

I Congreso Biodiverso - Ágora BioLógica Radical Terrestre

Col·lectiu Obrim una finestra al món

Este juego de simulación es una pieza del proyecto Obrim, una línea de trabajo que fomenta el pensamiento crítico y una humanidad comprometida, capaz de cuidar de ella misma y de su entorno, donde docentes y estudiantes “trabajamos juntas para perder el miedo”. El alumnado se ha puesto en la piel, plumas y escamas de seres tan vivos y tan diversos como los mismos humanos, para abordar la crisis ecosocial. Mediante la investigación y el trabajo cooperativo, se genera un espacio competencial que integra los saberes de diversas materias. El resultado de todo el trabajo se concreta en un juego de simulación que refleja sin embargo la hipótesis de progresión del proyecto.



Trayectoria

El trabajo a través de los juegos de simulación, que coordina el colectivo Obrim, comienza en el curso 2014- 2015, cuando se llevó a cabo el ‘Congreso sobre Evolución’ en el IES Torrevigía (Torrevieja). El curso siguiente en el IES Haygón (San Vicente) y ya con la incorporación de docentes de distintas especialidades, se desarrolló el ‘I Congreso Internacional Intertemporal sobre Salud’¹. Los propios estudiantes, en asamblea, sugirieron los temas de investigación de los siguientes congresos, ecofeminismo y guerras. El ‘I Congreso Ecofeminista’² tuvo lugar en 2018 en el Aula Magna de la Facultad de Educación de la UA, y participaron estudiantes de secundaria y bachillerato de cinco centros de la provincia de Alicante. En 2019 se sumaron más centros a la propuesta,

¹ <https://fanxtics.wordpress.com/2017/06/20/i-congreso-internacional-intertemporal-sobre-salud/>

² <https://fanxtics.wordpress.com/2018/02/28/i-congreso-internacional-intertemporal-ecofeminista/>

nueve en total, y se preparó el 'I Congreso de Recursos, Conflictos y Migraciones'³. La actividad, que reunió a cerca de cuatrocientas personas (estudiantes, docentes, representantes de la inspección educativa, CEFIRE, etc.) tuvo como sede la UMH y se incluyó como seminario para los estudiantes del Máster del Profesorado.

En 2020, antes del confinamiento, se celebró el 'I Congreso Biodiverso'⁴ (<https://fanxtics.wordpress.com/2020/02/24/i-congreso-biodiverso/>) en el IES Pintor Rafael Requena (Caudete) que debía haberse ensamblado en el I Congreso Multiverso, y en 2021 la I Cumbre Climática Biodiversa⁵ (<https://fanxtics.wordpress.com/2021/03/20/i-cimera-climatica-biodiversa-2/>) en el IES La Mola (Novelda). En 2022 se retomaron los juegos de simulación intercentros con el nombre de I Ágora BioLógica Radical Terrestre⁶, y en marzo de 2023 habrá otra Ágora. La línea de trabajo ahora continúa con el I Congreso Biodiverso.



³ <https://fanxtics.wordpress.com/2019/07/11/i-congreso-internacional-intertemporal-sobre-recursos-conflictos-y-migraciones/>

⁴ I Congreso BioDiverso (Caudete) <https://fanxtics.wordpress.com/2020/02/24/i-congreso-biodiverso/> y otras aportaciones (IES Joanot Martorell, Elx) <https://fanxtics.wordpress.com/2021/06/24/i-congreso-multiverso-ies-joanot-martorell/>

⁵ I Cumbre Climática Biodiversa (IES La Mola) <https://fanxtics.wordpress.com/2021/03/20/i-cimera-climatica-biodiversa-2/>

⁶ PreÁgora Caudete <https://fanxtics.wordpress.com/2022/03/18/preagora-biologika-radical-terrestre/> y Ágora <https://fanxtics.wordpress.com/2022/04/01/2413/>

¿Por qué un juego de simulación? Ponerse en la piel de otro ser, investigar su fisionomía, su fisiología y su hábitat, pero yendo más allá de las descripciones aceptando el reto de convertirse en el ser que se investiga, rompe prejuicios, remueve preconceptos estereotipados y fomenta la empatía. Además, cuando se desarrolla y escenifica el juego de simulación, ir caracterizado ayuda a superar la vergüenza para hablar en público. Cuando nos convertimos en plantas y animales, la empatía que se genera con otras especies fue mayor que con cualquier otra actividad de aula. Tres meses investigando problemas socioambientales en los que está implicada la especie que se estudia, para representarlos desde sus hojas, piel, plumas, escamas, etc. hace imposible no integrar ese aprendizaje de manera significativa.

¿Qué tareas realizamos antes, durante y después del juego de simulación? Para no alargar la información las describiremos brevemente, pero en los materiales se puede ver mejor el proceso. **Describiremos concretamente la narrativa de convertirse en ser vivo extraterrestre** que es la que estamos haciendo ahora, aunque también encaja en lo que proponéis las anteriores, convertirse en personajes históricos y actuales:

Cada estudiante **escoge un ser vivo del listado y una problemática**, unas preguntas a resolver, de forma que al tejer haya especialistas en diversos temas (crisis energética, pérdida de biodiversidad, migraciones climáticas, mochila ecológica, ecofeminismo...).

