

*Nurturando ideas: filosofía lúdica
en el programa Delinquir No Paga del INPEC¹*

Ingrid Victoria Sarmiento Aponte²
ECEDU UNAD: Escuela de Ciencias de la Educación,
Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Bogotá, Colombia
orcid id: 0000-0002-7609-8214

Luis Alberto Triana Llano³
Universitat Oberta de Catalunya
Persona Privada de la Libertad (PPL)
orcid id: 0000-0003-4367-2977

Silvia María Esparza-Oviedo⁴
ECEDU UNAD: Escuela de Ciencias de la Educación,
Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Bogotá, Colombia
orcid id: 0000-0003-0584-2023

Recibido 18 de febrero de 2024

Aceptado 28 de mayo de 2024

Resumen

Este artículo explora la pertinencia de incorporar el enfoque metodológico de la filosofía lúdica al programa Delinquir No Paga del Instituto Nacional Penitenciario y Carcelario (INPEC). Este programa tiene como objetivo persuadir a los jóvenes participantes sobre las consecuencias del delito, en un contexto de alta impunidad como el colombiano. Se argumenta que la metodología, basada en el juego y el pensar juntos, puede cultivar un pensamiento más reflexivo sobre por qué delinquir no paga, contribuyendo a la prevención del crimen. La propuesta se estructura en tres partes: primero, romper el hielo mediante actividades lúdicas que ilustren la vida en prisión; segundo, explorar dilemas éticos para fomentar la reflexión ética; y tercero, promover la autorreflexión para construir una ciudadanía creativa y ética. Aunque la propuesta se encuentra en fase de diseño, la introducción de la filosofía lúdica en el programa emerge como una alternativa metodológica que podría enriquecer la experiencia.

Palabras claves: filosofía lúdica, Filosofía para Niños, formación ética, prevención del delito, programa Delinquir No Paga.

¹ Este artículo forma parte del proyecto de investigación denominado Filosofía y Educación Virtual para la Inclusión Educativa de Personas Privadas de la Libertad: Estudio de caso BOECIO-UNAD 2024. Dicho proyecto está vinculado a la Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU) UNAD.

² Email: ingrid.sarmiento@unad.edu.co

³ Email: lustriana@me.com

⁴ Email: silvia.esparza@unad.edu.co

*Nurturing ideas: playful philosophy
in the INPEC crime does not pay program*

Abstract

This article explores the relevance of incorporating the methodological approach of playful philosophy to the “Crime Doesn’t Pay” Program of the National Penitentiary and Prison Institute (INPEC). This program aims to persuade young participants about the consequences of crime, in a context of high impunity like the Colombian one. It is argued that the methodology, based on play and joint thinking, can cultivate more reflective thinking about why crime is not worth it, contributing to crime prevention. The proposal is structured in three parts: first, breaking the ice through recreational activities that illustrate life in prison; second, explore ethical dilemmas to encourage ethical reflection; and third, promote self-reflection to build creative and ethical citizenship. Although the proposal is in the design phase, the introduction of the playful philosophy in the program emerges as a methodological alternative that could enrich the experience.

Keywords: playful Philosophy, Philosophy for Children, ethical education, crime prevention, Crime Doesn’t Pay Program.

Introducción

El juego carece de funciones inmediatas, pero a largo plazo permite a los animales jóvenes simular, en un contexto relativamente seguro, situaciones potencialmente peligrosas a las que se podrían enfrentar en el futuro (Bartra, 2013, 75)

En Colombia, la entidad responsable de ejercer la vigilancia, custodia, atención y tratamiento de las Personas Privadas de la Libertad (PPL) por orden judicial es el Instituto Nacional Penitenciario y Carcelario (INPEC), la cual procura que las PPL al retornar a la sociedad, regresen a esta transformadas, formadas para la convivencia, para la vida social y evitando las acciones que previamente las han llevado a prisión. Como parte del tratamiento penitenciario misional del INPEC se desarrollan programas como el programa Delinquir No Paga, este programa desarrolla dos líneas de acción, una intramural y otra extramural. La primera está dirigida a las PPL que llegan por primera vez a la cárcel, conocidos como grupo de primera condena; la segunda está dirigida a la comunidad en general, específicamente, a adolescentes mayores de 14 años. En este artículo nos centramos en la segunda línea de acción.

El programa Delinquir No Paga surge en 2003 en Medellín, concretamente en el establecimiento Bella Vista (INPEC, 2021). Esta iniciativa institucional fue dialogada con los líderes de los derechos humanos de dicho establecimiento por medio de unas mesas de trabajo (INPEC, 2021). Posterior a ello, y luego de varias aplicaciones, se ha institucionalizado a nivel nacional en todos los establecimientos a cargo del INPEC. Sin embargo, como es de suponerse, a lo largo de dos décadas ha tenido altibajos y cambios que han permitido su evolución.

