



**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN
LIC. EN CIENCIAS SOCIALES (LECS)
ESPACIO ACADÉMICO: PRÁCTICAS EN EDUCACIÓN COMUNITARIA**

**INFORME PRÁCTICAS ACADÉMICAS EN LA ACCIÓN COLECTIVA DE
OBJETORES Y OBJETORAS DE CONCIENCIA (ACOOC), SEMESTRE 2024-1**

CIELO Y. ÁVILA A.

KEVIN A. CHACÓN G.

DOCENTE: ADRIANA LÓPEZ CAMACHO

INTRODUCCIÓN

En Colombia los y las jóvenes estamos sujetos a una estructura social altamente violenta donde históricamente, detrás de una fachada donde hay un gobierno constitucional, se tiene una sociedad militarizada a la que se le ha acostumbrado a estar en Estado de sitio¹, lo cual nos permea en forma negativa en las esferas culturales, económicas, políticas e incluso afectivas de nuestra vida.

Lo anterior se puede entender como producto de décadas de olas de conflicto y guerra que explícita o implícitamente recaen en nuestro diario vivir, con la connivencia de un Estado que es abiertamente militarista, conservador y punitivo, lo que ha dejado profundos estragos en la población a partir de eventos y planes tales como: la Violencia, el conflicto armado interno, el Plan Cóndor, el Plan Colombia, las Ejecuciones Extrajudiciales, entre otras. Por tal motivo surge el interés por querer involucrarse en razón pedagógica (como compromiso de docentes en formación) y razón ética (como estudiantes y actores políticos) en un proceso llevado a cabo por una organización desde hace más de 15 años que consiste en apostarle a la construcción de una cultura de paz para el país por medio de la lúdica y la pedagogía, que representan poderosas herramientas para problematizar las consecuencias de la militarización en la vida cotidiana y fomentar una cultura de paz, a partir de la visualización de los impactos de la militarización, la creación de espacios de reflexión y diálogo, el aprendizaje sobre formas alternativas como la noviolencia y el impulso a la educación para la paz en un contexto de educación popular.

Este documento presenta los resultados de las prácticas del espacio académico “Prácticas en Educación Comunitaria” realizadas en la organización de la Acción Colectiva de Objetores y Objektoras de Conciencia (ACOOC) durante el periodo 2024-1.

1. ACOOC

¹ El estado de sitio es aquel en el que un gobierno pretende por medio de autoridades controlar o restringir derechos civiles tales como la libertad de movimiento, la libertad de expresión y la libertad de reunión, con el fin de controlar a la población. Esta medida suele ser temporal y está sujeta a la legislación y a los procedimientos constitucionales de cada país sin embargo en Colombia el estado de sitio es un sistema inmerso en la cultura misma.

1.1. Contexto (de la organización)

Para ubicar espacialmente el sitio donde se llevaron a cabo las prácticas debemos dirigirnos a las instalaciones de la ACOOC que, como practicantes y junto con las y los miembros establecidos de la organización, reconocemos como “La Oficina”, casa ubicada sobre la Carrera 16 # 39A - 78 en la localidad de Teusaquillo. Este sería el lugar donde se realizaron las reuniones a lo largo de toda la práctica, donde en general encontramos cada viernes con nuestros coformadores, las y los líderes de la ACOOC y muchos otros compañeros y compañeras de otras universidades que nos darían una calurosa bienvenida y que durante aquellos meses contribuirían con nuestro proceso de aprendizaje. En esa oficina también está almacenado el material (del cual hablaremos más adelante en la especificación de la organización), es decir, metodologías, juegos, carteles, folletos, publicidad, etc., con el que nos familiarizamos progresivamente y que constituyó nuestras herramientas pedagógicas al momento de salir a realizar alguna actividad con la ACOOC en escenarios como colegios, encuentros con otras organizaciones, o como parte del Festival “+Lúdica,-Bélica”, realizado en dos espacios distintos: el primero en la Casa de la Paz, el día jueves 16 de mayo, y el segundo en la Universidad Distrital sede Macarena como parte del cierre del espacio académico que nos llevó a la ACOOC como practicantes, Prácticas en Educación Comunitaria.

