



**Strategic partnership project
"School Education Against Climate Change" (SEAC)
2021-1-ES01-KA220-SCH-000023837**

El proyecto SEAC lleva un año en ejecución. Las entidades socias han podido realizar grupos de discusión con diferentes educadores y jóvenes de distintos centros escolares.

Los principales puntos que se trataron durante estas sesiones fueron:

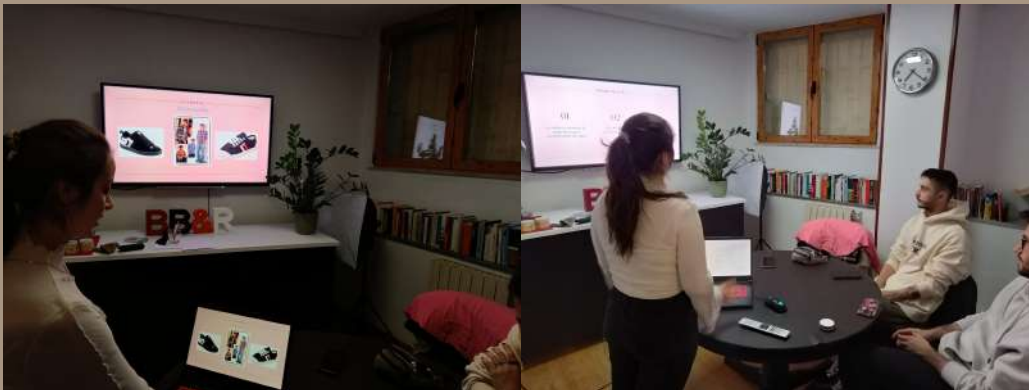
- ¿Qué sabéis acerca del cambio climático?
- ¿Sabéis cuál es el ODS 13; Acción por el Clima?
- ¿Sabéis cuál es el YOUTH-GOAL 10?
- ¿Qué cuestiones son las que más preocupan en relación con el cambio climático (por ejemplo, el desperdicio de alimentos, la gran cantidad de basura, el derroche de energía, la tala de árboles para crear papel, los residuos y tóxicos para crear ropa)?
- El desarrollo de los juegos.

Algunos de los aspectos más destacados:

Los participantes españoles de BB & R, debatieron sobre el consumo sostenible de ropa, que es una nueva filosofía de diseño y producción textil. Su objetivo es crear un nuevo modelo de producción basado en la sostenibilidad y la responsabilidad social.

El consumo sostenible de ropa se basa en la fabricación de prendas de vestir con las prioridades de reducir el impacto medioambiental en toda la cadena de producción, utilizando materiales más ecológicos o con menor impacto, y reduciendo la contaminación medioambiental y la huella de carbono de los productos. También contribuye a crear un comercio socialmente más justo, apoyando mejores condiciones económicas y laborales para los trabajadores.

Algunos ejemplos de consumo sostenible de ropa son comprar ropa de segunda mano, comprar y vender ropa en plataformas online, alquilar ropa, reciclar nuestra ropa y consumir menos.



Focus Group en España

S.A.F.E. Projects, de los Países Bajos, creó un juego breve, sencillo y atractivo para el alumnado sobre la gota de agua. La historia presentaba distintas situaciones en las que se podrían ahorrar gotas de agua. Los participantes expresaron su interés por los objetivos del proyecto y propusieron probar el juego en casa y en la escuela.



More Mosaic, el socio sueco, organizó dos grupos focales con el personal y el alumnado de la escuela. Los participantes pudieron contribuir al desarrollo del juego basado en los principios de las 6 R: Racionalizar, Reducir, Rediseñar, Reutilizar, Reparar y Reciclar y se les informó sobre el ODS 13: Acción por el Clima y el Objetivo 10 de Juventud.



Tras realizar un taller en la escuela primaria con los profesores, el socio portugués **Rosto Solidário** elaboró las siguientes conclusiones:

- El profesorado está bien informado sobre el Cambio Climático y la necesidad de actuar pronto.
- El profesorado conoce el ODS 13 ya que algunos contenidos forman parte del currículo escolar, tanto de las clases como de la propuesta educativa del centro.
- El profesorado conocía una Política Europea sobre Acción Climática - El Pacto Verde, pero no conocía los Objetivos de la Juventud.
- El profesorado nos dijo que los niños y niñas reaccionan muy emocionalmente ante la extinción de los animales y la destrucción de los bosques y también son sensibles a la contaminación y a la cantidad de residuos que producen los seres humanos.
- En cuanto a las actividades escolares cotidianas relacionadas con el ODS 13, ya se están llevando a cabo muchas con el fin de fomentar actitudes respetuosas con el planeta entre el alumnado: gestión del desperdicio de alimentos, reciclaje de la basura, reducción del gasto energético, uso de menos papel, uso de materiales reciclados para las manualidades.

"Esperemos que el alumnado transmita el mensaje a sus familias y se produzca el cambio. Además, a medida que crezcan, mantendrán la actitud respetuosa con el planeta, y esto da esperanzas para el futuro".



Durante los talleres y las sesiones de grupo, el socio rumano, la Escuela Primaria Lorelay, identificó una clara necesidad de aprender más sobre las recientes ramificaciones del cambio climático y el ODS 13: Acción por el Clima y el Objetivo Juvenil 10 en particular. Tanto para el alumnado como para el profesorado, los métodos más actuales y atractivos fueron los juegos de mesa y los videojuegos.



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union