El programa Delinquir No Paga, dirigido a adolescentes mayores de 14 años, declara que su objetivo es:

Persuadir a los jóvenes acerca de lo que les puede llegar a suceder si desarrollan acciones o actividades fuera de la norma penal y así promover en ellos la autorregulación, la convivencia ciudadana y la cultura, partiendo del respeto por sí mismos y por los demás (INPEC, 2018, 1).

Para el logro de este objetivo, el INPEC convoca y forma a PPL en talleres específicos para que sean los facilitadores del programa Delinquir No Paga. En estos participan adolescentes mayores de 14 años de instituciones públicas y privadas (colegios y universidades) que asisten en grupos no mayores a 30 invitados. La jornada de sensibilización es de máximo tres horas continuas al interior del Establecimiento de Reclusión del Orden Nacional (ERON). Al respecto indica el INPEC:

Durante el desarrollo del programa se sensibiliza a los jóvenes participantes a partir de las experiencias de vida de las personas reclusas en los ERON, que han demostrado un proceso de resocialización positivo; este espacio conlleva a una reflexión cognitivo

emocional, generando cambios significativos en la aceptación de normas establecidas por la sociedad para una sana convivencia. En el ejercicio se llevan a cabo, talleres lúdicos, narración de historias de vida por parte de Privados de la Libertad, lecturas, reflexiones, cine foros, diálogos apreciativos y constructivos, debates y plenarias (INPEC, 2018, 1).

La interacción entre los asistentes y los facilitadores del programa no solo se ve favorecida por las historias de vida de las PPL, sino por las historias de vida no contadas de los asistentes que quizá encuentran puntos en común con lo que escuchan de las PPL. Esto, precisamente, conlleva una oportunidad resignificadora y resocializadora para los facilitadores al darle un nuevo norte y nuevos propósitos a su estancia en prisión⁵. Sin embargo, esta dinámica se ve limitada para los asistentes que pueden no encontrar una oportunidad de reflexión en los relatos de los PPL y que no logren dilucidar porqué “delinquir no paga”. Podría inferirse que el problema no radica tanto en el delito, sino en la falta de astucia para realizar el delito sin ser descubierto. Actitudes asociadas a la doble moral o posturas ambiguas frente al delito pueden significar un riesgo para el programa. De allí la necesidad de imprimir en el programa un enfoque que no sea únicamente consecuencialista, que vaya más allá de las consecuencias de los actos y el temor al castigo. Si lo que se pretende es una apropiación profunda de porqué delinquir no paga, entonces, es oportuno generar espacios de reflexión ética para un ejercicio de ciudadanía crítica, creativa y cuidadosa de sí y del otro.

Fundamentación de una nueva propuesta metodológica: ¿por qué delinquir no paga?

Como se estableció anteriormente, el programa Delinquir No Paga se ha venido posicionando como una estrategia emblemática del INPEC que busca la prevención del crimen con los jóvenes. Ahora bien, sería interesante plantear qué podría pasar si además de orientarse este a la persuasión de los jóvenes (INPEC, 2018) a través del conocimiento de las penas asociadas al incumplimiento de las normas, se incorporara como uno de sus propósitos la promoción de un pensamiento más crítico, reflexivo, creativo y cuidadoso entre sus participantes. En este punto cabe preguntar, ¿qué enfoque metodológico podría contribuir en este propósito?

En el presente artículo se propone que la incorporación del enfoque metodológico de la filosofía lúdica puede contribuir en este propósito. Por tanto, mediante un ejercicio especulativo razonable se presentarán algunos argumentos a favor de la incorporación del enfoque metodológico de la filosofía lúdica para el desarrollo del programa Delinquir no paga del INPEC.

En un país como Colombia en el que la impunidad es muy alta, la idea de que delinquir sí paga, se reproduce culturalmente con cierta facilidad. Tomando como ejemplo la problemática de la corrupción, existe una escasa actuación de la justicia frente a delitos contra

⁵ La entrevista a Elizabeth Sánchez, actual líder del programa de uno de los establecimientos penitenciarios que implementa el proyecto, se encuentra anexa a este artículo, se invita al lector a leerla al terminar la introducción y con ese contexto volver al artículo luego de ello.

la administración pública. Este es un hecho que se constata en el primer Mapa de impunidad del país, que presentó ante la opinión pública, el secretario de transparencia de la presidencia de la República, (Andrés Idárraga en julio 17 del 2023). Este mapa es resultado de una investigación que comprende el periodo de 2010 a 2023, donde se evidencia que la mayor cantidad de delitos impunes en Colombia están asociados a la corrupción debido a la alta prescripción de delitos. Este estudio arroja que el nivel de impunidad en la administración pública ronda el 94%. A saber:

De acuerdo con el consolidado del estado de denuncias asociadas a corrupción, hay en total 57.582, entre los años 2010 y 2023, de las cuales el 93.99% no tienen condena; el 89.7% sin captura, y el 77.15% están en indagación (Presidencia de la República de Colombia, 2023).

