A: 3 años, evaluación de competencias Nivel B: 3 años, evaluación de competencias Nivel C: 3 años, evaluación de competencias Nivel D: 3 años, evaluación de competencias
DISPONIBILIDAD PRESUPUESTAL SUPERACIÓN DE LA EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO	

LAS EVALUACIONES DE DESEMPEÑO QUE SON DEL 60 PORCIENTO Y LAS DE COMPETENCIA QUE SON DEL 80

GRADO ESCALAFÓN	NIVEL SALARIAL	ASIGNACION BASICA MENSUAL					
		DECRETO 1367 DE 2010	Δ %	DECRETO 2949 DE 2010			
1	A	949.272,00	2,39%	972.538,00			
	B	1.210.057,00	2,39%	1.239.715,00			
	C	1.559.854,00	2,39%	1.598.085,00			
	D	1.933.712,00	2,39%	1.981.107,00			
SIN ESPECIALIZACIÓN							
2	A	1.194.726,00	2,39%	1.224.009,00	1.296.587,00	2,39%	1.330.415,00
	B	1.561.062,00	2,39%	1.599.322,00	1.659.142,00	2,39%	1.699.806,00
	C	1.823.297,00	2,39%	1.867.986,00	2.055.460,00	2,39%	2.105.838,00
	D	2.178.840,00	2,39%	2.232.242,00	2.432.501,00	2,39%	2.492.120,00
MAESTRÍA							
3	A	1.899.604,00	7,27%	2.048.592,00	2.519.971,00	7,27%	2.717.615,00
	B	2.249.205,00	7,27%	2.425.612,00	2.958.133,00	7,27%	3.190.543,00
	C	2.781.715,00	7,27%	2.999.887,00	3.735.366,00	7,27%	4.028.335,00
	D	3.233.185,00	6,98%	3.475.982,00	4.288.076,00	7,27%	4.624.396,00
DOCTORADO							

Así como están las cosas, es imposible que la calidad de la educación mejore, que los docentes asciendan, debido a sus condiciones laborales, por ende se debe mejorar sus condiciones laborales para que se traduzcan en calidad de la educación al tener docentes con maestrías y doctorado que son los del grado 3.

PLIEGO DE MODIFICACIONES

Dentro del presente proyecto se hizo la siguiente modificación para la presentación de la ponencia en segundo debate:

- Se adicionó al artículo 2º, el párrafo número 3 el cual quedará de la siguiente manera:

Artículo 2º. Modifíquese el artículo 21 del Decreto-ley 1278 de 2002, que establece los requisitos para inscripción y ascenso en el escalafón docente, adicionándose los párrafos 2º y 3º, el cual quedará así:

Establézanse los siguientes requisitos para la inscripción y ascenso de los docentes o directivos docentes estatales en los distintos grados del Escalafón Docente:

Grado Uno:

- Ser normalista superior o **tecnólogo en educación;**
- Haber sido nombrado mediante concurso;
- Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba.

Grado Dos:

- Ser Licenciado en Educación o profesional con título diferente más programa de pedagogía o un título de especialización en educación;
- Haber sido nombrado mediante concurso;
- Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba.

Grado Tres:

- Ser Licenciado en Educación o profesional;
- Poseer título de maestría o doctorado en un área afín a la de su especialidad o desempeño, o en un área de formación que sea considerada fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes;
- Haber sido nombrado mediante concurso;
- Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba.

Parágrafo. Quien reúna los requisitos de los Grados Dos o Tres puede aspirar a inscribirse directamente a uno de estos grados, previa superación de la evaluación del período de prueba. Una vez inscrito, se considera ascenso pasar de un grado a otro dentro del Escalafón Docente, previa acreditación de requisitos y superación de las correspondientes evaluaciones de desempeño.

Parágrafo 2º. Los docentes que se encuentren en el grado 1 del escalafón y posteriormente a su nombramiento por concurso obtengan una licenciatura en educación o un título profesional diferente, ingresarán al grado 2A en su respectivo nivel; quienes se encuentren en el grado 2 y posteriormente a su nombramiento por concurso, obtengan una maestría o un doctorado ingresarán al grado 3 en su respectivo nivel.

Parágrafo 3º. Constituye mérito para ascender dentro del Estatuto de Profesionalización Docente para los docentes vinculados:

- Obtención de un título Universitario de Licenciado en Educación o de Profesional Universitario, y la obtención de un título de Maestría o Doctorado.

Proposición

Con fundamento en lo anteriormente expuesto, solicito al honorable Senado de la República, aprobar en segundo debate el Proyecto de ley número 52 de 2011 Senado, *por medio de la cual se unifica el porcentaje de la evaluación de competencia y se garantiza el ascenso de los docentes por formación académica.*

Atentamente,

Jorge Eliécer Guevara,
Senador de la República.

TEXTO PROPUESTO PARA SEGUNDO DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 52 DE 2011 SENADO

por medio de la cual se unifica el porcentaje de la evaluación de competencia y se garantiza el ascenso de los docentes por formación académica.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1º. *Modifíquese el artículo 20 del Decreto-ley 1278 de 2002, el cual quedará así:*

Artículo 20. *Estructura del escalafón docente.* El Escalafón Docente estará conformado por tres (3) gra-

dos. Los grados se establecen con base en formación académica. Cada grado estará compuesto por cuatro (4) niveles salariales (A-B-C-D).

Quienes superen el período de prueba se ubicarán en el Nivel Salarial A del correspondiente grado, según el título académico que acrediten; pudiendo ser reubicados en el nivel siguiente, después de tres (3) años de servicio, siempre y cuando obtengan en la respectiva evaluación de competencias el puntaje indicado para ello, según lo dispuesto en el artículo 36 del presente decreto.

Artículo 2°. *Modifíquese el artículo 21 del Decreto-ley 1278 de 2002, que establece los requisitos para inscripción y ascenso en el escalafón docente, adicionándose los párrafos 2° y 3°, el cual quedará así:*

Establécense los siguientes requisitos para la inscripción y ascenso de los docentes o directivos docentes estatales en los distintos grados del Escalafón Docente:

Grado Uno:

- a) Ser normalista superior o **tecnólogo en educación;**
- b) Haber sido nombrado mediante concurso;
- c) Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba.

Grado Dos:

- a) Ser Licenciado en Educación o profesional con título diferente más programa de pedagogía o un título de especialización en educación;
- b) Haber sido nombrado mediante concurso;
- c) Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba.

Grado Tres:

- a) Ser Licenciado en Educación o profesional;
- b) Poseer título de maestría o doctorado en un área afín a la de su especialidad o desempeño, o en un área de formación que sea considerada fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes;
- c) Haber sido nombrado mediante concurso;
- d) Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba.

Parágrafo. Quien reúna los requisitos de los Grados Dos o Tres puede aspirar a inscribirse directamente a uno de estos grados, previa superación de la evaluación del período de prueba. Una vez inscrito, se considera ascenso pasar de un grado a otro dentro del Escalafón Docente, previa acreditación de requisitos y superación de las correspondientes evaluaciones de desempeño.

Parágrafo 2°. Los docentes que se encuentren en el grado 1 del escalafón y posteriormente a su nombramiento por concurso obtengan una licenciatura en educación o un título profesional diferente, ingresarán al grado 2A en su respectivo nivel; quienes se encuentren en el grado 2 y posteriormente a su nombramiento por concurso, obtengan una maestría o un doctorado ingresarán al grado 3 en su respectivo nivel.

Parágrafo 3°. Constituye mérito para ascender dentro del Estatuto de Profesionalización Docente para los docentes vinculados:

- 1. Obtención de un título Universitario de Licenciado en Educación o de Profesional Universitario, y la obtención de un título de Maestría o Doctorado.

Artículo 3°. Modifíquese el numeral 2 del artículo 36 del Decreto-ley 1278 de 2002, el cual quedará así:

2. Evaluación de competencias:

Serán candidatos a ser reubicados en un nivel salarial superior, o a ascender en el escalafón docente, si reúnen los requisitos para ello, quienes obtengan más del **60%** en la evaluación de competencias.

Artículo 4°. *Vigencia y derogatoria.* La presente ley rige a partir de su promulgación y deroga las normas que le sean contrarias.

Autor.

Jorge Eliécer Guevara,
Senador de la República.

**TEXTO APROBADO EN PRIMER DEBATE
AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 52 DE 2011
SENADO**

por medio de la cual se unifica el porcentaje de la evaluación de competencia y se garantiza el ascenso de los docentes por formación académica, en la Comisión Sexta en sesión del día 9 de mayo de 2012.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. Modifíquese el artículo 20 del Decreto-ley 1278 de 2002, el cual quedará así:

Artículo 20. *Estructura del escalafón docente.* El Escalafón Docente estará conformado por tres (3) grados. Los grados se establecen con base en formación académica. Cada grado estará compuesto por cuatro (4) niveles salariales (A-B-C-D).

Quienes superen el período de prueba se ubicarán en el Nivel Salarial A del correspondiente grado, según el título académico que acrediten; pudiendo ser reubicados en el nivel siguiente, después de tres (3) años de servicio, siempre y cuando obtengan en la respectiva evaluación de competencias el puntaje indicado para ello, según lo dispuesto en el artículo 36 del presente decreto.

Artículo 2°. Modifíquese el artículo 21 del Decreto-ley 1278 de 2002, que establece los requisitos para inscripción y ascenso en el escalafón docente, adicionándose el párrafo 2°, el cual quedará así:

Establécense los siguientes requisitos para la inscripción y ascenso de los docentes o directivos docentes estatales en los distintos grados del Escalafón Docente:

Grado Uno:

- a) Ser normalista superior o **tecnólogo en educación;**
- b) Haber sido nombrado mediante concurso;
- c) Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba.

Grado Dos:

- a) Ser Licenciado en Educación o profesional con título diferente más programa de pedagogía o un título de especialización en educación;
- b) Haber sido nombrado mediante concurso;
- c) Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba.

Grado Tres:

- a) Ser Licenciado en Educación o profesional;

b) Poseer título de maestría o doctorado en un área afín a la de su especialidad o desempeño, o en un área de formación que sea considerada fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes;

c) Haber sido nombrado mediante concurso;

d) Superar satisfactoriamente la evaluación del período de prueba.

Parágrafo. Quien reúna los requisitos de los Grados Dos o Tres puede aspirar a inscribirse directamente a uno de estos grados, previa superación de la evaluación del período de prueba. Una vez inscrito, se considera ascenso pasar de un grado a otro dentro del Escalafón Docente, previa acreditación de requisitos y superación de las correspondientes evaluaciones de desempeño.

Parágrafo 2°. Los docentes que se encuentren en el grado uno (1) del escalafón y posteriormente a su nombramiento por concurso obtengan una Licenciatura en Educación o un título profesional diferente, ingresarán al grado 2A en su respectivo nivel. Quienes se encuentren en el grado dos (2) y posteriormente a su nombramiento por concurso obtengan una maestría o un doctorado ingresarán al grado tres (3) en su respectivo nivel.

Artículo 3°. Modifíquese el numeral 2 del artículo 36 del Decreto-ley 1278 de 2002, el cual quedará así:

2. Evaluación de competencias:

Serán candidatos a ser reubicados en un nivel salarial superior, o a ascender en el escalafón docente, si reúnen los requisitos para ello, quienes obtengan más del **60%** en la evaluación de competencias.

