

Consum lanza un juego educativo para fomentar una alimentación saludable en el ámbito escolar y familiar

Team Consum www.teamconsum.es es una nueva herramienta TIC con juegos adaptados a todas las edades y recursos educativos

Valencia, 25 de noviembre de 2014.- Consum ha lanzado una nueva herramienta TIC, denominada Team Consum (www.teamconsum.es), dirigida a educadores y familias. Su objetivo es fomentar los estilos de vida y alimentación saludables en pequeños y jóvenes consumidores de 4 a 14 años.

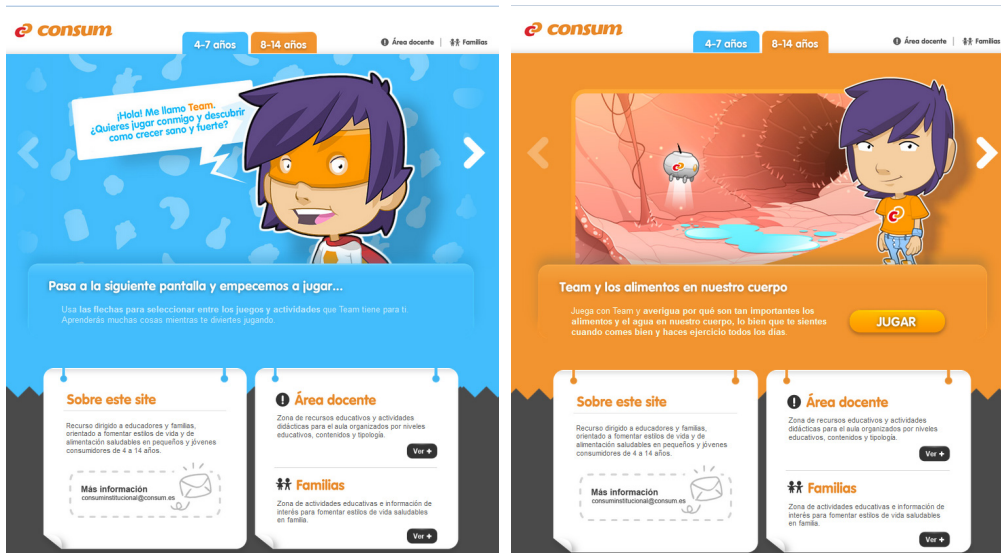
Team Consum, forma parte del Programa de Formación que Consum dirige de forma continua a los pequeños y jóvenes consumidores, que tiene como objetivo principal combinar el aprendizaje sobre temas de consumo (alimentación, nutrición y seguridad alimentaria) con el juego, fomentando estilos de vida sanos y responsables y despertando su sentido crítico como consumidores.

La formación al consumidor y, concretamente, al pequeño y joven consumidor, forma parte de la esencia de Consum, que lleva más de 20 años promoviendo estilos de vida sanos y responsables a través de diferentes recursos pedagógicos, en formato de talleres prácticos, fomentando los valores de la Cooperativa: el trabajo en equipo, el respeto y la solidaridad, y el sentido crítico y la voluntad de superación.

Con objeto de mejorar día a día en estos ámbitos, y conscientes de cómo hoy los nativos digitales acceden a cualquier tipo de información utilizando las nuevas tecnologías, Consum ha desarrollado Team Consum, una nueva herramienta TIC para que descubran y aprendan de una manera amena y divertida.

Concretamente, el portal de Team Consum se estructura en dos fases de aprendizaje:

Primera fase: juegos de habilidad y destreza, para descubrir y despertar el interés del escolar.