En este escenario, estrategias formativas como la que propone el programa De Delinquir No Paga, tiene que luchar para posicionar una idea que, aunque razonable, no es a lo que el sentido común se ha habituado en un país como Colombia. Por lo que, requiere de un esfuerzo pedagógico mayor dotar de un sentido pragmático a esta disruptiva idea. Ahora bien, para ello se requiere de un hábil cuestionador, que provoque y llame la atención sobre el pensamiento descuidado (Lipman et al., 1992), que rete a pensar y producir ideas nuevas; así como de un grupo de participantes deseoso de pensar, implicado en las actividades y dispuesto al diálogo y el debate.

La metodología que aquí se propone para alentar a los jóvenes a pensar por qué delinquir no paga, encuentra su asidero en el programa de Filosofía para Niños. Recuperando para ello el valor que Lipman et al., descubren en la filosofía, en cuanto disciplina que tiene la potencialidad de promover y permitir que las personas se involucren “en el cuestionamiento crítico y en la reflexión inventiva” (1992, 1993), con un resultado importante, la producción de ideas más significativas y cuestionamientos más sostenidos. Dicha metodología es conocida como la comunidad de indagación que ofrece la oportunidad de desarrollar diálogos éticos frente a dilemas complejos, incorporando preguntas filosóficas para profundizar en la moral de los niños y jóvenes, movilizar la reflexión, favorecer un conocimiento intelectual de cuestiones trascendentales de la existencia y cultivar la sensibilidad moral (Mizell, 2015). En el marco de implementación de esta metodología, el facilitador debe ser formado para ser un hábil cuestionador que asuma la tarea de estimular a los jóvenes a que razonen alrededor de la acción de delinquir explorando diferentes perspectivas, entre ellas: la sociológica, la ética, la legal, la cultural, entre otras, mediante el diálogo filosófico. Bajo la premisa de que el descubrimiento de una realidad distinta, a aquella bajo la que operan sus supuestos, puede llevar a la modificación de sus ideas iniciales y llegar a tener repercusión en la manera en que acceden y evalúan el conocimiento. Para ilustrar mejor lo anterior, Lipman et al. (1992) construyen la siguiente imagen:

En circunstancias propicias, una clase llena de niños se abalanzará sobre una idea del mismo modo que una camada de gatitos se abalanzaría sobre una bola de estambre lanzada en su dirección. Los niños jugarán con la idea hasta que haya sido desarrollada, elaborada, e incluso en algunos casos aplicada a situaciones de la vida

real, aunque esto último raramente se logra sin el liderazgo creativo del profesor (Lipman et al., 1992, 196).

Es en este contexto cobra valor la idea de ayudar a los jóvenes a nurturar ideas. El término nurturar implica aquí cuidar y fomentar el crecimiento de ideas, de manera similar a cómo se alimenta y desarrolla una planta. En este sentido, el facilitador de los talleres, actuando como un hábil cuestionador, se convierte en un jardinero de ideas. Al lanzar la idea de por qué delinquir no paga, este facilitador cultiva un terreno fértil para que los jóvenes se abalancen sobre ella, al igual que una camada de gatitos sobre una bola de estambre.

En la comunidad de indagación se da la oportunidad de nurturar ideas, esto implica que los participantes no solo jueguen con la idea de forma superficial, sino que la exploren a profundidad, la desarrollen, la elaboren y la apliquen a situaciones reales en sus vidas diarias. Este proceso de nurturación, guiado por el liderazgo creativo del facilitador, busca no solo cambiar perspectivas, sino también transformar las ideas iniciales de los jóvenes, permitiéndoles acceder y evaluar el conocimiento de una manera más informada y reflexiva.

La nurturación de ideas en este contexto no solo es una estrategia para abordar la problemática del por qué delinquir no paga, sino también un medio para brindar a los jóvenes algunas herramientas necesarias para analizar críticamente su entorno y tomar decisiones informadas basadas en una comprensión más profunda de las consecuencias de sus acciones. De esta manera la filosofía moviliza un ejercicio crítico, que no conlleva acciones moralizantes, sino a reflexiones profundas sobre la moral. Ahora bien, en esta ejercitación del juicio intelectual y moral, es probable que los jóvenes no tomen a la filosofía como algo diferente “de la mera diversión y de los juegos” (Lipman et al., 1992) y que, por lo tanto, no se percaten de su acción formativa, pero ello, no actúa en contra de sus propósitos, por el contrario, los potencia como veremos a continuación.