Artículo 4°. *Vigencia y derogatoria.* La presente ley rige a partir de su promulgación y deroga las normas que le sean contrarias.

* * *

INFORME DE PONENCIA PARA SEGUNDO DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 88 DE 2011 SENADO, 018 DE 2010 CÁMARA

por medio de la cual se declara patrimonio cultural de la Nación el Carnaval del Perdón y la Reconciliación del Valle del Sibundoy, Putumayo.

Bogotá, D. C., abril de 2012

Doctor

JUAN MANUEL CORZO ROMÁN

Presidente

Senado de la República

Ciudad

Referencia: Informe de ponencia para segundo debate al Proyecto de ley número 88 de 2011 Senado, 018 de 2010 Cámara, *por medio de la cual se declara patrimonio cultural de la Nación el Carnaval del Perdón y la Reconciliación del Valle del Sibundoy, Putumayo.*

Señor Presidente:

En cumplimiento de la designación que me fue encomendada, presento el informe de ponencia para segundo debate al proyecto de ley de la referencia.

Trámite del proyecto

El proyecto de ley de la referencia fue radicado en la Secretaría de la Cámara de Representantes el 21 de julio de 2010 por el honorable Representante

Guillermo Rivera Flórez y publicado en la *Gaceta del Congreso* número 452 de 2010. Fue designado ponente para primer debate el honorable Representante Bayardo Gilberto Betancourt Pérez, cuya ponencia se publicó en la *Gaceta del Congreso* número 648 de 2010. El proyecto fue aprobado en primer debate, en la Comisión Segunda Constitucional Permanente de la honorable Cámara de Representantes, el 12 de octubre de 2010, con las modificaciones propuestas en el respectivo informe de ponencia, según acta número 16 de la misma fecha.

Habiendo sido designado como ponente para segundo debate el Representante Bayardo Gilberto Betancourt Pérez radicó el respectivo informe de ponencia, el cual fue publicado en la *Gaceta del Congreso* número 985 del 30 de noviembre de 2010. En Sesión Plenaria del día 26 de julio de 2011 fue aprobado en segundo debate el texto definitivo sin modificaciones, según consta en el Acta de Sesión Plenaria número 75 de julio 26 de 2011, previo su anuncio el día 20 de julio del presente año, según Acta de Sesión Plenaria número 74. El informe de ponencia para primer debate en Senado de la República fue publicado en la *Gaceta del Congreso* número 878 del 23 de noviembre de 2011 y aprobado en la sesión de la Comisión Segunda Constitucional Permanente del 10 de abril de 2012, según Acta número 19.

Propósito y justificación del proyecto

El propósito del proyecto de ley es declarar patrimonio nacional el Carnaval del Perdón y la Reconciliación celebrado en el Valle de Sibundoy, Putumayo, como una muestra de nuestra tradición y cultura ancestral.

La zona del Valle del Sibundoy está conformada por los municipios de Santiago, Colón, Sibundoy y San Francisco. En la actualidad esta comunidad se encuentra integrada por aproximadamente 5.200 indígenas que conforman los distintos resguardos en los cuales se organiza políticamente. La base fundamental de la organización social y económica del pueblo Kamentsá es la agricultura con el cultivo de productos como la yuca, papa, arracacha, ahuyama, calabaza, entre otros. Igualmente, mediante el cultivo de plantas medicinales como el yagé, planta con propiedades medicinales y alucinógenas utilizada como parte de los ritos y prácticas culturales del pueblo Kamentsá y otras comunidades indígenas del sur del país.

En la exposición de motivos el autor del proyecto cuenta como el Valle de Sibundoy fue espacio de movilidad y supervivencia de los grupos indígenas Inga, originarios de los Incas del Perú; y los Camentsá, provenientes de las Islas Polinesias, quienes vivían con una agricultura itinerante. En 1535 con la llegada de los conquistadores, Juan de Ampudia y Pedro de Añasco, fueron entregados a amos, explotados y sometidos a trabajos forzosos, logrando de esta manera una considerable reducción en la población.

Sin embargo, en el año 1700 con la aparición de Carlos Tamabioy, se empezaron a organizar los resguardos, un sistema que tenía como objeto el trabajo de la tierra en comunidad por parte de los indígenas. Los Misioneros Capuchinos llegaron al Valle en 1900, empezando un proceso de evangelización a costa del cuidado de sus tierras y de un legado cultural ancestral. Es hasta el año de 1906 cuando se funda el pueblo de Sibundoy con el Misionero Estanislao de las Cortes.

El pueblo de Sibundoy desde su creación ha mostrado resistencia por conservar su cultura basada en los principios de unidad, tierra y autonomía que le fueron ratificados con la Constitución de 1991, reconociéndoles su permanencia como pueblo indígena.

Desafortunadamente, a causa del conflicto con Perú en 1936, se vino una ola de colonizadores en su mayoría de Nariño, trayendo como consecuencia una gran pérdida de la cultura indígena, especialmente en sus dialectos.

Sin embargo, los Taitas del Pueblo Camentsá, apoyados en la Ley 21 de 1991, por medio de la cual se aprueba el “Convenio número 169 sobre pueblos indígenas y tribales en países independientes”, adoptada por la 76ª Reunión de la Conferencia General de la OIT, Ginebra 1989, luchan por conservar su cultura y tradiciones ancestrales, manteniendo sus costumbres para que las nuevas generaciones no olviden toda esa historia de sus antepasados.

La principal manifestación cultural del pueblo es la Fiesta del Perdón y la Reconciliación, llamada “Bet-scanaté”, por el pueblo Catmentsá, y Kalusturinda en la Comunidad Inga. Durante estas fiestas se conmemora la terminación del ciclo agrícola y el inicio de un nuevo año, es el momento propicio para la unión de estos dos pueblos alrededor del perdón, la búsqueda de la paz, la tolerancia y el respeto.

En medio de la celebración hay un derroche de pétalos de flores que simboliza pureza y prosperidad, un homenaje a la tierra para pedir la bendición de los sembrados y la familia, el pedimento del perdón y consejos, la renovación de los votos de convivencia entre los pueblos Camentsá e Inga.

Los Catmentsá y los Ingas visten coloridos trajes, las cumbras (mantas) y los sayos (ponchos). En su cabeza ponen coronas de plumas, de acuerdo a la comunidad para recibir la energía de las aves; y otros llevan coronas de largas cintas de colores que representan el arco iris, con figuras que simbolizan fenómenos y seres que existen en la naturaleza.

La Declaración de las Naciones Unidas sobre los derechos de los pueblos indígenas, a través de la resolución aprobada por la Asamblea General el 13 de septiembre de 2007, expresa en sus artículos 8°, 9° y 11 lo siguiente:

Artículo 8°. “1. Los pueblos y las personas indígenas tienen derecho a no sufrir la asimilación forzada o la destrucción de su cultura.

2. Los Estados establecerán mecanismos eficaces para la prevención y el resarcimiento de:

a) Todo acto que tenga por objeto o consecuencia privar a los pueblos y las personas indígenas de su integridad como pueblos distintos o de sus valores culturales o su identidad étnica;

b) Todo acto que tenga por objeto o consecuencia enajenarles sus tierras, territorios o recursos;

c) Toda forma de traslado forzado de población que tenga por objeto o consecuencia la violación o el menoscabo de cualquiera de sus derechos;

d) Toda forma de asimilación o integración forzada;

e) Toda forma de propaganda que tenga como fin promover o incitar a la discriminación racial o étnica dirigida contra ellos”.

Artículo 9°. “Los pueblos y las personas indígenas tienen derecho a pertenecer a una comunidad o nación indígena, de conformidad con las tradiciones y costumbres de la comunidad o nación de que se trate. No puede resultar ninguna discriminación de ningún tipo del ejercicio de ese derecho”.

Artículo 11. “1. Los pueblos indígenas tienen derecho a practicar y revitalizar sus tradiciones y costumbres culturales. Ello incluye el derecho a mantener, proteger y desarrollar las manifestaciones pasadas, presentes y futuras de sus culturas, como lugares arqueológicos e históricos, utensilios, diseños, ceremonias, tecnologías, artes visuales e interpretativas y literaturas.

2. Los Estados proporcionarán reparación por medio de mecanismos eficaces, que podrán incluir la restitución, establecidos conjuntamente con los pueblos indígenas, respecto de los bienes culturales, intelectuales, religiosos y espirituales de que hayan sido privados sin su consentimiento libre, previo e informado o en violación de sus leyes, tradiciones y costumbres”.

Así mismo, los derechos sociales y culturales fueron consagrados por la Constitución de Colombia como un gran avance y tienen que ver con la protección de la diversidad étnica y cultural, la autodeterminación, la autonomía y la equidad. En el artículo 8° referente a los principios fundamentales, establece: “Es obligación del Estado y de las personas proteger las riquezas culturales y naturales de la Nación”. De otro lado, el artículo 72 expresa: “El patrimonio cultural de la Nación está bajo la protección del Estado”.

La identidad cultural se forma por medio de los vínculos históricos que los integrantes de cada comunidad entablan entre sí, “ello significa que sólo gracias a las diferencias que se suscitan en las relaciones de los agentes hacia el interior y hacia el exterior de su propia comunidad de vida, ellos construyen sus identidades como sujetos morales” ONIC. En Colombia, como Estado democrático que es, pueden existir diversas formas de vida de manera equitativa y en condiciones necesarias para el respeto de las diferencias culturales, pues, “el pluralismo constituye una condición imprescindible para acoger las diferentes culturas”. (Tovar González, Leonardo. ¿Es posible una democracia intercultural en Colombia? Bogotá: Ministerio de Cultura, 2000).

La honorable Corte Constitucional se ha pronunciado en varias oportunidades sobre el reconocimiento y la protección a la diversidad étnica y racial. En la Sentencia T-129 de 2011 expresa:

“Es amplia y reiterada la jurisprudencia de la Corte Constitucional que en distintos contextos ha protegido a las comunidades indígenas del país. El referido precedente se ha edificado en los principios fundamentales de la Carta Política contemplados en el artículo 7°, referente a la protección de minorías raciales y culturales, el cual establece que “el Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación colombiana”. De ese artículo se extraen elementos esenciales como el reconocimiento estatal y la protección a la diversidad étnica y racial. Así, la Carta Política, sobre la base de los principios de dignidad humana y pluralismo, reconoce un estatus especial de protección con derechos y prerrogativas específicas a las comunidades étnicas para que bajo

sus usos y costumbres hagan parte de la Nación. De otra parte, la diversidad cultural está relacionada con las representaciones de vida y concepciones del mundo que la mayoría de las veces no son sincrónicas con las costumbres dominantes o el arquetipo mayoritario en la organización política, social, económica, productiva o incluso de religión, raza, lengua, etc. Lo cual refuerza la necesidad de protección del Estado sobre la base de la protección a la multiculturalidad y a las minorías”.

