

Educación para convertirnos en consumidores responsables

OBJETIVOS DEL PROYECTO



NIVEL 1

- ✓ **Sensibilizar sobre el consumo responsable y sostenible de alimentos** teniendo en cuenta el impacto medioambiental de la cadena alimentaria y la necesidad de una alimentación equilibrada y saludable.
- ✓ **Hacer que la escuela y la metodología STEM (siglas en inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) sean atractivas para los estudiantes** y que los métodos de enseñanza sean más efectivos agregando la A de Arte a STEAM.

NIVEL 2

- ✓ **Familiarizar a los jóvenes con los diferentes tipos de producción de alimentos** y su impacto medioambiental, con la cadena alimentaria y las soluciones en la gestión de residuos.
- ✓ **Reforzar la relación entre las escuelas y diferentes grupos de interés** (universidades, empresas, instituciones), incluidos los de los sistemas de producción (granjas) y los de transformación y gestión de residuos (servicios públicos urbanos).
- ✓ **Sensibilizar a los jóvenes sobre el impacto de sus hábitos** y gustos alimentarios en la salud.
- ✓ **Motivar a los docentes hacia un enfoque interdisciplinario aplicando el sistema educativo basado en STEAM** así como metodologías de aprendizaje más atractivas y efectivas que mejoren las habilidades técnicas y sociales de los alumnos (aprendizaje basado en la investigación, aprendizaje intergeneracional, aprendizaje práctico).



Co-funded by
the European Union

Proyecto 2021-1-ES01-KA220-SCH-000027835

Asociación de Cooperación en la
Educación Escolar

Inicio: 01-11-2021 | Final: 30-06-2024

CEBAS-CSIC
CENTRO DE EDAFOLOGÍA Y BIOLÓGIA APLICADA DEL SEGURA



Investigadores

Dra. M^a Teresa García Conesa
mtconesa@cebas.csic.es

Dra. Rocío García Villalba
rgvillalba@cebas.csic.es

 @GOODFOOD_EPlus  @goodfood_eplus



TEMAS DE INTERÉS

GOODFOOD proporcionará a los profesores métodos y recursos innovadores para enseñar materias relacionadas con:

Producción de alimentos sostenibles



Valor nutricional de los alimentos



Dieta saludable



Gestión de residuos de alimentos



Impacto en el medioambiente



MODELOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- ✓ STEAM
- ✓ Aprendizaje basado en la investigación
- ✓ Aprendizaje práctico
- ✓ Aprendizaje intergeneracional
- ✓ Apps

RESULTADOS DEL PROYECTO



METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE

- ✓ Encuestas a profesores y estudiantes.
- ✓ Desarrollo de metodologías de aprendizaje basados en los resultados de las encuestas (necesidades de estudiantes y profesores).



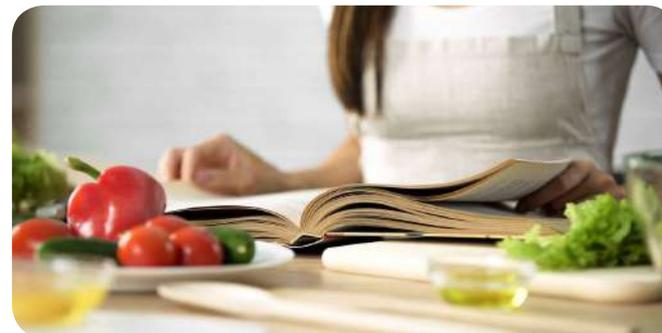
MÓDULOS DE APRENDIZAJE Y BIBLIOTECA DE RECURSOS

Producción de materiales que cubran temas clave:

- ✓ 7 módulos de aprendizaje que guiarán a los alumnos a alcanzar objetivos de aprendizaje específicos.
- ✓ Una Biblioteca de recursos de libre acceso desde la web del proyecto.

BIBLIOTECA DE RECETAS

- ✓ Implementación de los proyectos escolares GOODFOOD para probar los recursos de aprendizaje y construir la Biblioteca de Recetas.
- ✓ Crear un recetario de recetas saludables (en términos de sostenibilidad, valor nutricional, etc).



COLABORADORES



DISEMINACIÓN



EVENTOS NACIONALES MULTIPLICADORES

Con el objetivo de dar visibilidad y relevancia a los objetivos del proyecto, se realizarán eventos multiplicadores en cada país participante donde se presentarán las ideas, proyectos y resultados desarrollados por los estudiantes (vídeos y recetas). Todos los materiales desarrollados en dichos proyectos serán así útiles para aplicarlos en otros cursos escolares y centros educativos.

CONFERENCIA INTERNACIONAL FINAL

Esta conferencia final tiene como objetivo difundir todos los resultados del proyecto a la comunidad científica y académica internacional para continuar expandiendo el uso y aplicación de los materiales generados en el proyecto después de su finalización.

CONCURSO INTERNACIONAL DE GOODFOOD VIDEO SLOGAN

Este concurso será un valor añadido del proyecto GOODFOOD ya que brindará a los estudiantes la oportunidad de presentar sus ideas de manera creativa y comunicable a través de los diversos medios de comunicación.