El jugar a pensar y la textura emocional de fondo que promueve la filosofía lúdica

En el marco de filosofía para Niños, nace el movimiento experimental, abierto e investigativo de la filosofía lúdica (Sátiro, 2021). La filosofía lúdica aporta otro enfoque metodológico que favorece el alcance de la propuesta que se hace en este artículo. Este enfoque metodológico reconoce el lugar privilegiado de la lúdica para el aprendizaje en la infancia. Partiendo de la idea de que la infancia es lúdica, se afirma que para que la filosofía brinde un aporte a la infancia debe también serlo. De acuerdo con Sátiro (2021), la lúdica permite a la filosofía ser coherente con la cultura de la infancia. Esta perspectiva es expuesta y desarrollada en el “Manifiesto de la filosofía lúdica” presente en Filosofía Mínima (2016), en su conferencia Filosofía lúdica: una cartografía rizomática (2021) y la serie de artículo que procedieron con este nombre (Sátiro, 2022a, 2022b, 2022c).

En Filosofía lúdica: una cartografía rizomática (2021) Sátiro responde entre otras cuestiones a ¿cuáles son las conexiones entre el pensar y el hacer (jugar, actuar, educar, crear)? Sátiro

resalta que lo lúdico no es un rasgo distintivamente humano, evocando la imagen de las mascotas que son “verdaderas ludópatas”. El comportamiento de los gatos frente a la madeja lanzada es un ejemplo de ello. Tampoco es un rasgo exclusivo de la infancia y ha estado presente en la historia de la humanidad: “Este entendimiento nos ayuda a demarcar un territorio reflexivo que plantea el juego no solamente como recurso, técnica y metodología, sino como algo más profundo que caracteriza al ser humano y a un tipo de identidad cultural” (Sátiro, 2021, 5).

De acuerdo con Sátiro (2022b), “para la filosofía lúdica, es importante la perspectiva del juego y del placer de pensar. De ahí que su lema sea: jugar a pensar y pensar jugando” (Sátiro, 2022b, 50). En este sentido, promover una filosofía lúdica se asocia con la intención de estimular el deseo por aprender y las ganas de pensar, sin restar al carácter exigente y riguroso del ejercicio filosófico (Sátiro, 2021). Porque jugar es “un hacer creativo que genera realidades psíquicas, que son tomadas en serio por las criaturas” (Sátiro, 2021, 14). En esta línea, resalta que el juego no es solo recreativo, sino que tiene la capacidad de desplegar en el individuo emociones y la imaginación, entre otros. Por lo que, jugar en el campo educativo según Sátiro (2021):

No puede solamente tener la función de descarga del exceso de energía vital y/o de tensiones. Tampoco funciona únicamente como un recurso motivacional que empieza y acaba en la utilización de un recurso, técnica, estrategia, dinámica. O como una moda que decidió gamificarlo todo para hacerlo más consumible (...) Los juegos simbólicos que se dan en la infancia tienen un poder que va más allá de la adaptación social, porque son de representación, ficción y creación. Teniendo en cuenta estas ideas, la filosofía lúdica en educación se configura como un hacer creativo (Sátiro, 2021, 14).

Ahora bien, la filosofía lúdica se propone estimular “la conexión entre el percibir, el sentir y el pensar” (Sátiro, 2022b, 21). De acuerdo con Sátiro (2022b), en el ejercicio de filosofar con niños y jóvenes se deben converger los distintos ámbitos de la experiencia humana, sin separar la razón y la emoción. Llevando a valorar la textura emocional de fondo que está “presente en el acto de dialogar y de pensar lúdicamente” (Sátiro, 2022a, 22). Sátiro (2022a) explica el uso de la palabra textura, cuando arguye que esta metáfora:

Busca evidenciar algunas características importantes. En una obra artística, la textura produce una sensación visual y táctil. En la labor filosófica, queremos dar visibilidad al fondo emocional y sentimental de todo pensamiento. Queremos que los adultos que acompañan a las criaturas y a los jóvenes puedan casi tocar esta dimensión humana, mientras realizan la educación reflexiva (...) Estar atento a la textura emocional de fondo presente en la labor filosófica es estar en contacto con algo profundo y necesario en la educación de las nuevas generaciones. Por otro lado, la palabra textura se relaciona con la forma entrelazada de las fibras de un tejido. También es muy importante entender cómo la experiencia de la interioridad humana está entrelazada; emociones, pensamientos, percepciones, sensaciones, sentimientos forman una urdimbre. La educación filosófica tiene que mover y estimular esta urdimbre, de forma

consciente (Sátiro, 2022a, 24).

Después de explorar la importancia de la textura emocional en la labor filosófica y cómo esta se entrelaza de manera similar a las fibras de un tejido, podemos regresar a la metáfora del juego de los gatitos con la madeja para evidenciar algunas características importantes. Al igual que los niños se abalanzan sobre una idea como una camada de gatitos sobre una bola de estambre, la filosofía lúdica busca estimular y mover conscientemente la urdimbre de la interioridad humana.