El reconocimiento de la sociedad moderna como un mundo plural en donde no existe un perfil de pensamiento sino una confluencia de fragmentos socio-culturales, que se aleja de la concepción unitaria de “naturaleza humana”, ha dado lugar en occidente a la consagración del principio constitucional del respeto a la diversidad étnica y cultural. Los Estados, entonces, han descubierto la necesidad de acoger la existencia de comunidades tradicionales diversas, como base importante del bienestar de sus miembros, permitiendo al individuo definir su identidad, no como “ciudadano” en el concepto abstracto de pertenencia a una sociedad territorial definida y a un Estado gobernante, sino una identidad basada en valores étnicos y culturales concretos. Para que la protección a la diversidad étnica y cultural sea realmente efectiva, el Estado reconoce a los miembros de las comunidades indígenas todos los derechos que se reconocen a los demás ciudadanos, prohibiendo toda forma de discriminación en su contra, pero además, y en aras de proteger la diversidad cultural, otorga ciertos derechos radicados en la comunidad como ente colectivo. En otras palabras, coexisten los derechos del individuo como tal, y el derecho de la colectividad a ser diferente y a tener el soporte del Estado para proteger tal diferencia.

De acuerdo con la Constitución Política de Colombia al Estado colombiano le corresponde la protección de la diversidad étnica y cultural de los distintos pueblos y etnias que conforman la nación colombiana. Una manera de garantizar este postulado es a través del reconocimiento del valor existente en las distintas manifestaciones culturales del pueblo Kamentsá como el Carnaval del Perdón y la Reconciliación.

TEXTO APROBADO EN PRIMER DEBATE SENADO

por medio de la cual se declara patrimonio cultural de la Nación el Carnaval del Perdón y la Reconciliación del Valle del Sibundoy, Putumayo.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. *Objeto.* La presente ley tiene por objeto declarar patrimonio cultural de la nación el Carnaval del Perdón y la Reconciliación del Valle del Sibundoy, Putumayo.

Artículo 2°. La presente ley rige a partir de su promulgación.

Proposición:

De acuerdo con las consideraciones expuestas solicitado a la Plenaria del honorable Senado de la República, dar segundo debate al Proyecto de ley número 88 de 2011 Senado 018 de 2010 Cámara, *por medio de la cual se declara patrimonio cultural de la Nación el Carnaval del Perdón y la Reconciliación del Valle del Sibundoy, Putumayo.*

Édgar Espíndola Niño,
Senador de la República.

TEXTO PROPUESTO PARA SEGUNDO DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 88 DE 2011 SENADO, 018 DE 2010 CÁMARA

por medio de la cual se declara patrimonio cultural de la Nación el Carnaval del Perdón y la Reconciliación del Valle del Sibundoy, Putumayo.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. *Objeto.* La presente ley tiene por objeto declarar patrimonio cultural de la Nación el Carnaval del Perdón y la Reconciliación del Valle del Sibundoy, Putumayo.

Artículo 2°. La presente ley rige a partir de su promulgación.

Édgar Espíndola Niño,
Senador de la República.

Bogotá, D. C., junio 6 de 2012

Autorizamos el presente informe de ponencia para segundo debate presentado por el honorable Senador Édgar Espíndola Niño, al Proyecto de ley número 88 de 2011 Senado, 018 de 2010 Cámara, *por medio de la cual se declara patrimonio cultural de la Nación el Carnaval del Perdón y la Reconciliación del Valle del Sibundoy, Putumayo,* para su publicación en la *Gaceta del Congreso.*

La Presidenta, Comisión Segunda, Senado de la República,

Alexandra Moreno Piraquive.

El Vicepresidente, Comisión Segunda, Senado de la República,

Carlos Emiro Barriga Peñaranda.

El Secretario General, Comisión Segunda, Senado de la República,

Diego Alejandro González González.

TEXTO DEFINITIVO APROBADO EN PRIMER DEBATE COMISIÓN SEGUNDA CONSTITUCIONAL PERMANENTE SENADO DE LA REPÚBLICA AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 88 DE 2011 SENADO, 018 DE 2010 CÁMARA

por medio de la cual se declara patrimonio cultural de la Nación el Carnaval del Perdón y la Reconciliación del Valle de Sibundoy, Putumayo.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. *Objeto.* La presente ley tiene por objeto declarar patrimonio cultural de la Nación el Carnaval del Perdón y la Reconciliación del Valle del Sibundoy, Putumayo.

Artículo 2°. La presente ley rige a partir de su promulgación.

COMISIÓN SEGUNDA CONSTITUCIONAL PERMANENTE SENADO DE LA REPÚBLICA

El texto transcrito fue el aprobado en primer debate en Sesión Ordinaria de la Comisión Segunda del Senado de la República, el día diez (10) de abril del año dos mil doce (2012), según consta en el Acta número 19 de esa fecha.

La Presidenta, Comisión Segunda, Senado de la República,

Alexandra Moreno Piraquive.

El Vicepresidente, Comisión Segunda, Senado de la República,

Carlos Emiro Barriga Peñaranda.

El Secretario General, Comisión Segunda, Senado de la República,

Diego Alejandro González González.

INFORME DE PONENCIA PARA SEGUNDO DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 90 DE 2011 SENADO, 02 DE 2010 CÁMARA

por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.

1. Trámite en primer debate

En Sesión Ordinaria de la Comisión Séptima Constitucional Permanente del Senado de la República, del día treinta (30) de mayo de dos mil doce (2012), fue considerado el informe de ponencia para primer debate y el texto propuesto al Proyecto de ley número 90 de 2011 Senado, 02 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones*, presentado por la honorable Senadora ponente Claudia Janneth Wilches Sarmiento.

De acuerdo a lo dispuesto en el artículo 5º, del Acto Legislativo número 01 de 2009, Votación Pública y Nominal y a la Ley 1431 de 2011, “por la cual se establecen las excepciones a que se refiere el artículo 133 de la Constitución Política”, se obtuvo la siguiente votación:

Puesta a consideración la proposición con que termina el informe de ponencia positiva presentado por la honorable Senadora ponente Claudia Janneth Wilches Sarmiento, este fue aprobado por ocho (8) votos a favor y ninguno en contra, ninguna abstención, sobre un total de catorce (14) Senadores integrantes de la Comisión. Los honorables Senadores que votaron afirmativamente fueron: Ballesteros Bernier Jorge Eliécer, Carlosama López Germán Bernardo, Correa Jiménez Antonio José, Delgado Ruiz Edinson, Jiménez Gómez Gilma, Rendón Roldán Liliana María, Toro Torres Dilian Francisca y Wilches Sarmiento Claudia Janneth.

– Puesta a consideración la proposición de votación en bloque (propuesta el honorable Senador Antonio José Correa Jiménez), la votación del articulado (con las proposiciones presentadas por la honorable Senadora ponente Claudia Janneth Wilches Sarmiento, a los artículos 6º y 7º), el título del proyecto y el deseo de la Comisión de que este proyecto tuviera segundo debate, se obtuvo su aprobación con ocho (8) votos a favor y ninguno en contra, ninguna abstención, sobre un total de catorce (14) Senadores integrantes de la Comisión. Los honorables Senadores que votaron afirmativamente fueron: Ballesteros Bernier Jorge Eliécer, Carlosama López Germán Bernardo, Correa Jiménez Antonio José, Delgado Ruiz Edinson, Jiménez Gómez Gilma, Rendón Roldán Liliana María, Toro Torres Dilian Francisca y Wilches Sarmiento Claudia Janneth.

– La honorable Senadora ponente Claudia Janneth Wilches Sarmiento, presentó proposiciones modificativas a los artículos 6º y 7º, los cuales quedaron aprobados de la siguiente manera:

“Artículo 6º. Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos. Créase el Comité de Promoción, **Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos**, que estará integrado por:

– **Secretario de Gobierno departamental, distrital o municipal según corresponda.**

– Director del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, o su Delegado.

– **Dos (2) representantes de Sociedad Nacional Colombiana de Psicología.**

– Dos (2) representantes de las **Agremiaciones de las Asociaciones de Padres de Familia.**

– **Dos (2) representantes de la Asociación de facultades de Educación.**

– **Un (1) representante de la Asociación Colombiana de Psiquiatría.**

– Dos (2) representantes de las ligas de videos juegos de Colombia.

Las entidades relacionadas cumplirán con lo señalado en el presente artículo con su actual estructura administrativa”.

“Artículo 7º. Funciones del Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos. Corresponde al Comité de Promoción, **Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos** las siguientes funciones:

1. **Revisar las clasificaciones** de los videojuegos que circulen en Colombia de acuerdo a los criterios contenidos en el artículo 9º de la presente ley. Esta clasificación deberá ser actualizada y publicada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna al Ministerio de Salud y Protección Social, al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, a las Secretarías de Gobierno, a las Secretarías de Salud Municipales o Distritales **y a la comunidad en general.**

2. **Solicitar al Ministerio de Educación Nacional la publicación de orientaciones pedagógicas que el marco de las competencias ciudadanas permitan a los estudiantes desarrollar destrezas, habilidades y actitudes para tomar decisiones asertivas frente a las diferentes situaciones de su vida cotidiana entre ellas, la recreación saludable y el uso adecuado del tiempo libre.**

3. Promover campañas pedagógicas y educativas orientadas a advertir a los padres de familia y a los jugadores, sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso de videojuegos.

4. Establecer, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud Departamentales, Municipales y Distritales, y las demás autoridades regionales y locales, en un término de un (1) año, a partir de la aprobación de la presente ley, una estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de la ludopatía.

Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Comité de Promoción, **Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos.**

Parágrafo transitorio. A partir de la entrada en vigencia de la presente ley y por única vez, el Comité de Promoción, **Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos** tendrá seis (6) meses para expedir una lista en la cual se recopilen los títulos de videojuegos que circulen actualmente en Colombia y la clasificación que les ha sido asignada. **Posteriormente, deberá hacerse una revisión de dicha clasificación de acuerdo con el numeral 1 del artículo 7º de la presente ley”.**

Las anteriores proposiciones fueron aprobadas con ocho (8) votos a favor y ninguno en contra, ninguna

abstención, sobre un total de catorce (14) Senadores integrantes de la Comisión. Los honorables Senadores que votaron afirmativamente fueron: Ballesteros Bernier Jorge Eliécer, Carlosama López Germán Bernardo, Correa Jiménez Antonio José, Delgado Ruiz Edinson, Jiménez Gómez Gilma, Rendón Roldán Lilliana María, Toro Torres Dilian Francisca y Wilches Sarmiento Claudia Janneth. Las proposiciones reposan en el expediente.

– Seguidamente fue designada ponente para segundo debate, en estrado, la honorable Senadora Claudia Janneth Wilches Sarmiento. Término reglamentario de cinco (5) días calendario, contados a partir del día siguiente de la notificación en estrado.

– El título del proyecto, fue aprobado de la siguiente manera: Proyecto de ley número 90 de 2011 Senado, 02 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones*, tal como fue presentado en el texto propuesto en la ponencia positiva para primer debate, publicada en la *Gaceta del Congreso* número 850 de 2011.

– La relación completa del primer debate se halla consignada en el Acta número 25 de mayo treinta (30) de dos mil doce (2012), Legislatura 2011-2012.

– Conforme a lo dispuesto en el artículo 8º, del Acto Legislativo número 001 de 2003, (último inciso del artículo 160 de la Constitución Política), el anuncio del Proyecto de ley número 90 de 2011 Senado, 02 de 2010 Cámara, se hizo en las siguientes sesiones: Martes 22 de noviembre de 2011, según Acta número 11, *Gaceta del Congreso* número 42 de 2012. Miércoles 21 de marzo de 2012 según Acta número 12. Martes 27 de marzo de 2012, según Acta número 13. Martes 17 de abril de 2012, según Acta número 17, miércoles 9 de mayo de 2012, según Acta número 21. Martes 15 de mayo de 2012, según Acta número 22. Martes 22 de mayo de 2012, según Acta número 23. Martes 29 de mayo de 2012, según Acta número 24.