1.2. Antecedentes

La organización nace en el año 2000 de la unión de dos procesos organizativos que trabajaron en pensar cómo abordar el derecho a la Objeción de Conciencia y visibilizar la misma; los cuales fueron: El Colectivo por la Objeción de Conciencia y La Acción Colectiva por la Objeción de Conciencia.

Sin embargo, es importante destacar la influencia que se tuvo a nivel nacional de la primera manifestación, interés o acercamiento a la acción de objetar. Pues bien, esto se remonta para los años noventa donde los “Menonitas” una comunidad religiosa de carácter protestante migra a Latinoamérica debido a persecuciones y durante los primeros años de estadía (entendiendo que actualmente existen menonitas en el continente) proponían una alternativa a la militarización obligatoria, siendo esta el culto. Como ya se mencionó introducción, la ocurrencia de eventos y planes político militares como la Violencia, el conflicto armado

interno, el Plan Cóndor, el Plan Colombia o las Ejecuciones Extrajudiciales, significó que en Colombia y también en Latinoamérica ha habido históricamente una serie de estrategias que giran alrededor del refuerzo o engrosamiento de las fuerzas militares; para nuestro caso, se refleja en el aumento del reclutamiento ilegal en jóvenes de los estratos más bajos de la sociedad, a quienes se les obliga a participar en estos cuerpos armados cero democráticos, con grandes cantidades de violencias internas, un enfoque patriarcal y con miras a la obediencia ciega.

1.3. ¿Qué es la ACOOC?

La Acción Colectiva de Objetores y Objetoras de Conciencia (ACOOC) es una organización de la sociedad civil, sin ánimo de lucro que, durante más de quince años, ha desempeñado un papel fundamental en la promoción de la Objeción de Conciencia, el rechazo a la prestación del servicio militar como parte de definir la situación militar en cumplimiento con la Constitución, el pensamiento crítico en la educación popular y la desobediencia a mandatos injustos o criminales entre las juventudes colombianas. Su labor como organización se centra en "construir y promover alternativas al militarismo, la militarización y el patriarcado en Colombia" (ACOOC).

Desde el inicio de este milenio la organización ha dedicado sus esfuerzos a fortalecer las capacidades jurídicas, políticas, pedagógicas y comunicativas de las comunidades, con el objetivo de enfrentar el reclutamiento y la militarización de la vida juvenil, en consonancia con su misión de "contribuir a la construcción de una cultura de paz" (ACOOC). El compromiso pasa por cumplir y promover estándares éticos que aseguren el respeto, el bienestar y los derechos de todas las personas involucradas en sus acciones. En este sentido, la organización trabaja incansablemente para que el derecho a la objeción de conciencia tenga un reconocimiento legal y político adecuado, aspirando a la eliminación de la obligatoriedad del servicio militar. Su enfoque integral no se agota allí sino que incluye la crítica al patriarcado y su estrecha relación con la guerra, promoviendo la no violencia como una vía para alcanzar transformaciones sociales significativas.

El compromiso que la ACOOC adquiere con la Objeción de Conciencia y la promoción de una cultura de paz se refleja en su esfuerzo continuo por "fortalecer las capacidades jurídicas, políticas, pedagógicas y comunicativas de las comunidades" (ACOOC). Enfrentando de esta

manera la militarización y ofreciendo a las juventudes alternativas constructivas y pacíficas. Este enfoque multifacético y profundamente ético destaca a la ACOOC como una organización clave en la lucha por los derechos fundamentales y la construcción de una cultura de paz en Colombia

2. Aportes a la organización

Como parte de los aportes que realizamos como grupo a la organización, y a partir de las líneas de trabajo manejadas allí, estuvimos apoyando como practicantes en tres líneas principalmente: la línea de Investigación, la de Incidencia y Comunicación y la que (por supuesto) más nos correspondía, la Pedagógica. A medida que nos fuimos adentrando en las dinámicas de la organización pudimos ir notando cómo cada vez se fortalecía más el conocimiento y la experiencia en la facilitación de las metodologías y juegos que nos daban a conocer y que posteriormente tendríamos que aplicar. Este es un tema esencial ya que esa facilitación de las metodologías y herramientas lúdico-pedagógicas implica una nueva forma de actuar en la educación, es una postura o apuesta ética y política contra ese ser docente tradicional entendido desde el autoritarismo donde casi siempre es el protagonista de los procesos pedagógicos y posicionado desde una mirada vertical o jerárquica.