Imaginemos por un momento a los jóvenes participantes de los talleres de Delinquir No Paga y a sus acompañantes como jugadores en este intrincado juego filosófico, donde cada interacción con la idea es como un hábil movimiento que desenreda la madeja de pensamientos, emociones, percepciones y sensaciones. La textura emocional de fondo, mencionada en la labor filosófica, se asemeja al tacto suave y a la complejidad de la madeja que se despliega a medida que exploramos las capas más profundas de la reflexión.

En este juego, el facilitador lanza la idea como si fuera la bola de estambre. Los participantes, al abalanzarse sobre ella, revelan la textura de sus pensamientos y emociones. El proceso de jugar con la idea no solo implica superficialidad, sino el despliegue gradual y reflexivo de esa urdimbre interna. El facilitador debe estar atento a la textura emocional de fondo para que su experiencia reflexionada y narrada se despliegue en toda su complejidad. En este escenario, afirma Sátiro (2022b) citando a Bohm, que el diálogo es como un juego,

al que podríamos calificar como ‘ganar-ganar’ (al contrario de lo que ocurre en la discusión, un juego del tipo ‘yo -gano-tú -pierdes’). Pero el hecho de que el diálogo es algo más que una participación común en la que no estamos jugando contra los demás sino con ellos (Sátiro, 2022b, 50).

El ganar-ganar se vería reflejado tanto en el facilitador como en los participantes. Por un lado, el facilitador gana en comprensión de sí mismo, de los hechos, de sus acciones, de los motivos, las circunstancias y consecuencias asociadas a su delito. Lo que le permitirá proyectar otras maneras de actuación, así como la reconfiguración de su proyecto de vida. Por otro lado, el participante gana una visión más amplia del delito y la comprensión desde múltiples perspectivas de por qué delinquir no paga. La filosofía lúdica promueve el pensar con otros no solo como una estrategia o una formalidad técnica. Es una forma de comprender la importancia de vivir creando comunidades de diálogo e indagación con los demás.

Filosofía lúdica en el programa Delinquir No Paga del INPEC

El diseño actual del programa Delinquir No Paga contempla, entre otras actividades, la posibilidad de “presentar los testimonios de vida de las PPL” (INPEC, 2021), con el propósito de sensibilizar a los participantes sobre lo relativamente fácil que es llegar a prisión y lo complejo que es liberarse de ella. Sobre la metodología del programa Delinquir No Paga, indica el INPEC (2021),

Se desarrollará un ejercicio pedagógico experiencial, que presenta una alternativa de confrontación sobre el delito, sus riesgos y consecuencias, mediante la generación de espacios de encuentro e interacción entre personas privadas de la libertad y participantes de la comunidad en general con énfasis a adolescentes mayores de 14 años (INPEC, 2021, 66).

Por lo que, acoger el enfoque de la filosofía lúdica en el programa, conduciría a hacer de las historias de los penados una bola de estambre con la que asistentes y facilitadores del programa puedan jugar a pensar y pensar jugando (Sátiro, 2022b).

Ahora bien, proponer el enfoque de la filosofía lúdica para los talleres del programa Delinquir No Paga, le suma a los talleres “un modo de pensar vinculado a la dimensión emocional y social, que va más allá de relacionar informaciones” (Sátiro, 2016, p. 109), de manera tal que los asistentes a los talleres configuren un modo de pensar que les permita desarrollar aprendizajes más significativos de las realidades dentro y fuera de prisión; se juega con la bola de estambre dentro y fuera de prisión en procura de una ciudadanía creativa, crítica y ética.

Esta propuesta está en fase de diseño y se espera aplicar el primer piloto durante el 2024 en la Cárcel y Penitenciaría con Alta y Media Seguridad La Paz, ubicada en el municipio Itagüí, departamento Antioquia, al noroeste de Colombia. Conforme los resultados que se obtenga, se realizarán ajustes y se propondrá a la institucionalidad, si es del caso, como una alternativa metodológica del programa Delinquir No Paga. Veamos ahora algunas de las posibilidades de movimiento a imprimir en esa bola de estambre.

El INPEC forma a los facilitadores del programa mediante talleres que abordan temas de liderazgo, comunicación, creatividad, emociones, autocuidado, expresión oral y manejo de grupos. A estos talleres se sumará la formación en herramientas lúdicas para hacer de sus historias de vida herramientas vibrantes que permita a los asistentes (y a los facilitadores) reflexiones edificantes que llegado el momento puedan compartir con el grupo al finalizar la actividad mediante el diálogo, la puesta en común, los pos-test diseñados por el INPEC o la evaluación figuroanalógica⁶ de la experiencia que ha representado la participación en el programa Delinquir No Paga.