Iniciativa: Honorables Senadores *Alexandra Moreno Piraquive, Manuel A. Virgüez Piraquive, Carlos Alberto Baena López* y la honorable Representante *Gloria Stella Díaz Ortiz*.

Ponente en Comisión Séptima de Senado: Honorable Senadora *Claudia Janneth Wilches Sarmiento*.

Ponente en Comisión Séptima de Cámara: Honorable Representante *Yolanda Duque Naranjo*.

Publicación Proyecto en Cámara: *Gaceta del Congreso* número 447 de 2010.

Publicación Ponencia para Primer Debate Comisión Séptima Cámara: *Gaceta del Congreso* número 638 de 2010.

Publicación Texto Definitivo Comisión Séptima Cámara: *Gaceta del Congreso* número 370 de 2010.

Publicación ponencia Segundo Debate Cámara: *Gaceta del Congreso* número 370 de 2010.

Publicación Texto Definitivo Plenaria Cámara: *Gaceta del Congreso* número 606 de 2011.

Publicación Ponencia para Primer Debate Comisión Séptima Senado: *Gaceta del Congreso* número 850 de 2011.

Número de artículos Proyecto Original: Nueve (9) artículos.

Número de artículos texto propuesto Comisión Séptima de Senado: Doce (12) artículos.

Número de artículos aprobados Comisión Séptima de Senado: Doce (12) artículos.

Tiene los siguientes conceptos y comentarios:

– Concepto del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar - ICBF, del 21 de agosto de 2011.

– Comentarios de la Alcaldía Mayor de Bogotá, Radicado número 20113560454401, del 20 de diciembre de 20..., publicado en la *Gaceta del Congreso* número 16 de 2012.

– Concepto del Ministerio de Salud y Protección Social, Radicado número 58081, del 22 de marzo de 2012, publicado en la *Gaceta del Congreso* número 104 de 2012.

– Concepto del Ministerio de Educación Nacional, Radicado número 2012EE17648, del 27 de marzo de 2012, publicado en la *Gaceta del Congreso* número 132 de 2012.

2. Pliego de modificaciones

Dado el alcance del presente proyecto de ley y debido a que en la votación del articulado en la comisión séptima se presentaron modificaciones, se pone a su consideración el texto definitivo aprobado.

TEXTO DEFINITIVO APROBADO EN COMISIÓN SÉPTIMA AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 90 DE 2011 SENADO, 002 DE 2010 CÁMARA

por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1º. Definición. Para los efectos de la presente ley se entiende por establecimiento de prestación de servicio de videojuegos, aquel que ofrece juegos de video por computador y/o simuladores, o consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El servicio de videojuegos será prestado por personas naturales o jurídicas, debidamente inscritas en la Cámara de Comercio del lugar en el que cumple su objeto comercial.

Artículo 2º. Funcionamiento. Los establecimientos de que trata la presente ley deberán acreditar ante las autoridades municipales y distritales los requisitos exigidos en la Ley 232 de 1995 y Decreto 1879 de 2008, o las normas aplicables para este efecto.

Para acreditar la existencia, propiedad y renovación de la matrícula mercantil, la Cámara de Comercio o la organización que cumpla sus funciones, deberá exigir certificación expedida por el Curador Urbano o autoridad competente, en la que se acredite que el establecimiento cumple con el uso del suelo permitido y/o admitido en la licencia de construcción original, en el plan de ordenamiento territorial o plan básico de ordenamiento del territorio o esquema básico de ordenamiento territorial, de acuerdo con la categoría del municipio o distrito.

El incumplimiento a esta norma dará lugar al cierre definitivo del establecimiento, que será ordenado de conformidad con el procedimiento establecido en el Código Nacional de Policía.

Parágrafo transitorio. Los establecimientos que al momento de la entrada en vigencia de la presente ley se encuentren abiertos al público, tendrán un término de doce (12) meses para dar cumplimiento a lo establecido en los artículos 2° y 3° de la presente ley.

Artículo 3°. Criterios de operación. Todos los establecimientos a los que se refiere la presente ley, deberán cumplir para su funcionamiento y operación con los siguientes requisitos:

1. Estar ubicados a más de 400 metros de distancia de centros e instituciones educativas de carácter formal o no formal.

2. Atender estrictamente a la clasificación de los videojuegos establecida en el artículo 8° de la presente ley.

3. Disponer de condiciones de iluminación y ventilación propicias, espacios y áreas necesarias para garantizar condiciones adecuadas para la salud, el bienestar y la comodidad; evitando la utilización de sistemas de iluminación que pueden afectar la salud de los usuarios. Asimismo, contar con la habilitación de baños para mujeres y hombres los cuales deberán cumplir con las condiciones de higiene y salud establecidas en las normas vigentes.

4. Implementar las medidas necesarias en materia de prevención y atención de emergencias, de conformidad a lo establecido por las autoridades Municipales, Distritales y la ley.

5. Verificar que el espacio disponible para cada usuario le permita situarse a la distancia apropiada entre jugador y pantalla, y que la distancia entre los equipos de videojuegos garanticen en todo momento el servicio, la operación, la salud y la seguridad de los usuarios.

6. Designar como responsable o encargado de la administración del establecimiento y la operación de los videojuegos, a una persona mayor de edad.

7. No vender bebidas con contenido alcohólico ni cigarrillos en los establecimientos o salones cuya actividad comercial esté destinada a prestar el servicio de videojuegos. Además, el responsable o encargado de la administración del establecimiento deberá denunciar ante la autoridad competente la venta clandestina a los menores de cualquier sustancia psicotrópica que se presentare al interior del establecimiento.

8. Mantener los sistemas de audio y video en los niveles permitidos, conforme a lo estipulado en el artículo 2° de la Ley 232 de 1995 o en la norma que la modifique o adicione, de manera que no afecten la salud de los usuarios o la tranquilidad de la comunidad.

9. Obtener el certificado de capacitación en la identificación y manejo de jugadores patológicos e informar a las autoridades cuando sea advertida la presencia de un usuario ludópata o en riesgo de convertirse en ludópata.

Parágrafo. Las autoridades municipales y distritales podrán proceder a decretar el cierre definitivo del establecimiento que presta el servicio de videojuegos cuando establezcan que el mismo opera con videojuegos de contrabando o copias no originales.

Artículo 4°. Del acceso. Queda prohibido el ingreso a los establecimientos de que trata la presente ley de los menores de catorce (14) años.

Parágrafo. La responsabilidad sobre los usuarios menores de 18 años recaerá siempre en los padres de

familia, quienes ejercerán su vigilancia y control en el momento en que aquellos hagan uso del servicio de videojuegos en los establecimientos legalmente constituidos de que habla la presente ley, pudiendo el establecimiento exigir la autorización expresa de los padres para cuando los usuarios sean menores de 18 años.

Artículo 5°. Entidades responsables. El Ministerio de la Protección Social, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud de orden departamental, distrital y municipal, serán los responsables del cumplimiento de los preceptos contenidos en la presente ley.

Artículo 6°. Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos. Créase el Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos, que estará integrado por:

– **Secretario de Gobierno departamental, distrital o municipal según corresponda.**

– Director del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, o su Delegado.

– **Dos (2) representantes de Sociedad Nacional Colombiana de Psicología.**

– Dos (2) representantes de las **Asociaciones de las Asociaciones de Padres de Familia.**

– **Dos (2) representantes de la Asociación de facultades de Educación.**

– **Un (1) representante de la Asociación Colombiana de Psiquiatría.**

– Dos (2) representantes de las ligas de videos juegos de Colombia.

Las entidades relacionadas cumplirán con lo señalado en el presente artículo con su actual estructura administrativa.

Artículo 7°. Funciones del Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos. Corresponde al Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos las siguientes funciones:

1. **Revisar las clasificaciones** de los videojuegos que circulen en Colombia de acuerdo a los criterios contenidos en el artículo 9° de la presente ley. Esta clasificación deberá ser actualizada y publicada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna al Ministerio de **Salud y** Protección Social, al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, a las Secretarías de Gobierno, a las Secretarías de Salud Municipales o Distritales **y a la comunidad en general.**

2. **Solicitar al Ministerio de Educación Nacional la publicación de orientaciones pedagógicas que el marco de las competencias ciudadanas permitan a los estudiantes desarrollar destrezas, habilidades y actitudes para tomar decisiones asertivas frente a las diferentes situaciones de su vida cotidiana entre ellas, la recreación saludable y el uso adecuado del tiempo libre.**

3. Promover campañas pedagógicas y educativas orientadas a advertir a los padres de familia y a los jugadores, sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso de videojuegos.

4. Establecer, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud Departamentales, Municipales y Distritales, y las demás autoridades regionales y locales, en un término de un (1) año, a

partir de la aprobación de la presente ley, una estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de la ludopatía.

Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Comité de Promoción, **Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos**.

Parágrafo transitorio. A partir de la entrada en vigencia de la presente ley y por única vez, el Comité de Promoción, **Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos** tendrá seis (6) meses para expedir una lista en la cual se recopilen los títulos de videojuegos que circulen actualmente en Colombia y la clasificación que les ha sido asignada. **Posteriormente, deberá hacerse una revisión de dicha clasificación de acuerdo con el numeral 1 del artículo 7º de la presente ley.**

Artículo 8º. Capacitación en la identificación de jugadores patológicos. Las autoridades territoriales de salud promoverán la capacitación a los propietarios y empleados de los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, para la identificación de jugadores patológicos y expedirán el certificado correspondiente.

Artículo 9º. Clasificación de videojuegos. Todo videojuego que se comercialice, distribuya, venda o alquile en Colombia, deberá ser clasificado de acuerdo a los siguientes criterios:

1. Videojuego de abierta circulación: Clasificación Todos. Contenidos referidos a:

Entretenimiento educativo. Proporciona al usuario conocimientos específicos, desarrollando o reforzando el aprendizaje por medio de maneras entretenidas.

Deportes.

Competencias de vehículos reales o ficticios.

Informativo respecto de datos, hechos, información de recursos, o materiales referentes a eventos históricos.

Situaciones de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos fácilmente distinguibles de la vida real.

2. Videojuego de circulación restringida: Clasificación mayores de 18 años. Contenidos de apología, referencia, imágenes o uso de:

Lenguaje soez.

Desnudez, sexo o sexualidad.

Bebidas alcohólicas.

Drogas ilegales.

Productos de tabaco.

Discriminación de cualquier índole.

Violencia, derramamiento de sangre, armas, lesiones humanas y muerte.

Apuestas de dinero o propiedades.

Artículo 10. Clasificación previa de videojuegos. Todas las empresas que tengan por actividad comercial principal, o entre sus actividades comerciales la fabricación o importación de videojuegos deberán, antes de sacar cualquier título al mercado, someterlo al proceso de clasificación referido en la presente ley. Obtenida la clasificación, esta deberá indicarse en forma clara, expresa y legible en la parte frontal del empaque en que sea distribuido el videojuego.

