

Trabalhos Aprovados / Aceptación de Comunicaciones

ID	Trabalho / Comunicaciones
1	A importância de atividades que permitam a transferência de conhecimento horizontal
2	Alimentos e Cultura Hispano-Americana: uma disciplina integrativa em saúde, cultura alimentar e conhecimento da língua espanhola
3	Aplicação da Aprendizagem Baseada em Projetos para o desenvolvimento de competências e habilidades na disciplina de Gestão de Unidades de Alimentação e Nutrição: Um relato de experiência.
4	Aplicaciones de las técnicas espectroscópicas en agroalimentación: aprendizaje basado en problemas como herramienta docente en un curso de formación continua
5	Atividade interativa aplicando sensorial como ferramenta analítica e discursiva no Núcleo de Estudos em Laticínios
6	Consumo de bebidas energéticas. Intervención centrada en alumnos de la Universidad de Huelva
7	Contribuição da Agenda 2030 para promover a Ciência e Tecnologia dos Alimentos, Nutrição e Saúde entre estudantes de distintos níveis educacionais
8	Desarrollo de videos en grupo sobre bioprocesos industriales como contribución al aprendizaje en la asignatura Fundamentos de Ingeniería Bioquímica del Grado en Biotecnología
9	Desarrollo preliminar de un laboratorio asistido por ordenador para el estudio de reacciones foto-catalíticas de interés para la industria alimentaria.
10	Descubrir juntos para aprender a vivir juntos: innovación en el aprendizaje de la nutrición humana.
11	Diseño de una práctica de laboratorio para la simulación de la digestión humana de microplásticos.
12	Eficiência de metodologias lúdicas no aprendizado do curso de Engenharia de Alimentos
13	El uso del material genético mitocondrial en la detección de fraudes en alimentación: seminario teórico-práctico en la asignatura de Biología del Grado de Ciencia y Tecnología de los Alimentos
14	Elaboração de Manual de Boas Práticas como estratégia para o desenvolvimento de competências e habilidades por meio da Aprendizagem Baseada em Projetos
15	Estudo de situações reais como forma de aprendizado na Engenharia de Alimentos
16	Etiquetado de alimentos para motivar y contextualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Bioquímica en las carreras de Nutrición y Enfermería
17	Fotocatálisis Heterogénea: Una oportunidad para el desarrollo de competencias durante el TFG de estudiantes de Ciencia y Tecnología de los Alimentos
18	Gamificación: una propuesta para la formación de manipuladores de alimentos
19	Geolocalización de plantas medicinales en el Herbario Virtual Online de la Universidad de Granada.
20	Idealização, funcionamento e alcance do projeto de extensão “engenharia de quê - podcast”
21	Imágenes creadas a través de plataformas de Inteligencia artificial como herramienta para favorecer la memoria visual y facilitar el aprendizaje de Nutraceuticos y Fitoterapia
22	Imersão prática na teoria como metodologia ativa de aprendizagem na disciplina de Fundamentos de Análise de Alimentos
23	Imersão prática na teoria como metodologia ativa de aprendizagem na disciplina de Embalagem para Alimentos

24	Implantación de un sistema de Blended learning para el estudio de determinación analítica en alimentos
25	Intervención focalizada en el hábito y consumo de azúcar en alumnado universitario
26	La inteligencia emocional como estrategia de innovación docente universitaria
27	La simulación como herramienta para la docencia de bioprocesos en la industria alimentaria
28	Mesa redonda con profesionales farmacéuticos en el ámbito alimentario: "FarmaFood": impacto en estudiantes de Grado y Postgrado
29	Métricas y representación útil de resultados para la evaluación de la innovación docente
30	Narrativa sanitaria como herramienta para formar en sostenibilidad y ODS al alumnado del Grado en Nutrición Humana y Dietética
31	Nuevo Método Docente: Escape Room virtual por equipos para la resolución de problemas
32	Planejamento de aula para a disciplina 'Pós-Colheita de Produtos Hortícolas' usando metodologia ativa de aprendizagem baseada em problemas
33	Podcast Engenharia de Quê como ferramenta participante e atuante em eventos estudantis da Universidade Federal do Ceará
34	Potencial de la asignatura Plantas de Procesado de Alimentos para trabajar los objetivos de desarrollo sostenible
35	Prática Profissional Integrada: filme "O óleo de Lorenzo" como elo articulador para aprendizagem de inglês, metodologia científica e tecnologia de alimentos
36	Proyecto Piiisa: Innovación Docente por el acercamiento del Mundo Universitario a Educación Secundaria en Andalucía.
37	Proyecto Piiisa: Kahoot! como Herramienta de Innovación Docente para promover el Aprendizaje en las Aulas
38	Satisfacción del estudiantado de Ciencias de la Salud con un juego de simulación de un brote de COVID-19.
39	Sesiones interactivas con profesionales farmacéuticos en la industria alimentaria y efectos en la motivación de estudiantes de Grado y Máster
40	Uso de gamificação para inserção da Ciência e Tecnologia dos Alimentos e Nutrição no ambiente escolar: abordando a nova rotulagem nutricional
41	Uso de las revisiones sistemáticas para el estudio de fraudes en alimentos: experiencias en Trabajos de Fin de Grado
42	Uso de plataformas innovación docente de para el estudio de análisis y procesado de alimentos
43	Valoración del alumnado del uso combinado de Kahoot y Physioex en el aprendizaje de Fisiología