Jugar a Pensar y Pensar Jugando. Primera dirección de la bola de estambre

Esta primera dirección que puede tomar la bola de estambre con el impulso dado en el primer momento está alineada con un elemento justificador del programa Delinquir No Paga, con el ánimo de contribuir a una cultura de paz, no a la violencia y el delito, el Instituto Nacional Penitenciario y Carcelario (INPEC), diseña el programa Delinquir No Paga, para

⁶ Herramienta evaluativa que se describe a profundidad en la literatura del proyecto Noria que dirige Sátiro, especialmente en su libro *Revaluar* (2005).

prevenir el delito en las personas privadas de la libertad, la ciudadanía en general y con especial énfasis en la población juvenil (INPEC, 2021).

Rompiendo el hielo de quienes llegan al espacio de encierro, se realizan actividades que buscan ilustrar la vida en prisión, usando herramientas lúdicas, literarias y audiovisuales. La idea central acá es que los participantes reflexionen a partir de juegos, mitos, escenas de películas y series que logren acercar y sensibilizar sobre el mundo de la prisión de manera tal que la experiencia espacial y contextual de la cárcel les conlleve un aprendizaje significativo a los participantes y estos logren reflexiones sobre las privaciones y las pérdidas que conlleva el contexto de encierro.

La proyección de escenas concretas de series de televisión y películas en entornos como la prisión, sin caricaturizar ni las condiciones de encierro ni las conductas punibles, puede favorecer la reflexión sobre la libertad y las implicaciones de los actos, conductas, omisiones y decisiones que libremente se toman. Acá resulta necesario que el facilitador del programa *Delinquir No Paga* esté alentando continuamente mediante preguntas que movilicen el pensamiento de los participantes, pues se trata de estimular el razonamiento sobre la premisa: *delinquir no paga*.

El dilema ético. Segunda dirección de la bola de estambre

A la historia de vida y la narrativa propia impresa por el facilitador, se le puede dar una segunda dirección, la cual permitirá que los participantes reflexionen éticamente en torno a dilemas que se presentan cotidianamente en el contexto de encierro, además de la reflexión sobre las disyuntivas y las decisiones tomadas en la vida previa al encierro del facilitador que desencadenaron en su llegada y permanencia en prisión. En este punto, es importante que el facilitador se cuide de llevar a romantizar la conducta punible y las decisiones fuera del marco ético y legal. El facilitador debe procurar que su historia favorezca la reflexión sobre situaciones dilemáticas que enfrentó y que le llevaron a perder la libertad; hilando las acciones, omisiones y decisiones tomadas con sus consecuencias.

El facilitador del taller sigue jugando un papel preponderante en la medida en que orienta la discusión de los dilemas contribuyendo en el nurturar de las ideas en los participantes. Esta ejercitación en la resolución de dilemas trasciende el escenario del taller porque brinda una ampliación de la perspectiva con la que inicialmente los jóvenes se enfrentan a situaciones propias de su edad o de su contexto.

De esta manera, esta segunda dirección del estambre coincide con algunos de los propósitos del programa *Delinquir No Paga*, en la medida que:

Pretende que los participantes de la comunidad en general con énfasis a adolescentes mayores de 14 años [...] confronten la realidad que lo rodea, se forme un pensamiento crítico frente a la conducta delictiva, adopte una postura de autorregulación ética y contribuya, mediante su compromiso personal, a la formación de otros, mediante la

multiplicación pedagógica de su experiencia (INPEC, 2021, 27).

Ciudadanía Creativa. Última dirección —por el momento— de la bola de estambre

La tercera dirección que puede tomar la bola de estambre permite enfatizar en cómo las historias de vida que los facilitadores presentan en el programa Delinquir No Paga, contribuyen a que ellos se reconozcan a sí mismos, pero además ayuda a que los participantes reflexionen sobre ello, en sí mismos, en sus acciones, omisiones y decisiones. Lo anterior conlleva a identificar detonantes, condiciones y comportamientos que, de continuar por alguna dirección inadecuada, pueden terminar en prisión. Es decir, la auto y la reflexión grupal contribuye a la incardinación de una ciudadanía creativa, ética y cuidadosa de sí y del otro.

Complementariamente se pueden usar recursos literarios como fábulas y cuentos cortos, así como la realización de sociodramas que permita reflexionar con los participantes sobre la conducción ética de la vida con una visión cuidadosa.

Esta tercera dirección también se alinea con la formación en ciudadanía que define entre sus propósitos el programa Delinquir No Paga, dado que esta iniciativa

Busca mostrar, por medio de experiencias de vida de la población privada de la libertad, que es posible construir una sociedad donde todos respetemos la ley por conciencia y tratemos de solucionar nuestros conflictos cotidianos por medio de la no violencia, en el marco del respeto a los Derechos Humanos (INPEC, 2021, 26).