Parágrafo. El incumplimiento de esta disposición por parte de las empresas de que trata el presente artículo, será sancionado de la siguiente manera:

Por la primera vez, multa de 50 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la segunda vez, multa de 70 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la tercera vez, multa de 100 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la cuarta vez, cancelación del registro mercantil y/o licencia de funcionamiento.

El Gobierno Nacional tendrá un plazo de seis (6) meses a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, para expedir el decreto reglamentario que consagre las normas y disposiciones complementarias que garanticen el cumplimiento de lo aquí dispuesto.

Artículo 11. Sanciones. Los alcaldes municipales y distritales, o los funcionarios que reciban la delegación, siguiendo el procedimiento señalado en el libro primero del Código Contencioso Administrativo, impondrán las siguientes sanciones a los establecimientos de comercio, que no cumplan con las disposiciones contenidas en la presente ley:

1. Requerirlo por escrito para que en un término de 45 días calendario cumpla con los requisitos que hagan falta.

2. Imponerle multas sucesivas por la suma de 15 salarios mínimos legales diarios vigentes por cada día de incumplimiento y hasta por el término de 30 días calendario.

3. Ordenar la suspensión de las actividades comerciales desarrolladas en el establecimiento, por un término hasta de 1 mes, para que cumpla con los requisitos de la ley.

4. Ordenar el cierre definitivo del establecimiento de comercio, si transcurrido 1 mes de haber sido sancionado con las medidas de suspensión, continúa sin observar las disposiciones contenidas en la presente ley, o cuando el cumplimiento del requisito sea posible.

Artículo 12. Vigencia. La presente ley rige a partir del momento de su publicación y deroga todas las disposiciones que le sean contrarias.

3. Proposición

De acuerdo con las consideraciones anteriores, nos permitimos proponer a la Plenaria del Senado de la República, debatir y aprobar en segundo debate el Proyecto de ley número 90 de 2011 Senado, 002 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones*, con base en el texto *propuesto que se adjunta y que forma parte integral del presente informe de ponencia*.

Claudia Jeanneth Wilches Sarmiento,
Senadora de la República.

COMISIÓN SÉPTIMA CONSTITUCIONAL
PERMANENTE DEL HONORABLE SENADO
DE LA REPÚBLICA

Bogotá, D. C., a los cinco (5) días del mes de junio año dos mil doce (2012).

En la presente fecha se autoriza la **publicación en la Gaceta del Congreso**, el informe de ponencia para segundo debate y texto propuesto para segundo

y texto definitivo aprobado en Comisión, en veintiocho (28) folios, al Proyecto de ley número 90 de 2011 Senado, 002 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones*. Autoría del proyecto de ley de los honorables Congresistas: *Alexandra Moreno Piraquive, Manuel Virgüez Piraquive, Carlos Baena López y Gloria Stella Díaz Ortiz*.

El Secretario,

Jesús María España Vergara.

**TEXTO PRPUESTO PARA SEGUNDO DEBATE
AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 90 DE 2011
SENADO, 002 DE 2010 CÁMARA**

por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. *Definición*. Para los efectos de la presente ley se entiende por establecimiento de prestación de servicio de videojuegos, aquel que ofrece juegos de video por computador y/o simuladores, o consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El servicio de videojuegos será prestado por personas naturales o jurídicas, debidamente inscritas en la Cámara de Comercio del lugar en el que cumple su objeto comercial.

Artículo 2°. *Funcionamiento*. Los establecimientos de que trata la presente ley deberán acreditar ante las autoridades municipales y distritales los requisitos exigidos en la Ley 232 de 1995 y Decreto 1879 de 2008, o las normas aplicables para este efecto.

Para acreditar la existencia, propiedad y renovación de la matrícula mercantil, la Cámara de Comercio o la organización que cumpla sus funciones, deberá exigir certificación expedida por el Curador Urbano o autoridad competente, en la que se acredite que el establecimiento cumple con el uso del suelo permitido y/o admitido en la licencia de construcción original, en el plan de ordenamiento territorial o plan básico de ordenamiento del territorio o esquema básico de ordenamiento territorial, de acuerdo con la categoría del municipio o distrito.

El incumplimiento a esta norma dará lugar al cierre definitivo del establecimiento, que será ordenado de conformidad con el procedimiento establecido en el Código Nacional de Policía.

Parágrafo transitorio. Los establecimientos que al momento de la entrada en vigencia de la presente ley se encuentren abiertos al público, tendrán un término de doce (12) meses para dar cumplimiento a lo establecido en los artículos 2° y 3° de la presente ley.

Artículo 3°. *Criterios de operación*. Todos los establecimientos a los que se refiere la presente ley, deberán cumplir para su funcionamiento y operación con los siguientes requisitos:

1. Estar ubicados a más de 400 metros de distancia de centros e instituciones educativas de carácter formal o no formal.

2. Atender estrictamente a la clasificación de los videojuegos establecida en el artículo 8° de la presente ley.

3. Disponer de condiciones de iluminación y ventilación propicias, espacios y áreas necesarias para garantizar condiciones adecuadas para la salud, el bienestar y la comodidad; evitando la utilización de sistemas de iluminación que pueden afectar la salud de los usuarios. Asimismo, contar con la habilitación de baños para mujeres y hombres los cuales deberán cumplir con las condiciones de higiene y salud establecidas en las normas vigentes.

4. Implementar las medidas necesarias en materia de prevención y atención de emergencias, de conformidad a lo establecido por las autoridades Municipales, Distritales y la ley.

5. Verificar que el espacio disponible para cada usuario le permita situarse a la distancia apropiada entre jugador y pantalla, y que la distancia entre los equipos de videojuegos garanticen en todo momento el servicio, la operación, la salud y la seguridad de los usuarios.

6. Designar como responsable o encargado de la administración del establecimiento y la operación de los videojuegos, a una persona mayor de edad.

7. No vender bebidas con contenido alcohólico ni cigarrillos en los establecimientos o salones cuya actividad comercial esté destinada a prestar el servicio de videojuegos. Además, el responsable o encargado de la administración del establecimiento deberá denunciar ante la autoridad competente la venta clandestina a los menores de cualquier sustancia psicotrópica que se presentare al interior del establecimiento.

8. Mantener los sistemas de audio y video en los niveles permitidos, conforme a lo estipulado en el artículo 2° de la Ley 232 de 1995 o en la norma que la modifique o adicione, de manera que no afecten la salud de los usuarios o la tranquilidad de la comunidad.

9. Obtener el certificado de capacitación en la identificación y manejo de jugadores patológicos e informar a las autoridades cuando sea advertida la presencia de un usuario ludópata o en riesgo de convertirse en ludópata.

Parágrafo. Las autoridades municipales y distritales podrán proceder a decretar el cierre definitivo del establecimiento que presta el servicio de videojuegos cuando establezcan que el mismo opera con videojuegos de contrabando o copias no originales.

Artículo 4°. *Del acceso*. Queda prohibido el ingreso a los establecimientos de que trata la presente ley de los menores de catorce (14) años.

Parágrafo. La responsabilidad sobre los usuarios menores de 18 años recaerá siempre en los padres de familia, quienes ejercerán su vigilancia y control en el momento en que aquellos hagan uso del servicio de videojuegos en los establecimientos legalmente constituidos de que habla la presente ley, pudiendo el establecimiento exigir la autorización expresa de los padres para cuando los usuarios sean menores de 18 años.

Artículo 5°. *Entidades responsables*. El Ministerio de la Protección Social, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud de orden departamental, distrital y municipal, serán los responsables del cumplimiento de los preceptos contenidos en la presente ley.

Artículo 6°. *Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos*. Créase el

Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos, que estará integrado por:

- Secretario de Gobierno departamental, distrital o municipal según corresponda.
- Director del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, o su Delegado.
- Dos (2) representantes de la Sociedad Nacional Colombiana de Psicología.
- Dos (2) representantes de las Agremiaciones de las Asociaciones de Padres de Familia.
- Dos (2) representantes de la Asociación de facultades de Educación.
- Un (1) representante de la Asociación Colombiana de Psiquiatría.
- Dos (2) representantes de las ligas de videojuegos de Colombia.

Las entidades relacionadas cumplirán con lo señalado en el presente artículo con su actual estructura administrativa.

Artículo 7°. *Funciones del Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos.* Corresponde al Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos las siguientes funciones:

1. Revisar las clasificaciones de los videojuegos que circulen en Colombia de acuerdo a los criterios contenidos en el artículo 9° de la presente ley. Esta clasificación deberá ser actualizada y publicada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna al Ministerio de Salud y Protección Social, al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, a las Secretarías de Gobierno, a las Secretarías de Salud Municipales o Distritales y a la comunidad en general.

2. Solicitar al Ministerio de Educación Nacional la publicación de orientaciones pedagógicas que el marco de las competencias ciudadanas permitan a los estudiantes desarrollar destrezas, habilidades y actitudes para tomar decisiones asertivas frente a las diferentes situaciones de su vida cotidiana, entre ellas, la recreación saludable y el uso adecuado del tiempo libre.

3. Promover campañas pedagógicas y educativas orientadas a advertir a los padres de familia y a los jugadores, sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso de videojuegos.

4. Establecer, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud Departamentales, Municipales y Distritales, y las demás autoridades regionales y locales, en un término de un (1) año, a partir de la aprobación de la presente ley, una estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de la ludopatía.

Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos.

Parágrafo transitorio. A partir de la entrada en vigencia de la presente ley y por única vez, el Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos tendrá seis (6) meses para expedir una lista en la cual se recopilen los títulos de videojuegos que circulen actualmente en Colombia y la classifica-

ción que les ha sido asignada. Posteriormente, deberá hacerse una revisión de dicha clasificación de acuerdo con el numeral 1 del artículo 7° de la presente ley.

Artículo 8°. *Capacitación en la identificación de jugadores patológicos.* Las autoridades territoriales de salud promoverán la capacitación a los propietarios y empleados de los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, para la identificación de jugadores patológicos y expedirán el certificado correspondiente.

Artículo 9°. *Clasificación de videojuegos.* Todo videojuego que se comercialice, distribuya, venda o alquile en Colombia, deberá ser clasificado de acuerdo a los siguientes criterios:

1. Videojuego de abierta circulación: Clasificación Todos. Contenidos referidos a:

Entretimiento educativo. Proporciona al usuario conocimientos específicos, desarrollando o reforzando el aprendizaje por medio de maneras entretenidas.

Deportes.

Competencias de vehículos reales o ficticios.

Informativo respecto de datos, hechos, información de recursos, o materiales referentes a eventos históricos.

Situaciones de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos fácilmente distinguibles de la vida real.

2. Videojuego de circulación restringida: Clasificación mayores de 18 años. Contenidos de apología, referencia, imágenes o uso de:

Lenguaje soez.

Desnudez, sexo o sexualidad.

Bebidas alcohólicas.

Drogas ilegales.

Productos de tabaco.

Discriminación de cualquier índole.

Violencia, derramamiento de sangre, armas, lesiones humanas y muerte.

Apuestas de dinero o propiedades.

Artículo 10. *Clasificación previa de videojuegos.* Todas las empresas que tengan por actividad comercial principal, o entre sus actividades comerciales la fabricación o importación de videojuegos deberán, antes de sacar cualquier título al mercado, someterlo al proceso de clasificación referido en la presente ley. Obtenida la clasificación, esta deberá indicarse en forma clara, expresa y legible en la parte frontal del empaque en que sea distribuido el videojuego.