Para este caso el reto consiste en adoptar el papel de un o una docente que, a medida que participa de los juegos lo hace en calidad de facilitador(a), es decir, que mediante sus conocimientos y experiencia alrededor de los juegos logra llevar a cabo estas metodologías con los y las participantes de una forma mucho más horizontal, teniendo muy en cuenta todas aquellas experiencias, saberes y conocimientos de los y las participantes, haciendo un recorrido por su historicidad y las miradas críticas que traen consigo, y procurando que los mismos estudiantes sean quienes que puedan llegar a la reflexión en cuanto a los temas tratados: las conclusiones no vienen por parte del docente únicamente sino que las reflexiones y la llegada al punto esencial de la discusión es alcanzado ellos y ellas, en temas que giran alrededor de la Objeción de Conciencia (OC), las Violencias Basadas en Género (VBG), el tema de la Militarización de la Sociedad, las Otras Masculinidades, el Autocuidado y/o la Sostenibilidad.

Este es un punto importante y enriquecedor para nuestra formación como docentes de Ciencias Sociales desde lo que se aprende y también la parte experiencial, debido a la

diversidad de temas allí encontrados y la conexión posible de encontrar entre ellos, dado que no son temas aislados. En medio de ese compromiso adquirido al llegar a la organización se dio el tema no sólo del cumplimiento con las responsabilidades adquiridas sino también esa satisfacción personal al aprender, interesarse y dar aportes referentes a nuevos temas, a lo largo de las sesiones era posible ver cómo cada uno de nosotros se podía sentir más cómodo con un tema en específico, lo que llega a ser más que gratificante ya que refuerza aquello que hemos aprendido, y que la organización (o ACOOC) en este momento nos está permitiendo, para conectarlo posteriormente con lo que se puede aprender en la universidad, además de dar también con nuevas formas didácticas para llevarla al aula en los siguientes espacios de práctica y cuando estemos ejerciendo como docentes.

2.1. Testeos de Juegos y Metodologías

Siguiendo el trabajo de la ACOOC, que consiste en el diseño, testeo y aplicación continua y permanente de nuevas metodologías útiles para enseñar y reflexionar acerca de tópicos como la Objeción de Conciencia, las VBG, el Cuidado, y los ya mencionados. Nuestra labor como practicantes que llegan a apoyar este proceso pasa por el reconocimiento (a lo largo de las distintas sesiones) de las nuevas metodologías que desde allí se están creando. Un ejemplo de esto es que en la primera sesión realizada se nos hace una introducción al espacio de una manera no-formal², a través de una nueva dinámica que desde la organización se está implementando

Por otro lado conocimos a compañeros de otros espacios, y de los cuales logramos construirnos desde diferentes perspectivas en un trabajo interdisciplinar, además de interiorizar ideas innovadoras porque tienden a ser personas sumamente creativas, seguido a esto, iniciamos nuestro recorrido con la participación en el testeo de un juego llamado “¿Por qué a mí?”, en el que se nos pregunta cuáles son aquellos prejuicios que, de forma individual o en conjunto, se tienen sobre diferentes personas o grupos sociales.

Un tema clave cuando se participa en la organización, ya sea como líder, “funcionario”, co-formador, practicante o asistente es que, en cuanto a estos juegos y metodologías que ya se

² Esto, lejos de ser enunciado como problema, es una gran ventaja que tiene la organización, al presentar congruencia con la apuesta ética desde la que se forman, la de respetar las libertades y promover una cultura menos desigual y violenta.

tienen, se están realizando de forma permanente nuevas preguntas alrededor de su funcionamiento o de su vigencia. En otras palabras, la realización de un juego o que este se encuentre en una fase avanzada de testeo no significa que ya no pueda presentar cambios producto de interés creativo o sugerencia de los y las participantes, es decir, puede haber una serie de nuevas versiones de él. Para esto, a medida que conocemos los juegos y las metodologías, comenzamos a pensar no sólo por aquellas preguntas para la reflexión que son comunes, las reflexiones o conclusiones que son frecuentes o las anotaciones que como practicantes tenemos para la facilitación, sino las preguntas sobre ¿qué más se le puede sacar al juego?, ¿qué nuevas discusiones puede haber?, ¿qué forma alternativa de implementar este juego nos puede llevar a una discusión nunca antes abierta?, etc.

