

EDUCACIÓN AMBIENTAL EN ACCIÓN: ARTIVISMO, LUDOPEDAGOGÍA Y CONCIENCIA ECOSOCIAL

Bloque 1 - Claves para educar en la era de la emergencia climática

- Bienvenida e introducción al curso:

Presentación de la formación y dinámica inicial para conocer las expectativas y puntos de partida del grupo, construyendo un espacio seguro y accesible para todo el profesorado independientemente de su especialidad o experiencia previa.

- Límites planetarios y retos ecosociales:

Recorrido accesible y sociocrítico por los problemas ambientales contemporáneos fundamentados en la evidencia científica actual, analizando sus causas, consecuencias y la profunda interrelación entre los ecosistemas y las sociedades modernas.

- El clima siempre ha cambiado, ¿no?:

Análisis guiado del cambio climático antropogénico frente al consenso científico, explorando la transición desde el negacionismo clásico hacia las nuevas estrategias de retraso social, el papel de las narrativas en medios y las implicaciones de las tecnologías emergentes en la crisis ecológica.

- Detectando y desmontando discursos negacionistas/retardistas:

Taller práctico basado en dinámicas de análisis crítico donde los docentes utilizarán herramientas de verificación para identificar noticias falsas, sesgos mediáticos y estrategias corporativas de lavado de imagen verde.

- ¿Cómo y cuándo educar y concienciar sobre los problemas ambientales?:

Debate y reflexión grupal sobre el papel de la educación ambiental como motor de cambio social, co-diseñando criterios metodológicos para adaptar los desafíos climáticos a las diferentes etapas evolutivas, desde Infantil hasta la Educación de Adultos.

Bloque 2 - Gestión emocional, cuidados y naturaleza en la educación ambiental

- La paradoja de la información y las barreras psicológicas:

Exploración del dilema fundamental de la educación ambiental: por qué el conocimiento técnico no se traduce automáticamente en acción proambiental. Análisis del papel de las emociones y los mecanismos de defensa frente al estrés ecológico.

- Pedagogía de la esperanza y resiliencia colectiva:

Marcos de comunicación estratégica para sostener conversaciones complejas sobre el entorno cimentadas en la esperanza crítica, la superación de la parálisis a través del enfoque glocal (pensar global, actuar local) y la gestión de la incertidumbre sin caer en discursos colapsistas.

- Cafés climáticos y acompañamiento emocional:

Taller vivencial centrado en la implementación de estructuras de diálogo flexible (inspiradas en modelos de psicología climática de referencia) para crear entornos seguros en el aula ordinaria, transformando la vulnerabilidad individual en resiliencia comunitaria.

- Baños de bosque y paisajes sonoros:

Exploración de estrategias de reconexión sensorial y crítica con el entorno (pedagogía del lugar) basadas en dinámicas inmersivas de atención plena (baños de bosque o shinrin-yoku) adaptables a parques o patios urbanos, combinadas con el análisis crítico de paisajes sonoros (ecología acústica).

Bloque 3 - ARTivismo en educación ambiental

- Narrativas artísticas y crítica ecosocial:

Análisis del arte como medio emocional, crítico y transversal para explorar las creencias

del alumnado. Justificación de las dinámicas artísticas como herramientas idóneas para visibilizar conflictos periféricos, canalizar el malestar y proyectar alternativas sostenibles deseables.

- **Herramientas visuales de ARTivismo:**

Experimentación práctica con herramientas artísticas enfocadas en el ámbito visual, como el dibujo/pintura (cartografía visual, murales comunitarios), la fotografía participativa (photovoice, foto-elicitación) y el análisis/creación audiovisual (cine-fórum, cortos).

- **Herramientas narrativas de ARTivismo:**

Experimentación práctica con herramientas artísticas enfocadas en el ámbito narrativo, como la autoedición de bajo coste (fanzines, poesía blackout) y la narrativa prospectiva (cuentos, micro-relatos, cómics).

Bloque 4 - Ludopedagogía I: juego comprometido con la conciencia ambiental

- **El juego como laboratorio socioemocional:**

Clarificación conceptual y metodológica para diferenciar la Gamificación frente al Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Revisión de los beneficios cognitivos y motivacionales del ABJ basados en la evidencia científica y su alineación directa con el marco europeo de competencias en sostenibilidad (GreenComp).

- **Videojuegos y simuladores:**

Introducción y conceptos clave de los videojuegos y simuladores. Exploración práctica de herramientas digitales para experimentar y trabajar conceptos ecosociales como los bucles de retroalimentación, los puntos de inflexión y los límites planetarios, permitiendo al alumnado "jugar" con variables globales en entornos seguros.

Bloque 5 - Ludopedagogía II

- **Juegos de rol (Role-playing):**

Introducción y conceptos clave de los juegos de rol. Exploración práctica de juegos donde los estudiantes asumen roles de diferentes actores sociales (negociadores internacionales, comunidades vulnerables, sectores económicos) para comprender la complejidad de los conflictos ecosociales.

- **Escape Rooms Educativos y Breakout EDU:**

Introducción y conceptos clave de los escape rooms educativos físicos, online y "de maleta" (breakouts). Exploración práctica de escape rooms educativos para experimentar cómo el diseño de enigmas y misiones cooperativas fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas bajo presión y la resiliencia colectiva frente a problemas ecosociales.

- **Juegos de mesa y rediseño ambiental:**

Introducción y conceptos clave de los juegos de mesa. Exploración práctica de juegos de mesa educativos y sobre cómo modificar las reglas de juegos de mesa comerciales (pandemic, carcasstone, virus) y/o clásicos (como el parchís, la oca o las cartas) para convertirlos en herramientas de educación ambiental.

Bloque 6 - Del conocimiento a la acción: propuesta de implementación

- **Propuesta de implementación:**

El profesorado (de forma individual o en grupo) seleccionará las dinámicas que mejor encajen con su realidad para diseñar una propuesta de implementación adaptada a su contexto, interés y/o necesidades.

- **Mercadillo de ideas:**

Exposición participativa de los proyectos diseñados, facilitando el intercambio de estrategias de transferencia, la co-evaluación formativa entre pares y la creación de redes de colaboración docente.

- **Cierre reflexivo y compromisos cotidianos:**

Dinámica final orientada a definir micro-cambios sostenibles aplicables de manera

inmediata el lunes en la práctica docente, consolidando el papel del educador como agente de transformación ecosocial desde la empatía y la creatividad.



Nicolás Parra Rojas.
Coordinador de formación Erasmus +.
EVOLEARN360.
C/ Dr. Jesús Marín López, 30500 Molina de Segura, Murcia.



C.I.F.: B67677393
C/ Dr. Jesús Marín López
30500 MOLINA DE SEGURA
(Murcia)
www.aprendeoposiciones.com