Parágrafo. El incumplimiento de esta disposición por parte de las empresas de que trata el presente artículo, será sancionado de la siguiente manera:

Por la primera vez, multa de 50 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la segunda vez, multa de 70 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la tercera vez, multa de 100 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la cuarta vez, cancelación del registro mercantil y/o licencia de funcionamiento.

El Gobierno Nacional tendrá un plazo de seis (6) meses a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, para expedir el decreto reglamentario que consa-

gre las normas y disposiciones complementarias que garanticen el cumplimiento de lo aquí dispuesto.

Artículo 11. Sanciones. Los alcaldes municipales y distritales, o los funcionarios que reciban la delegación, siguiendo el procedimiento señalado en el libro primero del Código Contencioso Administrativo, impondrán las siguientes sanciones a los establecimientos de comercio, que no cumplan con las disposiciones contenidas en la presente ley.

1. Requerirlo por escrito para que en un término de 45 días calendario cumpla con los requisitos que hagan falta.

2. Imponerle multas sucesivas por la suma de 15 salarios mínimos legales diarios vigentes por cada día de incumplimiento y hasta por el término de 30 días calendario.

3. Ordenar la suspensión de las actividades comerciales desarrolladas en el establecimiento, por un término hasta de un mes, para que cumpla con los requisitos de la ley.

4. Ordenar el cierre definitivo del establecimiento de comercio, si transcurrido un mes de haber sido sancionado con las medidas de suspensión, continúa sin observar las disposiciones contenidas en la presente ley, o cuando el cumplimiento del requisito sea posible.

Artículo 12. Vigencia. La presente ley rige a partir del momento de su publicación y deroga todas las disposiciones que le sean contrarias.

Claudia Jeanneth Wilches Sarmiento,

Senadora de la República.

COMISIÓN SÉPTIMA CONSTITUCIONAL
PERMANENTE DEL HONORABLE SENADO
DE LA REPÚBLICA

Bogotá, D. C., a los cinco (5) días del mes de junio año dos mil doce (2012).

En la presente fecha se autoriza la **publicación en la Gaceta del Congreso**, el informe de ponencia para segundo debate y texto propuesto para segundo y texto definitivo aprobado en Comisión, en veintiocho (28) folios, al Proyecto de ley número 90 de 2011 Senado, 002 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.* Autoría del proyecto de ley de los honorables Congresistas: *Alexandra Moreno Piraquive, Manuel Virgüez Piraquive, Carlos Baena López y Gloria Stella Díaz Ortiz.*

El Secretario,

Jesús María España Vergara.

TEXTO DEFINITIVO AL PROYECTO DE LEY
NÚMERO 90 DE 2011 SENADO, 002 DE 2010
CÁMARA

(Aprobado en la Comisión Séptima Constitucional Permanente del honorable Senado de la República, en sesión del miércoles treinta (30) de mayo de 2012, según Acta número 25)

por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. Definición. Para los efectos de la presente ley se entiende por establecimiento de pres-

tación de servicio de videojuegos, aquel que ofrece juegos de video por computador y/o simuladores, o consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El servicio de videojuegos será prestado por personas naturales o jurídicas, debidamente inscritas en la Cámara de Comercio del lugar en el que cumple su objeto comercial.

Artículo 2°. Funcionamiento. Los establecimientos de que trata la presente ley deberán acreditar ante las autoridades municipales y distritales los requisitos exigidos en la Ley 232 de 1995 y el Decreto 1879 de 2008, o las normas aplicables para este efecto.

Para acreditar la existencia, propiedad y renovación de la matrícula mercantil, la Cámara de Comercio o la organización que cumpla sus funciones, deberá exigir certificación expedida por el Curador Urbano o autoridad competente, en la que se acredite que el establecimiento cumple con el uso del suelo permitido y/o admitido en la licencia de construcción original, en el plan de ordenamiento territorial o plan básico de ordenamiento del territorio o esquema básico de ordenamiento territorial, de acuerdo con la categoría del municipio o distrito.

El incumplimiento a esta norma dará lugar al cierre definitivo del establecimiento, que será ordenado de conformidad con el procedimiento establecido en el Código Nacional de Policía.

Parágrafo transitorio. Los establecimientos que al momento de la entrada en vigencia de la presente ley se encuentren abiertos al público, tendrán un término de doce (12) meses para dar cumplimiento a lo establecido en los artículos 2° y 3° de la presente ley.

Artículo 3°. Criterios de operación. Todos los establecimientos a los que se refiere la presente ley, deberán cumplir para su funcionamiento y operación con los siguientes requisitos:

1. Estar ubicados a más de 400 metros de distancia de centros e instituciones educativas de carácter formal o no formal.

2. Atender estrictamente a la clasificación de los videojuegos establecida en el artículo 8° de la presente ley.

3. Disponer de condiciones de iluminación y ventilación propicias, espacios y áreas necesarias para garantizar condiciones adecuadas para la salud, el bienestar y la comodidad; evitando la utilización de sistemas de iluminación que pueden afectar la salud de los usuarios. Asimismo, contar con la habilitación de baños para mujeres y hombres los cuales deberán cumplir con las condiciones de higiene y salud establecidas en las normas vigentes.

4. Implementar las medidas necesarias en materia de prevención y atención de emergencias, de conformidad con lo establecido por las autoridades Municipales, Distritales y la ley.

5. Verificar que el espacio disponible para cada usuario le permita situarse a la distancia apropiada entre jugador y pantalla, y que la distancia entre los equipos de videojuegos garanticen en todo momento el servicio, la operación, la salud y la seguridad de los usuarios.

6. Designar como responsable o encargado de la administración del establecimiento y la operación de los videojuegos, a una persona mayor de edad.

7. No vender bebidas con contenido alcohólico ni cigarrillos en los establecimientos o salones cuya actividad comercial esté destinada a prestar el servicio de videojuegos. Además, el responsable o encargado de la administración del establecimiento deberá denunciar ante la autoridad competente la venta clandestina a los menores de cualquier sustancia psicotrópica que se presentare al interior del establecimiento.

8. Mantener los sistemas de audio y video en los niveles permitidos, conforme a lo estipulado en el artículo 2° de la Ley 232 de 1995 o en la norma que la modifique o adicione, de manera que no afecten la salud de los usuarios o la tranquilidad de la comunidad.

9. Obtener el certificado de capacitación en la identificación y manejo de jugadores patológicos e informar a las autoridades cuando sea advertida la presencia de un usuario ludópata o en riesgo de convertirse en ludópata.

Parágrafo. Las autoridades municipales y distritales podrán proceder a decretar el cierre definitivo del establecimiento que presta el servicio de videojuegos cuando establezcan que el mismo opera con videojuegos de contrabando o copias no originales.

Artículo 4°. Del acceso. Queda prohibido el ingreso a los establecimientos de que trata la presente ley de los menores de catorce (14) años.

Parágrafo. La responsabilidad sobre los usuarios menores de dieciocho (18) años recaerá siempre en los padres de familia, quienes ejercerán su vigilancia y control en el momento en que aquellos hagan uso del servicio de videojuegos en los establecimientos legalmente constituidos de que habla la presente ley, pudiendo el establecimiento exigir la autorización expresa de los padres para cuando los usuarios sean menores de dieciocho (18) años.

Artículo 5°. Entidades responsables. El Ministerio de la Protección Social, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud de orden departamental, distrital y municipal, serán los responsables del cumplimiento de los preceptos contenidos en la presente ley.

Artículo 6°. Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos. Créase el Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos, que estará integrado por:

- **Secretario de Gobierno departamental, distrital o municipal según corresponda.**
- Director del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, o su Delegado.
- **Dos (2) representantes de la Sociedad Nacional Colombiana de Psicología.**
- Dos (2) representantes de las **Asociaciones de Padres de Familia.**
- **Dos (2) representantes de la Asociación de facultades de Educación.**
- **Un (1) representante de la Asociación Colombiana de Psiquiatría.**
- Dos (2) representantes de las ligas de videojuegos de Colombia.

Las entidades relacionadas cumplirán con lo señalado en el presente artículo con su actual estructura administrativa.

Artículo 7°. Funciones del Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos. Corresponde al Comité de Promoción, **Clasifica-**

ción y Seguimiento para el uso de Videojuegos las siguientes funciones:

1. **Revisar las clasificaciones** de los videojuegos que circulen en Colombia de acuerdo a los criterios contenidos en el artículo 9° de la presente ley. Esta clasificación deberá ser actualizada y publicada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna al Ministerio **de Salud y** Protección Social, al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, a las Secretarías de Gobierno, a las Secretarías de Salud Municipales o Distritales **y a la comunidad en general.**

2. **Solicitar al Ministerio de Educación Nacional la publicación de orientaciones pedagógicas que el marco de las competencias ciudadanas permitan a los estudiantes desarrollar destrezas, habilidades y actitudes para tomar decisiones asertivas frente a las diferentes situaciones de su vida cotidiana, entre ellas, la recreación saludable y el uso adecuado del tiempo libre.**

3. Promover campañas pedagógicas y educativas orientadas a advertir a los padres de familia y a los jugadores, sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso inadecuado de videojuegos.

4. Establecer, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud Departamentales, Municipales y Distritales, y las demás autoridades regionales y locales, en un término de un (1) año, a partir de la aprobación de la presente ley, una estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de la ludopatía.

Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Comité de Promoción, **Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos.**

Parágrafo transitorio. A partir de la entrada en vigencia de la presente ley y por única vez, el Comité de Promoción, **Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos** tendrá seis (6) meses para expedir una lista en la cual se recopilen los títulos de videojuegos que circulen actualmente en Colombia y la clasificación que les ha sido asignada. **Posteriormente, deberá hacerse una revisión de dicha clasificación de acuerdo con el numeral 1 del artículo 7° de la presente ley.**

Artículo 8°. Capacitación en la identificación de jugadores patológicos. Las autoridades territoriales de salud promoverán la capacitación a los propietarios y empleados de los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, para la identificación de jugadores patológicos y expedirán el certificado correspondiente.

Artículo 9°. Clasificación de videojuegos. Todo videojuego que se comercialice, distribuya, venda o alquile en Colombia, deberá ser clasificado de acuerdo a los siguientes criterios:

1. Videojuego de abierta circulación: Clasificación Todos. Contenidos referidos a:

Entretimiento educativo. Proporciona al usuario conocimientos específicos, desarrollando o reforzando el aprendizaje por medio de maneras entretenidas.

Deportes.

Competencias de vehículos reales o ficticios.

Informativo respecto de datos, hechos, información de recursos, o materiales referentes a eventos históricos.

Situaciones de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos fácilmente distinguibles de la vida real.

2. Videojuego de circulación restringida: Clasificación mayores de dieciocho (18) años. Contenidos de apología, referencia, imágenes o uso de:

Lenguaje soez.

Desnudez, sexo o sexualidad.

Bebidas alcohólicas.

Drogas ilegales.

Productos de tabaco.

Discriminación de cualquier índole.

Violencia, derramamiento de sangre, armas, lesiones humanas y muerte.

Apuestas de dinero o propiedades.