Y es que en la tarea de testeos de juegos y metodologías se fue participando con diferentes grupos de integrantes de la organización o personas que eran asistentes. Como por ejemplo un juego realizado en colaboración con el PNUD, con comunidades del proceso de paz que han tenido dificultades para volver a la vida civil, que tenía como nombre tentativo “Gobernanza”, (aunque nuestra idea como practicantes fue la de “Proyecciones” o “Proyecciones de vida”), y el cual intentamos, después de haberlo testeado o jugado, explicarnos por qué hacíamos lo que hacíamos y por qué, para nuestro caso aún así siendo integrantes y sabiendo que vamos a testear un juego, el resultado fue casi que negativo, debido a que el juego quería conocer cómo actuamos en conjunto y desde el testeo se dio una actitud individualista que fue en contra de esa misma esencia del juego. O también el día que se participó en el lanzamiento del festival “+Lúdica, -Bélica” en la Casa de la Paz ubicada en la Carrera 13 #36 - 37, en la que conocimos otras organizaciones que también se valen de estas estrategias lúdico-pedagógicas y que llevaban sus juegos para testearlos y dárselos a conocer a los demás.

2.2. Producción de herramientas lúdico-pedagógicas

Para este apartado de producción de herramientas lógico pedagógicas nos enfocaremos en cómo fue nuestra participación en el proceso de creación y evaluación de esas herramientas educativas que utilizan el juego y la participación activa para fomentar el aprendizaje y la reflexión sobre ciertos temas. Primero, entendiendo que estas herramientas lúdico-pedagógicas son una de las insignias del trabajo realizado en la organización y que tienen como objetivo enseñar y reflexionar sobre los temas allí tratados, como la Objeción de

Conciencia, las VBG, la Militarización, entre otros. A través de estas herramientas que consisten en una nueva forma de aproximarse, porque no hay una invitación más amable, especial y cautivadora que decir: “¡Vamos a jugar!”. De esta manera, se busca promover esa cultura de paz y no violencia alineándose con la misión de la ACOOC de desafiar el militarismo y el patriarcado en Colombia, evidenciando de nuevo la coherencia del actuar político de la organización y transversal a sus demás ejes de trabajo.

Como tal, con el proceso creativo que llevamos en conjunto con los y las integrantes de la ACOOC para desarrollar esas herramientas, se debe hablar de que al inicio es necesario identificar cuál es ese tema “macro” que va a perseguir el juego y que claramente estará abierto a los cambios que se den, también conceptualizar y definir cómo es que se va a abordar de una manera lúdica, y también temas metodológicos que van a hacer que este juego funcione y lleve a los participantes (y también a los y las practicantes) a la reflexión y el aprendizaje.

Para este punto es crucial que nosotros como practicantes en la organización estemos participando activamente en este proceso, aportando ideas y perspectivas frescas que puedan enriquecer el desarrollo de estas nuevas metodologías. Ocurrió un caso específico de esto en un par de juegos pero quisiéramos centrarlo en una dinámica que al día de hoy se está todavía realizando en la organización: el juego llamado “Me bajo del bus”, juego en el cual, a través de diferentes cifras y datos estadísticos alrededor de las violencias basadas en género o los casos o cifras conocidos del tema de la militarización nacional y global, se busca que las personas logren dimensionar el impacto que estos temas tienen en la vida cotidiana. Para el avance de este juego, y siendo coherentes con ese compromiso adquirido con el espacio, nos queda como tarea ir buscando y haciendo pequeños aportes, ya sea metodológicos o con una serie de datos estadísticos, que van a ir nutriendo este juego. Esto, como practicantes que tienen un recorrido y unos intereses personales previos frente a los problemas estructurales, nos da la posibilidad de indagar por temas que nos interesen específicamente, como lo fue para Cielo con el tema de las violencias basadas en género y unos datos bastante interesantes que encontró alrededor de este tema que demuestra la gravedad del asunto para el caso colombiano, o con Kevin, cuando al investigar sobre temas de la milicia y la guerra global dio con una serie de datos que brindan nuevas perspectivas y dimensiones acerca de esta máquina bélica planetaria