Discusión y conclusión

El programa Delinquir No Paga, ha buscado durante más de dos décadas persuadir a los jóvenes, especialmente, a aquellos mayores de 14 años acerca de las consecuencias del delito. Este programa, aunque ha experimentado altibajos, ha evolucionado para enfrentar el desafío de cambiar la percepción arraigada en la sociedad colombiana de que delinquir sí paga, especialmente en un contexto de alta impunidad, particularmente en casos de corrupción.

La propuesta de este artículo plantea la incorporación de la filosofía lúdica como enfoque metodológico en el programa Delinquir No Paga. Y se argumenta que este enfoque puede contribuir a promover un pensamiento más crítico, reflexivo, creativo y cuidadoso entre los participantes, llevando a una comprensión más profunda de por qué delinquir no paga. La filosofía lúdica se presenta como una herramienta que, mediante el juego y la estimulación de la textura emocional de fondo, puede nutrir ideas, fomentar el diálogo ético y transformar las percepciones de los participantes.

Se propone la aplicación de la filosofía lúdica en tres direcciones dentro del programa:

primero, rompiendo el hielo mediante actividades lúdicas que ilustren la vida en prisión; segundo, explorando dilemas éticos cotidianos para promover la reflexión ética; y tercero, fomentando la autorreflexión y la construcción de una ciudadanía creativa y ética.

Si bien, esta propuesta está en fase de diseño y está a la espera su implementación piloto, la introducción de la filosofía lúdica en el programa Delinquir No Paga tiene el potencial de enriquecer la experiencia de los participantes, proporcionando una herramienta pedagógica más allá de las estrategias convencionales. La evaluación de la efectividad de este enfoque será crucial para determinar su viabilidad como una alternativa metodológica en la prevención del delito y la formación ética en Colombia.

Bibliografía

Bartra, R. *Cerebro y libertad. Ensayo sobre la moral, el juego y el determinismo*. México, Fondo de Cultura Económica, 2013.

Instituto Nacional Penitenciario y Carcelario INPEC. *Boletín Informativo No. 069*, 2018. https://www.inpec.gov.co/documents/d/guest/boletin_informativo_no-069_delinquir_no_paga_-2-

Instituto Nacional Penitenciario y Carcelario INPEC. *Programa Delinquir No Paga. Tratamiento Penitenciario. Código: PM-TP-PR01*, marzo 10 de 2021, 2021. <http://isolucion.inpec.gov.co/Isolucion4Inpec/BancoConocimiento4INPEC/d/dd5b55ae9e974fcf86a66192c2bd9e52/dd5b55ae9e974fcf86a66192c2bd9e52.asp?debug=yes&IDARTICULO=19031#2.L%C3%ADnea%20de%20acci%C3%B3n%20.%20%20Extramural%20a%20las%20personas%20de%20comunidad%20en%20general%20con%20mayor%20%C3%A9nfasis%20en%20poblaci%C3%B3n%20juvenil>

Lipman, M., Sharp, A. y Oscanyan, F. *La Filosofía en el aula*. Madrid, Ediciones de la Torre, 1992.

Mizell, K. "Philosophy for Children. Community of Inquiry and Human Rights Education", *Childhood & Philosophy*, 11(22), 2015, pp. 319-328.

Presidencia de la República de Colombia. *Secretaría de transparencia reveló el primer mapa de la impunidad en Colombia*, 2023: <https://petro.presidencia.gov.co/prensa/Paginas/SECRETARIA-DE-TRANSPARENCIA-REVELO-EL-PRIMER-MAPA-DE-LA-IMPUNIDAD-EN-COLOMB-230717.aspx>

Sátiro, A. *Filosofía Mínima*, Barcelona, Octaedro, 2016.

Sátiro, A. "Filosofía Lúdica: Una cartografía rizomática. Jugar a pensar y a hacer (jugar, actuar, educar, crear). Conferencia inaugural de la XXIII Conferencia Filosofía, bajo la temática 'Hacer y pensar'", 14 de mayo de 2021. *Butlletí Filosofia*, 3(18), 2021, pp. 128-129.

GrupIREF.

Sátiro, A. “Filosofía lúdica: una cartografía rizomática. La textura emocional de fondo—jugando a persensar y a sentipensar”, *Crearmundos* (17), 2022a, pp. 19-27.

Sátiro, A. “Filosofía Lúdica: Una cartografía rizomática III. Jugando a pensar de manera dialógica”, *Crearmundos* (18), 2022b, pp 48-57.

Sátiro, A. “Filosofía Lúdica: Una cartografía Rizomática IV. Pensar y actuar”, *Crearmundos* (19), 2022c, pp. 21-33.