Artículo 10. Clasificación previa de videojuegos.

Todas las empresas que tengan por actividad comercial principal, o entre sus actividades comerciales la fabricación o importación de videojuegos deberán, antes de sacar cualquier título al mercado, someterlo al proceso de clasificación referido en la presente ley. Obtenida la clasificación, esta deberá indicarse en forma clara, expresa y legible en la parte frontal del empaque en que sea distribuido el videojuego.

Parágrafo. El incumplimiento de esta disposición por parte de las empresas de que trata el presente artículo, será sancionado de la siguiente manera:

Por la primera vez, multa de cincuenta (50) salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la segunda vez, multa de setenta (70) salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la tercera vez, multa de cien (100) salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la cuarta vez, cancelación del registro mercantil y/o licencia de funcionamiento.

El Gobierno Nacional tendrá un plazo de seis (6) meses a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, para expedir el decreto reglamentario que consagre las normas y disposiciones complementarias que garanticen el cumplimiento de lo aquí dispuesto.

Artículo 11. Sanciones. Los alcaldes municipales y distritales, o los funcionarios que reciban la delegación, siguiendo el procedimiento señalado en el libro primero del Código Contencioso Administrativo, impondrán las siguientes sanciones a los establecimientos de comercio, que no cumplan con las disposiciones contenidas en la presente ley:

1. Requerirlo por escrito para que en un término de cuarenta y cinco (45) días calendario cumpla con los requisitos que hagan falta.

2. Imponerle multas sucesivas por la suma de quince (15) salarios mínimos legales diarios vigentes por cada día de incumplimiento y hasta por el término de treinta (30) días calendario.

3. Ordenar la suspensión de las actividades comerciales desarrolladas en el establecimiento, por un término hasta de un (1) mes, para que cumpla con los requisitos de la ley.

4. Ordenar el cierre definitivo del establecimiento de comercio, si transcurrido un (1) mes de haber sido

sancionado con las medidas de suspensión, continúa sin observar las disposiciones contenidas en la presente ley, o cuando el cumplimiento del requisito sea posible.

Artículo 12. Vigencia. La presente ley rige a partir del momento de su publicación y deroga todas las disposiciones que le sean contrarias.

El anterior texto, conforme en lo dispuesto en el artículo 165 de la Ley 5ª de 1992 (firma de la ponente, una vez reordenado el articulado que constituye el texto definitivo).

Claudia Jeanneth Wilches Sarmiento,

Senadora de la República.

COMISIÓN SÉPTIMA CONSTITUCIONAL
PERMANENTE DEL HONORABLE SENADO
DE LA REPÚBLICA

En Sesión Ordinaria de la Comisión Séptima Constitucional Permanente del Senado de la República, del día treinta (30) de mayo de dos mil doce (2012), fue considerado el informe de ponencia para primer debate y el texto propuesto al Proyecto de ley número 90 de 2011 Senado, 002 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones*, presentado por la honorable Senadora ponente *Claudia Janneth Wilches Sarmiento*.

De acuerdo a lo dispuesto en el artículo 5º, del Acto Legislativo número 01 de 2009, Votación Pública y Nominal y a la Ley 1431 de 2011, “por la cual se establecen las excepciones a que se refiere el artículo 133 de la Constitución Política”, se obtuvo la siguiente votación:

Puesta a consideración la proposición con que termina el informe de ponencia positivo presentado por la honorable Senadora ponente *Claudia Janneth Wilches Sarmiento*, este fue aprobado por ocho (8) votos a favor y ninguno en contra, ninguna abstención, sobre un total de catorce (14) Senadores integrantes de la Comisión. Los honorables Senadores que votaron afirmativamente fueron: *Ballesteros Bernier Jorge Eliécer, Carlosama López Germán Bernardo, Correa Jiménez Antonio José, Delgado Ruiz Édinson, Jiménez Gómez Gilma, Rendón Roldán Liliana María, Toro Torres Dilian Francisca y Wilches Sarmiento Claudia Janneth*.

– Puesta a consideración la proposición de votación en bloque (propuesta del honorable Senador *Antonio José Correa Jiménez*), la votación del articulado (con las proposiciones presentadas por la honorable Senadora ponente *Claudia Janneth Wilches Sarmiento*, a los artículos 6º y 7º), el título del proyecto y el deseo de la Comisión de que este proyecto tuviera segundo debate, se obtuvo su aprobación con ocho (8) votos a favor y ninguno en contra, ninguna abstención, sobre un total de catorce (14) Senadores integrantes de la Comisión. Los honorables Senadores que votaron afirmativamente fueron: *Ballesteros Bernier Jorge Eliécer, Carlosama López Germán Bernardo, Correa Jiménez Antonio José, Delgado Ruiz Édinson, Jiménez Gómez Gilma, Rendón Roldán Liliana María, Toro Torres Dilian Francisca y Wilches Sarmiento Claudia Janneth*.

– La honorable Senadora ponente *Claudia Janneth Wilches Sarmiento*, presentó proposiciones modificativas a los artículos 6º y 7º, los cuales quedaron aprobados de la siguiente manera:

“**Artículo 6°. Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos.** Créase el Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos, que estará integrado por:

- Secretario de Gobierno departamental, distrital o municipal según corresponda.
- Director del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, o su Delegado.
- Dos (2) representantes de la Sociedad Nacional Colombiana de Psicología.
- Dos (2) representantes de las Agrupaciones de las Asociaciones de Padres de Familia.
- Dos (2) representantes de la Asociación de facultades de Educación.
- Un (1) representante de la Asociación Colombiana de Psiquiatría.
- Dos (2) representantes de las ligas de videos juegos de Colombia.

Las entidades relacionadas cumplirán con lo señalado en el presente artículo con su actual estructura administrativa”.

“**Artículo 7°. Funciones del Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos.** Corresponde al Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos las siguientes funciones:

1. **Revisar las clasificaciones** de los videojuegos que circulan en Colombia de acuerdo a los criterios contenidos en el artículo 9° de la presente ley. Esta clasificación deberá ser actualizada y publicada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna al Ministerio de Salud y Protección Social, al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, a las Secretarías de Gobierno, a las Secretarías de Salud Municipales o Distritales **y a la comunidad en general.**

2. **Solicitar al Ministerio de Educación Nacional la publicación de orientaciones pedagógicas que el marco de las competencias ciudadanas permitan a los estudiantes desarrollar destrezas, habilidades y actitudes para tomar decisiones asertivas frente a las diferentes situaciones de su vida cotidiana, entre ellas, la recreación saludable y el uso adecuado del tiempo libre.**

3. Promover campañas pedagógicas y educativas orientadas a advertir a los padres de familia y a los jugadores, sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso inadecuado de videojuegos.

4. Establecer, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud Departamentales, Municipales y Distritales, y las demás autoridades regionales y locales, en un término de un (1) año, a partir de la aprobación de la presente ley, una estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de la ludopatía.

Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos.

Parágrafo transitorio. A partir de la entrada en vigencia de la presente ley y por única vez, el Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos tendrá seis (6) meses para expedir una lista en la cual se recopilen los títulos de

videojuegos que circulan actualmente en Colombia y la clasificación que les ha sido asignada. **Posteriormente, deberá hacerse una revisión de dicha clasificación de acuerdo con el numeral 1 del artículo 7° de la presente ley”.**

Las anteriores proposiciones fueron aprobadas con ocho (8) votos a favor y ninguno en contra, ninguna abstención, sobre un total de catorce (14) Senadores integrantes de la Comisión. Los honorables Senadores que votaron afirmativamente fueron: *Ballesteros Bernier Jorge Eliécer, Carlosama López Germán Bernardo, Correa Jiménez Antonio José, Delgado Ruiz Édinson, Jiménez Gómez Gilma, Rendón Roldán Liliana María, Toro Torres Dilian Francisca y Wilches Sarmiento Claudia Janneth.* Las proposiciones reposan en el expediente.

– Seguidamente fue designada ponente para segundo debate, en estrado, la honorable Senadora *Claudia Janneth Wilches Sarmiento.* Término reglamentario de cinco (5) días calendario, contados a partir de la designación en estrado, susceptibles de solicitar prórroga.

– El título del proyecto, fue aprobado de la siguiente manera: Proyecto de ley número 90 de 2011 Senado, 002 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones, tal como fue presentado en el texto propuesto en la ponencia positiva para primer debate, publicada en la Gaceta del Congreso número 850 de 2011.*

– La relación completa del primer debate se halla consignada en el Acta número 25 de mayo treinta (30) de dos mil doce (2012), Legislatura 2011-2012.

– Conforme a lo dispuesto en el artículo 8°, del Acto Legislativo número 001 de 2003, (último inciso del artículo 160 de la Constitución Política), el anuncio del Proyecto de ley número 90 de 2011 Senado, 02 de 2010 Cámara, se hizo en las siguientes sesiones: Martes 22 de noviembre de 2011, según Acta número 11, *Gaceta del Congreso* número 42 de 2012. Miércoles 21 de marzo de 2012 según Acta número 12. Martes 27 de marzo de 2012, según Acta número 13. Martes 17 de abril de 2012, según Acta número 17, miércoles 9 de mayo de 2012, según Acta número 21. Martes 15 de mayo de 2012, según Acta número 22. Martes 22 de mayo de 2012, según Acta número 23. Martes 29 de mayo de 2012, según Acta número 24.

Iniciativa: Honorables Senadores *Alexandra Moreno Piraquive, Manuel A. Virgüez Piraquive, Carlos Alberto Baena López* y la honorable Representante *Gloria Stella Díaz Ortiz.*

Ponente en Comisión Séptima de Senado: Honorable Senadora *Claudia Janneth Wilches Sarmiento.*

Ponente en Comisión Séptima de Cámara: Honorable Representante *Yolanda Duque Naranjo.*

Publicación Proyecto en Cámara: *Gaceta del Congreso* número 447 de 2010.

Publicación Ponencia para Primer Debate Comisión Séptima Cámara: *Gaceta del Congreso* número 638 de 2010.

Publicación Texto Definitivo Comisión Séptima Cámara: *Gaceta del Congreso* número 370 de 2010.

Publicación ponencia Segundo Debate Cámara: *Gaceta del Congreso* número 370 de 2010.

Publicación Texto Definitivo Plenaria Cámara: *Gaceta del Congreso* número 606 de 2011.

Publicación Ponencia para Primer Debate Comisión Séptima Senado: *Gaceta del Congreso* número 850 de 2011.

Número de artículos Proyecto Original: Nueve (9) artículos.

Número de artículos Texto Propuesto Comisión Séptima de Senado: Doce (12) artículos.

Número de artículos Aprobados Comisión Séptima de Senado: Doce (12) artículos.

Tiene los siguientes conceptos y comentarios:

– Concepto del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar - ICBF, del 21 de agosto de 2011.

– Comentarios de la Alcaldía Mayor de Bogotá, Radicado número 20113560454401, del 20 de diciembre de 2012, publicado en la *Gaceta del Congreso* número 16 de 2012.

– Concepto del Ministerio de Salud y Protección Social, Radicado número 58081, del 22 de marzo de 2012, publicado en la *Gaceta del Congreso* número 104 de 2012.

– Concepto del Ministerio de Educación Nacional, Radicado número 2012EE17648, del 27 de marzo de 2012, publicado en la *Gaceta del Congreso* número 132 de 2012.