Así como las herramientas van avanzando progresivamente, y donde nosotros como practicantes vemos materializado nuestro trabajo, también es necesario el tener en cuenta que cada uno de nuestros aportes, en caso de haber sido considerado y aplicado al juego, debe ser exhaustivamente probado antes de ser implementado de manera oficial, es decir, en cualquiera de estas sesiones de testeo observando la reacción de los participantes podemos evaluar si aquellos aportes fueron efectivos o no para dar con aportes nuevos, además de nuevas formas de recoger comentarios para realizar ajustes

Finalmente también se encuentra que esta producción de herramientas lúdico pedagógicas no solo facilitan el aprendizaje sino que nos impactan personal y profesionalmente debido a que fomentan en nosotros una forma de ser docente más participativa y menos directiva, y dándonos una cantidad de herramientas y pautas a la hora de nosotros implementar o dar con un juego en nuestra práctica docente. En definitiva fue una experiencia satisfactoria y unos aprendizajes que consolidan las bases de un ser docente nuevo, que se permite jugar, que acepta críticas, que está abierto a cambios y que no se preocupa únicamente por los contenidos curriculares sino por cómo las y los estudiantes pueden aprender mientras son felices.

2.3. Acompañamiento en talleres

Una parte de las prácticas realizadas en la organización pasaba por apoyar y realizar el acompañamiento en diferentes talleres que desde la ACOOC se llevaban a cabo. Para hablar acerca de nuestra experiencia vamos a hablar acerca de las dos sesiones más destacables en las que realizamos un acompañamiento: la visita al Colegio Los Comuneros Oswaldo Guayasmán en Usme y el festival "+Lúdica, -Bélica" en su lanzamiento en la Casa de la Paz.

Para comenzar por la visita al Colegio Los Comuneros, esta fue toda una experiencia de principio a fin para los y las coformadores y practicantes, ya que es un colegio muy a las afueras de Bogotá en el que estuvimos un día viernes 5 de abril, con unas compañeras de la LIMPAL (Liga Internacional de Mujeres por la Paz y la Libertad) como facilitadoras también, en una sesión donde les dimos a conocer nuestras metodologías a estudiantes de grado once. Para dicha sesión, con Sofía y Julián como coformadores, se decide implementar el Violentómetro, herramienta apta para conocer las dinámicas de VBG que están presentes en los entornos que frecuentan los estudiantes y que nos permite adentrarnos en la manera en

la que ellos y ellas conciben estas diferentes violencias físicas, psicológicas y silenciosas. Desde el mismo recorrido la experiencia fue enriquecedora, ya que nos encontramos con el coformador Julián (pues Sofía vive cerca y su camino hacia el colegio es distinto) y en el trayecto fuimos charlando acerca de la organización, de su experiencia allí y hasta los consejos que nos podía brindar. Ya en la institución se organizó como tal el espacio, agradeciéndole a los y las docentes que nos permitieron llevar a cabo la sesión, con el fin de que el juego se realizara en 3 grupos distintos: uno de solo mujeres, un grupo de solo hombres y otro de carácter mixto.



Imagen n.1 - Entrada del Colegio Los Comuneros en Usme, uno de los primeros acompañamientos donde con el apoyo de los coformadores logramos asistir como facilitadores con los muchachos y muchachas de grado 11.

A partir de esta división por grupos se pudo comparar y reflexionar brevemente cómo es que hay una interpretación distinta de las violencias escritas en las cartas del juego y cómo es que un grupo de mujeres, un grupo de hombres y un grupo mezclado son capaces de dialogar y concertar en qué nivel de violentómetro ubican acciones como celar, prohibir, destruir objetos personales, etc. Y ahí se mezcla inevitablemente la visión subjetiva de cada facilitadora y facilitador, ya que para Cielo resultaba indignante la forma en la que el grupo de hombres se