ANEXO
ENTREVISTA A ELIZABETH SÁNCHEZ MONTENEGRO
LÍDER PROGRAMA DELINQUIR NO PAGA
CPAMS LA PAZ, ITAGÜÍ

Febrero 13 de 2024

Elizabeth Sánchez Montenegro, es la líder del programa Delinquir No Paga en la Cárcel y Penitenciaría La Paz, ubicada en el Municipio Itagüí, Antioquia, Colombia. Ella, madre de dos hijos de 19 y 21 años, de formación profesional como Trabajadora Social y con una especialización en Gestión Ambiental, además es instructora de meditación. Ha trabajado en cinco establecimientos carcelarios y penitenciaros en los últimos nueve años, mismo tiempo que ha estado vinculada al Instituto Nacional Penitenciario y Carcelario (INPEC). Esta entrevista en la transcripción de la realizada por Luis Alberto Triana Llano a Elizabeth Sánchez Montenegro el 13 de febrero de 2024.

Luis: ¿Explicanos por favor en que consiste el programa Delinquir No Paga?

Elizabeth: Delinquir No Paga es un programa desarrollado desde la sede central del instituto y ha sido diseñado con la finalidad de enseñarle y mostrarle a los niños, niñas y adolescentes las consecuencias de la comisión de delitos, la vivencia en las cárceles del país, el hacinamiento, la afectación de los derechos humanos y el distanciamiento socio familiar que esta conlleva.

Luis: ¿Cuéntanos sobre tus sensaciones durante las actividades del programa Delinquir No Paga?

Elizabeth: Es impresionante porque en ocasiones he tenido ganas y hasta he llegado a llorar, pero de la felicidad, de ver que durante la retroalimentación final que se realiza con los niños, niñas y adolescentes durante este ejercicio, los participantes expresan sus sensaciones, su emoción por tener contacto con las personas privadas de la libertad y derribar los prejuicios y conceptos preconcebidos acerca de las personas que se encuentran privadas de la libertad.

Luis: ¿Qué consideras le aporta el Programa Delinquir No Paga a la sociedad?

Elizabeth: Le aporta demasiado por que enseña a que la comisión de delitos, trae consecuencias, así mismo deja una semilla en cada uno de los participantes los cuales salen con un aprendizaje y una lección que nos e aprende sino con esta experiencia, dentro de este lugar.

Luis: ¿En cuales establecimientos has realizado actividades del programa Delinquir No Paga?

Elizabeth: En el Complejo Pedregal (Medellín), en el Establecimiento Penitenciario y Carcelario Manizales y en la Cárcel y Penitenciaría La Paz, Itagüí.

Luis: ¿Qué impactos consideras, son los más relevantes del programa Delinquir No Paga?

Elizabeth: No he tenido la oportunidad de medir el impacto como tal, pero espero que estos niños, niñas y adolescentes tengan una nueva oportunidad estando afuera, para pensar en las consecuencias que esto les traería.

Luis: ¿Recuerdas algún testimonio o alguna anécdota durante las actividades del programa Delinquir No Paga?

Elizabeth: En una ocasión varios estudiantes llegaron durante la sesión y comentaron que habían estado consumiendo sustancias psicoactivas y que no estaban midiendo las consecuencias que esto les traería.

Luis: ¿Durante la aplicación del programa Delinquir No Paga en este establecimiento, cuales consideras son las oportunidades de mejora del programa?

Elizabeth: Requerimos muchas cosas para mejorar, entre ellas personal capacitado para capacitar a su vez a los privados de la libertad que reciben a los estudiantes, el Programa Delinquir No Paga tiene dos aristas, uno: preparar a los facilitadores y dos: capacitar a las personas privadas de la libertad que llegan por primera vez a la cárcel con el fin de evitar la reincidencia delictiva, sería genial, así mismo contar con camisetas con logos del programa y áreas exclusivas para llevar a cabo el programa.

Luis: ¿Qué expectativas tienes sobre la aplicación de elementos de la Filosofía Lúdica en el programa Delinquir No Paga?

Elizabeth: No, hasta el momento no tengo conocimiento de la aplicación de esta metodología, pero de acuerdo a lo comentado, tengo mucha expectativa y sé que dejará cosas muy positivas en la práctica y aplicación⁷.

Luis: ¿Deseas agregar algo más?

Elizabeth: Delinquir No Paga es un programa con el que siempre me he identificado, tengo dos hijos de 21 y 19 años y por supuesto, nunca quisiera que pasaran por un lugar como estos, por esta razón siempre hago esta labor con pasión ya que aunque no podamos llegar a todos y cada uno de los participantes, es suficiente con poder dejar una semilla y un aprendizaje en por lo menos uno de ellos, y que el día de mañana, quizás al correr el riesgo de llegar a cometer un delito, recuerden esta experiencia, reflexionen sobre las consecuencias y no lo hagan. Todo lo que podamos hacer por la juventud de nuestro país es muy gratificante, espero traerá buenos frutos. Mil gracias por esta fructífera entrevista, hasta pronto.

⁷ Elizabeth se refiere a una conferencia vía internet sostenida con Angélica Sátiro y el entrevistador el 23 de enero de 2024. Nota del entrevistador.