Investigar sobre los seres vivos que van a ser su familia terrestre y qué situación tienen el planeta Tierra actualmente. **Se inventan un planeta y un hábitat** para el ser vivo que representan. Por eso tienen que imaginar cómo sería su hábitat fuera de la Tierra, lo que facilita, además de la elaboración del disfraz, una comprensión más profunda de los mecanismos que interactúan en la **evolución**, ya que mutan para adaptarse según las características del planeta en el que viven.

Investigar la temática que va a asociada a su ser vivo. Para facilitar dicha tarea se aportan **recursos diversos**: radio, documentales, películas, libros, novelas gráficas, artículos... Por lo que es un diseño DUA, ya que todas las personas participantes pueden escoger según sus intereses y necesidades. Para integrar a la comunidad educativa en el trabajo, lxs estudiantes realizan **entrevistas a sus familiares** con preguntas vinculadas a su investigación. De esta forma se contextualiza la temática en el entorno de lxs estudiantes.

Con la información hemos elaborado diversos **materiales redactados en primera persona, como si fuéramos el ser vivo extraterrestre**: infografías, cartas y **diarios de viaje** (en distintos formatos, digitales y como **ecofanzines**). El formato que más nos gusta y con el que seguimos actualmente son los diarios de viaje. Hay partes del diario que grabamos en **podcast** para montar vídeos que se proyectan el día de las PreÁgoras. En la portada del diario se dibuja un **logo** diseñado por cada estudiante que debe representar el ser vivo y la problemática representada.



El **día del Congreso o Ágora** está establecido varios meses antes, porque el proceso de investigación se dilata en el tiempo para que haya tiempo a repensar la investigación. Se preparan invitaciones e identificadores. Se prepara el **espacio** fuera de los centros educativos, un auditorio, con los trabajos que se han realizado y **habitado** con decoración acorde a la temática (plantas...). Todxs vamos caracterizados, como seres vivos extraterrestres. El **atuendo es casero**, era una de las condiciones, reciclar material y elaborar motu proprio el disfraz. Así que, ropa diversa tuneada, máscaras de cartón,

diademas para reproducir orejas, cuernos, antenas, etc. Las **actividades, juegos de confianza, debates en movimiento, trabajos en comisiones, bailes colaborativo, murgas, dinámicas teatrales...** Se suceden en una **hipótesis de progresión**, de forma que vuelcan su investigación al resto de compañerxs de una forma creativa enlazándola con otras investigaciones. **Al final del Congreso o Ágora, las especies compañeras esbozan de alguna forma (visual, teatral...) un escenario anticipativo posible de justicia ecosocial, en el que, está presente la interdependencia y la ecodependencia.**

Después del Congreso o Ágora, en los **diarios de aprendizaje y en la asamblea** de evaluación posterior aparecen, entre otras reflexiones de los más pequeños, que la actividad ha permitido al alumnado: “tomar conciencia de qué puedo hacer en mi día a día para minimizar el cambio climático”; pero también, y no menos importante, “hemos aprendido a trabajar en grupo y coordinarnos”. Se elabora el **cómic con la metacoginición** del proceso que también se puede ver en los materiales.

Algunas de las claves que al evaluar juntxs facilitan la experiencia:

El profesorado realiza el mismo trabajo que el alumnado. lo que sirve como motivación y contribuye a la mejora del resultado. Además, desde esta perspectiva de horizontalidad, se observan mejor las dificultades del proceso y esto permite adaptar las tareas a los diversos niveles.

Se trabaja de forma cooperativa, cada estudiante tiene su ser vivo y temática pero se ayudan en grupos de trabajo que tienen temáticas similares. Eso facilita el proceso y fomenta que desde el principio nos empapemos del conocimiento que están adquiriendo nuestrxs compañerxs. Se realizan asambleas de seguimiento y coevaluación para no dejar a nadie atrás y evolucionar los trabajos más avanzados a partir de las recomendaciones de sus pares.. Por lo que se generan simbiosis creativas, interactua, comparten y buscan la homeostasis.

El proceso es replicable, ya que lo hemos realizado en diversos niveles (1ºESO a 2ºBachillerato) y en diversos grupos y centros con contextos muy distintos.

Los materiales de cada curso sirven para retroalimentar el siguiente proceso. Y en los centros que repiten se observa como cada curso se pude profundizar más aunque sean distintos estudiantes participantes.

El alumnado es el protagonista del proceso. Partiendo de sus conocimientos previos, los ha puesto en cuestión, ha desaprendido, aprehendido y se ha transformado, convirtiéndose en protagonista de un cambio en su entorno, para construir un futuro posible más justo y sostenible.