burlaba del tema y creía que, por ejemplo, los piropos no son una forma de acoso porque para ellos “no es obligatorio en ningún momento ese consentimiento”, o también aquel momento especial en el que con el grupo de mujeres se sintió un ambiente de armonía porque podían comprenderse mutuamente aunque existiera una diferencia de edad de 5-6 o más años. Del mismo modo para Kevin resultó llamativo el ver cómo algunos miembros del grupo de hombres definitivamente no cedían en sus ideas y adoptaban todas aquellas prácticas patriarcales como la norma y como algo de lo que "jamás podrían desprenderse", a la par algunos de ellos invitaron a la reflexión a sus compañeros, señalando lo importante que es abordar esas violencias y discutir las, para hacerse conscientes de ellas, problematizarlas y desde allí poder transformar la sociedad. En conclusión, fue una sesión de acompañamiento productiva en la que, a pesar de las dificultades, como aquellos desacuerdos con las compañeras del LIMPAL, se pudo sacar adelante una actividad y ganar experiencia para futuros momentos en los que toca implementar o facilitar este juego con otro tipo de poblaciones. En el recorrido de vuelta pudimos darnos el espacio para comentar todos aquellos elementos y conclusiones a las que se podía llegar después de la visita al colegio, momento donde personalmente nos sentimos contentos y contentas porque supimos abordar estas metodologías, en lo que cabe, y ganar confianza ante grupos grandes de jóvenes; también el aprender a manejar cómo nos sentimos durante una facilitación cuando vemos algo que está en contra de lo que pensamos.

El segundo gran momento en el que se realiza un acompañamiento es en la Casa de la Paz, ubicada en Teusaquillo, como parte del lanzamiento del festival "+Lúdica - Bélica", al que podía asistir cualquier invitado y que tendría diferentes organizaciones y grupos dedicados también a la creación de juegos y metodologías lúdicas para conocer ciertos temas como el reciclaje, por ejemplo. Debido a los asistentes presentes ese acompañamiento y facilitación representaba un reto especial ya que no sólo teníamos un recorrido de varias semanas asistiendo a la oficina y llenándonos empapándonos de aprendizajes sobre las metodologías y juegos, sino porque le teníamos que presentar las metodologías y juegos de la ACOOC a personas que tiene amplios conocimientos sobre estos temas de la lúdica, aunado a esos nervios que siempre están presentes cuando uno conoce e interactúa con personas que tienen tanto recorrido en el campo de la enseñanza.

Este acompañamiento se llevó a cabo en un lugar muy especial de la ciudad debido a que la Casa de la Paz es un espacio cultural ubicado en el centro de Bogotá en el cual se concentran

o materializan los logros del Acuerdo de Paz, allí se da un espacio de reconciliación para víctimas y excombatientes de las extintas FARC. Una vez se llegó al espacio fue inmediato el recibimiento lleno de amabilidad por parte de los y las encargadas de esta Casa de la Paz, ya que en caso de necesitarlo siempre estaban disponibles para darnos una mano. Teniendo ya acomodadas y listas las metodologías y definidos los juegos que se van a facilitar, cada practicante se encargó de dar la bienvenida a las personas de las diferentes organizaciones que iban llegando al espacio y comenzábamos a poner en práctica los juegos. Luego de un rato de interactuar con estas personas, comenzaban los turnos en los que desde una tarima organizaciones invitadas le charlaban al espacio los proyectos que estaban llevando a cabo como, por ejemplo, un juego llamado Olvido Tricolor, que rescata la memoria del país en un juego que consiste en una línea de tiempo con diferentes hechos históricos como lo puede ser la creación de una guerrilla, el lanzamiento de un álbum musical o un evento histórico de carácter artístico; o un juego en el que una docente al notar que sus alumnos no sabían reciclar, y que se hacía necesario enseñarles de una forma más didáctica, decidió implementar un juego en el cual mediante unas fichitas y un tablero que se recorría por casillas uno aprendía la diferencia entre ciertos desechos y ciertas cosas aprovechables.



Imagen n.2 - Foto del acompañamiento realizado en la Casa de la Paz, donde se ve a la coformadora Sofía facilitando Estereotipados con un grupo de hombres mientras llegan más asistentes.