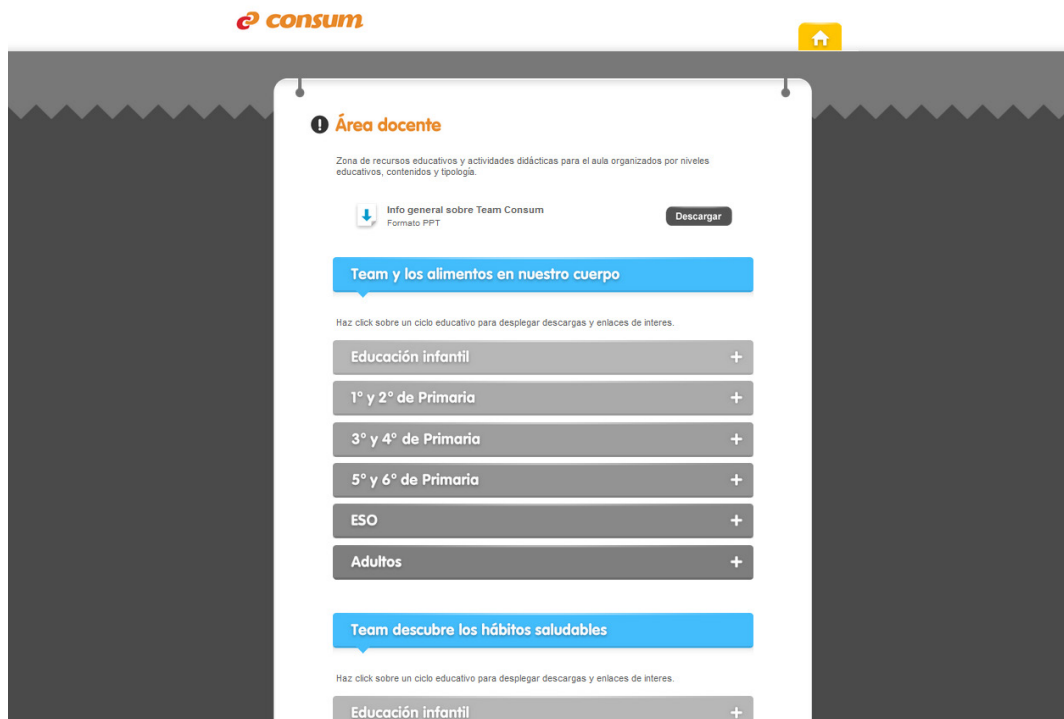


Introduce a los escolares diferentes conceptos clave sobre estilos de vida y de alimentación saludables basados en la Dieta Mediterránea, a medida que se divierten jugando.

Se estructura en dos niveles educativos (de 4 a 7 años y de 8 a 14 años) basándose en el desarrollo de competencias básicas de lectoescritura. Cada uno de ellos incluye diversos juegos de habilidad y destreza conducidos por el equipo de personajes de Team Consum: Team, Con y Sum.



Segunda fase: Área docente, recursos pedagógicos fáciles de integrar en el aula, para comprender y asimilar conceptos de forma natural.



Ayuda a cimentar los conceptos clave que se han desarrollado durante la primera fase de juego, a medida que los escolares investigan y descubren trabajando en equipo en el aula.

Comprende una gran área docente con Recursos Pedagógicos que se estructuran en Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria, donde se proponen una serie de recursos educativos y actividades didácticas para que los escolares puedan trabajar con sus profesores en el aula. Los recursos han sido generados por expertos en pedagogía y se acompañan con enlaces a webs de referencia en materia de educación, consumo y salud.

Sobre Consum. Consum es la mayor cooperativa del arco mediterráneo. Cuenta con 625 supermercados, entre propios y franquiciados, distribuidos por Cataluña, Comunidad Valenciana, Murcia, Castilla-La Mancha, Andalucía y Aragón. En 2013 facturó 1.840,3 millones de euros, un 4,31% más, y obtuvo un beneficio de 32,2 millones de euros. Con más de 2 millones de socios-clientes y cerca de 11.000 trabajadores, Consum es la única empresa de distribución con el Certificado de Empresa Familiarmente Responsable (Efr). Además, su Memoria de Sostenibilidad 2013 ha obtenido, por quinto año consecutivo, la máxima categoría en Responsabilidad Social Empresarial (RSE), con el certificado A+ del Global Reporting Initiative (GRI). En 2014 la Cooperativa ha sido certificada con el sello Top Employers, como una de las Mejores Empresas de España para trabajar, según la consultora Top Employers Institute.