El Secretario,

Jesús María España Vergara.

COMISIÓN SÉPTIMA CONSTITUCIONAL
PERMANENTE DEL HONORABLE
SENADO DE LA REPÚBLICA

Bogotá, D. C., a los treinta y un (31) días del mes de mayo año dos mil doce (2012).

En la presente fecha se autoriza la publicación en la *Gaceta del Congreso* de la República, el texto definitivo, aprobado en sesión ordinaria de mayo 30 de 2012, según Acta número 25, en diez (10) folios, del Proyecto de ley número 90 de 2011 Senado, 002 de 2010 Cámara, por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.

El Secretario,

Jesús María España Vergara.

* * *

INFORME DE PONENCIA PARA SEGUNDO DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 186 DE 2011 SENADO, 018 DE 2011 CÁMARA

por medio de la cual se establece la creación de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia.

Doctor

JUAN MANUEL CORZO ROMÁN

Presidente

Honorable Senado de la República

Ciudad

Referencia: Informe de ponencia para segundo debate al Proyecto de ley número 186 de 2011 Senado, 018 de 2011 Cámara, por medio de la cual se establece la creación de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia.

Señor Presidente:

En atención a la designación hecha por la Mesa Directiva de la Comisión Cuarta del Senado de la República y con fundamento en los artículos 150, 153 y

156 de la Ley 5ª de 1992, me permito presentar ponencia para segundo debate al proyecto de ley de la referencia, en los siguientes términos.

Antecedentes

La presente iniciativa, fue presentada a consideración del Congreso de la República por los honorables Representantes a la Cámara Pedro Pablo Pérez Puerta y Manuel Antonio Carebilla Cuéllar, encaminado a la creación de los juegos deportivos de la Orinoquia y la Amazonia. El proyecto ya surtió el trámite correspondiente en la Cámara de Representantes, con ponencia de los honorables Representantes Álvaro Pacheco Álvarez, en calidad de coordinador; y Jaime Alonso Vásquez Bustamante y Óscar Humberto Henao Martínez en calidad de Ponentes; al igual que el trámite en Comisión Cuarta de Senado, con ponencia de mi autoría.

Objeto del proyecto

El objeto de este proyecto de ley es establecer y crear los juegos deportivos de la Orinoquia y la Amazonia, en el cual se incluyan a los departamentos de Arauca, Casanare, Guainía, Guaviare, Meta, Vaupés, Vichada; Amazonas, Caquetá, Putumayo, y los cuales se realizarán cada dos años a partir del 2012.

Fundamentos jurídicos

Uno de los fines esenciales del Estado es garantizar la recreación y el ejercicio del deporte por parte de todos los ciudadanos.

Constitución Política:

• El artículo 52, modificado por el artículo 1º del Acto Legislativo número 02 del 2000, consagra:

“**Artículo 52.** El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tiene como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.

El deporte y la recreación forman parte de la educación y constituye gasto público social.

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberá ser democrática”.

Leyes:

• La Ley 5ª de 1992 (Reglamento Interno del Congreso) dispone en su artículo 140 que la iniciativa legislativa puede tener su origen en las Cámaras Legislativas, y en tal sentido, el mandato legal dice:

“**Artículo 140. Iniciativa Legislativa.** Pueden presentar proyectos de ley:

1. Los Senadores y Representantes a la Cámara individualmente y a través de las bancadas”.

• El artículo 14 de la Ley 115 de 1994, en desarrollo del mandato constitucional anteriormente citado, a su vez dispone:

“**Artículo 14. Enseñanza obligatoria.** En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatoria en los niveles de la educación preescolar, básica y media cumplir con:

(...)

b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo

cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión o desarrollo”.

Conclusiones

En la Exposición de Motivos del presente proyecto de ley que se presenta, sobre los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia, no se pretende en nada que los departamentos que hacen parte de tan importante región no participen de los juegos nacionales que se celebran en el país permanentemente, sino por el contrario, lo que se busca con ellos es que el gran componente humano pueda competir con mayor decoro en tan importantes justas deportivas y no pase lo que siempre ha sucedido que por su bajo nivel deportivo siempre las delegaciones quedan relegadas a las últimas posiciones. Creando un certamen competitivo para esas regiones olvidadas, no solo en el aspecto social sino también cultural, hará que a futuro nuestros deportistas representan con mayor decoro tan bella parte de la geografía colombiana.

Poder incentivar a nuestros jóvenes en diversas competencias y disciplinas deportivas como: atletismo, baloncesto, fútbol, fútbol de salón (que tanta gloria le dio a nuestro país en certámenes internacionales), voleibol, coleo, y, en general, los juegos autóctonos de tan bella región. Esto hará que estos deportistas se proyecten para competencias no solo de carácter interno sino también foráneo.

Los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia generan bienestar y desarrollo social para dichas regiones, puesto que se establece no solo el mejoramiento de la infraestructura deportiva sino también vial y hotelera, entre otras; amén del aumento y auge del turismo, que conlleva la celebración de dichos eventos para los municipios donde se lleva a cabo tan importantes juegos. Este mejoramiento de la infraestructura ayudaría a elevar el nivel deportivo de los competidores, puesto que podrían disponer de infraestructuras similares a la de deportistas de departamentos que tienen un alto rendimiento, tales como Antioquia, Valle, Atlántico, Cundinamarca y Bogotá, entre otros.

TEXTO PROPUESTO PARA SEGUNDO DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 018 DE 2011 CÁMARA, 186 DE 2011 SENADO

por medio de la cual se establece la creación de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia.

El Congreso de la República

DECRETA:

Artículo 1°. La República de Colombia establece y crea los juegos deportivos de la Orinoquia y la Amazonia, conformados por los departamentos de Arauca, Casanare, Guainía, Guaviare, Meta, Vaupés, Vichada, Amazonas, Caquetá y Putumayo, evento que se realizará cada dos años a partir de 2012, sin que interfiera con la realización de los Juegos Nacionales ya establecidos.

Artículo 2°. Autorícese al Gobierno Nacional para apropiarse las partidas presupuestales necesarias para la construcción, mejoramiento y adecuación de los escenarios deportivos, en cumplimiento de la celebración de los juegos contemplados en esta ley.

Artículo 3°. La Nación - Ministerio de Cultura por sí mismo o a través de sus entidades adscritas y/o vinculadas y los departamentos de la Orinoquia y Amazonia podrán disponer: El primero por el Sistema General de participación y los segundos de sus propios recursos un porcentaje para la celebración de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia.

Artículo 4°. Las Entidades Descentralizadas del orden departamental y municipal podrán de sus recursos implementar la construcción, mejoramiento y adecuación de sedes que permitan fortalecer la infraestructura para la celebración de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia.

Artículo 5°. La sede principal de los juegos podrá ser rotativa en los municipios de los departamentos que conforman la Orinoquia y la Amazonia.

Parágrafo. El departamento al que le corresponda la sede de la realización de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia tendrá bajo su responsabilidad la organización, planeación y ejecución de los juegos en mención con el acompañamiento del Instituto Colombiano para la Recreación y el Deporte (Coldeportes).

En la realización de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia, se contemplarán todas las disciplinas del deporte, así como los juegos autóctonos donde se desarrollen estos.

Artículo 6°. La presente ley rige a partir de su sanción y promulgación.

Proposición

Por las anteriores consideraciones solicito, muy comedidamente a la Plenaria del Senado de la República, dar segundo debate al Proyecto de ley número 186 de 2011 Senado, *por medio de la cual se establece la creación de los juegos deportivos de la Orinoquia y la Amazonia.*

Rodrigo Villalba Mosquera,

Ponente.

TEXTO APROBADO EN PRIMER DEBATE EN COMISIÓN CUARTA DE SENADO AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 186 DE 2011 SENADO, 018 DE 2011 CÁMARA

por medio de la cual se establece la creación de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia.

El Congreso de la República

DECRETA:

Artículo 1°. La República de Colombia establece y crea los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia, conformados por los departamentos de Arauca, Casanare, Guainía, Guaviare, Meta, Vaupés, Vichada, Amazonas, Caquetá y Putumayo, evento que se realizará cada dos años a partir de 2012, sin que interfiera con la realización de los Juegos Nacionales ya establecidos.

Artículo 2°. Autorícese al Gobierno Nacional para apropiarse las partidas presupuestales necesarias para la construcción, mejoramiento y adecuación de los escenarios deportivos, en cumplimiento de la celebración de los juegos contemplados en esta ley.

Artículo 3°. La Nación - Ministerio de Cultura por sí mismo o a través de sus entidades adscritas y/o vinculadas y los departamentos de la Orinoquia y Amazonia podrán disponer: El primero por el Sistema General de participación y los segundos de sus propios recursos un porcentaje para la celebración de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia.

Artículo 4°. Las Entidades Descentralizadas del orden departamental y municipal podrán de sus recursos implementar la construcción, mejoramiento y adecuación de sedes que permitan fortalecer la infraestructura para la celebración de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia.

Artículo 5°. La sede principal de los juegos podrá ser rotativa en los municipios de los departamentos que conforman la Orinoquia y la Amazonia.

Parágrafo. El departamento al que le corresponda la sede de la realización de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia tendrá bajo su responsabilidad la organización, planeación y ejecución de los juegos en mención con el acompañamiento del Instituto Colombiano para la Recreación y el Deporte (Coldeportes).

En la realización de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia, se contemplarán todas las disciplinas del deporte, así como los juegos autóctonos donde se desarrollen estos.

Artículo 6°. La presente ley rige a partir de su sanción y promulgación.

Rodrigo Villalba Mosquera,
Senador Ponente.

Bogotá, D. C., mayo 30 de 2012.

Autorizamos el presente texto definitivo aprobado en Comisión Cuarta de Senado del Proyecto de ley número 186 de 2011 Senado, 018 de 2011 Cámara.

El Presidente,

Efraín Cepeda Sarabia.

El Secretario,

Alfredo Rocha Rojas.

CONTENIDO

Gaceta número 326 - Viernes, 8 de junio de 2012
SENADO DE LA REPÚBLICA

Págs.

PONENCIAS

Ponencia para segundo debate, pliego de modificaciones, texto propuesto y texto aprobado al Proyecto de ley número 52 de 2011 Senado, por medio de la cual se unifica el porcentaje de la evaluación de competencia y se garantiza el ascenso de los docentes por formación académica	1
Informe de ponencia para segundo debate, texto aprobado, texto propuesto y texto definitivo aprobado en primer debate Comisión Segunda al Proyecto de ley número 88 de 2011 Senado, 018 de 2010 Cámara, por medio de la cual se declara patrimonio cultural de la Nación el Carnaval del Perdón y la Reconciliación del Valle del Sibundoy, Putumayo.....	5
Informe de ponencia para segundo debate, texto definitivo aprobado en Comisión Séptima, texto propuesto y texto definitivo al Proyecto de ley número 90 de 2011 Senado, 02 de 2010 Cámara, por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones	8
Informe de ponencia para segundo debate, texto propuesto, texto aprobado en primer debate en Comisión Cuarta al Proyecto de ley número 186 de 2011 Senado, 018 de 2011 Cámara, por medio de la cual se establece la creación de los Juegos Deportivos de la Orinoquia y la Amazonia.....	18