Fue muy bonito ver cómo las personas llegaban y se saludaban con tanta amabilidad, como reconocían a Alejandro y cómo nos ayudaban a nosotros los practicantes prestándonos su atención, interesándose genuinamente por los juegos. Ya pasado el tiempo llegaban personas que tal vez no pertenecían a organizaciones y que llevaban niños. En una facilitación de Estereotipados en su versión de Violencias Basadas en Género se eligieron ciertas cartas para que la niña presente, que no tenía más de 9 años, pudiera jugar sin ningún tipo de inconveniente debido a que hay palabras que son para adultos, y fue un resultado muy satisfactorio porque ese grupo de mujeres que estaban con la niña se pudo divertir a la vez que aprendían palabras nuevas alrededor del tema y cómo adivinar otras de una forma “decente”, entonces se dieron cuenta de ciertos estereotipos que se traen, bromeando muchas veces con el tema de las infidelidades.

Avanzada la avanzada la tarde y ya haciéndose de noche se cierra nuestra labor como facilitadores y terminamos el día con las felicitaciones por parte de la coformadora y el coformador del día, ya que nos vieron activamente participando de los demás juegos que llegaban y facilitando de forma idónea los que teníamos. Esta fue una experiencia que, como ya se dijo, nos ponía en un reto porque el tener ya un recorrido de varias semanas por la ACOOC implica saber facilitar estos juegos de la forma correcta, saber guiar el grupo hacia una buena reflexión y también ser capaces de generar un ambiente de aprendizaje en el cual los participantes den cuenta de las temáticas que se trata como ACOOC, como en este caso las VBG, además queda la experiencia de haber llegado a un lugar con un fuerte contenido simbólico y político como lo es una casa autogestionada gracias a una cerveza (La Trocha) elaborada por las manos de excombatientes.

2.4. FESTIVAL +LÚDICA -BÉLICA EN LA UNIVERSIDAD DISTRITAL

Temprano en la labor de la práctica se nos comentó que la organización, en aras de nutrir las diferentes propuestas metodológicas que se tienen ya para la semana Anti Militarización³ en diferentes centros culturales y universidades, iba a desplegar un festival pensado desde el uso

³ Es una semana donde varias organizaciones (entre ellas ACOOC) piensan actividades en donde enuncian y dan a conocer propuestas sobre la antimilitarización de la vida, en búsqueda de una cultura de paz y libertad. Estas actividades entre las que destacan las propuestas artísticas desde el cine, la pintura y el estampado, son llevadas a cabo en diferentes centros educativos, instituciones y museos, como ejemplo en: El Centro de Memoria Paz y Reconciliación ubicado en la Carrera 19b #24-86

de las lúdicas creadas por la organización, asociadas al tema directo de la Objeción de Conciencia.

Este festival, como se nos indicó, iba a ser lanzado en la semana Anti Mili pero la idea era traerlo por medio de nosotros a la sede La Macarena de la Universidad Distrital con la intención de llegar a más personas e involucrarnos también en el Eje de Incidencia y aportes como practicantes ya no sólo a una organización sino a la institución que transitamos a diario. Conforme fueron pasando las semanas, el festival poco a poco iba tomando forma gracias a los aportes de diferentes compañeros, pero sobre todo de nuestros coformadores: Julian, Diego y Sofía; y de nosotros.

El festival en primer lugar fue pensado para realizarse el último día de clases formales de la Macarena, siendo este el 31 de mayo del presente año, pero por motivos de cierres inesperados de la universidad, por temas de racionamiento de agua o “arreglos de tuberías” se tuvo que cambiar la fecha para el día viernes 7 de junio. Esta última fecha causaba preocupación ya que se temía que la Universidad, estando en semana de habilitaciones, estuviera vacía.

Entendiendo esto, se utilizaron diferentes estrategias para la invitación a la participación del Festival⁴. La primera fue pensar en la distribución de información por redes sociales, la cual tuvo un gran alcance. La segunda fue pensada en una estrategia de voz a voz y por canales de difusión, incluyendo la distribución de carteles llamativos. Y finalmente la tercera estrategia y nuestro gran estrellato, la participación del “Primo” que conjunto a su compañera “La Prima” trabajan en la universidad brindándonos la venta de bebidas y alimentos desde la cafetería que juntos construyeron/en, ambos son figuras a las que como comunidad universitaria se les tiene mucho aprecio. Con El Primo se planeó una alianza en la que como ACOOC en el festival, brindamos tickets o bonos por participación en diferentes juegos y por la acumulación de los mismos podrían ser cambiados por “Combos” en la cafetería del Primo.

⁴ El festival está pensado a ser abierto al público o a todo aquel o aquella que le interese (maestros, estudiantes, demás integrantes de la institución, personas externas a las que se tuvo alcance por medio de las redes y demás

Días antes de llevar a cabo el festival en la Macarena, se publicó en redes sociales como Instagram o grupos de Facebook como “Dos Puntos UD⁵” las siguientes imágenes y flyers donde El Primito nos ayudó con su participación para lograr tener un alcance mayor:



Imagen n.3 - El Primo ayudando a difundir y promover la participación en el Festival “+Lúdica, -Bélica”



Imagen n.4 - Pieza gráfica diseñada por los coformadores Sofía y Julián, que tenía como fin dar a conocer el Festival e invitar a las personas a participar activamente en él para conseguir un combo en el Primo.

2.5. EL DÍA DEL FESTIVAL EN LA UD

Con las labores de comunicación, publicidad y organización del festival realizadas, el día Viernes 7 de Junio a las 10 am dimos inicio en colaboración con demás compañeros practicantes, de la organización y de nuestros coformadores.

Comenzamos con la Universidad bastante vacía así que aprovechamos para organizar el sitio del festival, las mesas y puntos estratégicos, la idea principal era que la comunidad universitaria observara el Festival, cosa que si no tuvieron la oportunidad de recibir la información vía redes sociales o grupos de difusión, les llamara la atención y por voluntad

⁵ Adjunto del enlace de las publicaciones en el grupo Dos Puntos UD, grupo privado:
<https://www.facebook.com/share/p/nLq1WYDjnDBPsA8A/?mibextid=oFDknk>

propia se acercaran, y así fue. Poco a poco el Festival se iba llenando, varios grupos que se acercaron querían participar, algunos para poder redimir el combo del Primo, otros por interés en los juegos.

Fue muy motivador el ver cómo con el tiempo iban llegando grupos más y más grandes de estudiantes interesados e interesadas en participar en las metodologías y herramientas lúdico-pedagógicas del festival. Hubo momentos en los que cada una de las mesas de los juegos estaban ocupadas con personas que, a la vez que aprendían sobre la Objeción de Conciencia, las Violencias Basadas en Género o el Cuidado, se reían y disfrutaban con sus compañeros y compañeras porque el ambiente permitía ese sentido de compañerismo, cordialidad, comprensión y apertura a aprender temas nuevos.

Como ya se mencionó, si bien algunos y algunas de las asistentes tuvieron un interés inicial debido a la recompensa del combo en el Primo con el tiempo fueron emocionándose por los juegos, llegando incluso a preguntarnos “¿dónde era posible conseguirlos?” o “¿más o menos qué precio tiene este juego?, ¿tú lo vendes?”, para ellos adquirirlos, o preguntándonos qué otro tipo de juegos teníamos disponibles y cómo se jugaban algunos, haciéndonos al final el reclamo de por qué no se instalaron en ese festival si eran tan interesantes.

Con este festival no solo nos dimos cuenta cómo muchos de nuestros compañeros o conocidos asistían para apoyarnos como practicantes que realizaban un festival, sino también muchos compañeros de la universidad con los que nunca antes habíamos interactuado y que hasta de pronto nunca habíamos visto. Participaron compañeros y compañeras de diferentes carreras como Licenciatura en Matemáticas, Licenciatura en Física, Licenciatura en Ciencias Sociales y hasta algunas personas de Bienestar Universitario. Al final del día, gracias a que se llevaba una cuenta en lista de los asistentes, se pudieron registrar 56 participantes del festival; cifra que nos llena de orgullo y además nos da a entender que todos los esfuerzos realizados para sacar adelante el festival variaron la pena, que hay unos temas (que como siempre) que pueden reforzar como la planeación de fechas y tiempos, y que el trabajo en equipo fue un eje fundamental para un resultado satisfactorio y llenador.



Imagen n.5 - Foto de varias compañeras y un compañero de la UD jugando Estereotipados en su versión VBG, con la facilitación realizada por el coformador Julian.



Imagen n.6 - Foto de varias compañeras de la UD, entre ellas una de Licenciatura en Ciencias Sociales, jugando Estereotipados en su versión SPA (Sustancias Psicoactivas), con la facilitación realizada por el coformador Diego