



experiencias
educativas
inspiradoras

Nº 151

SaludTIC

Cultivando hábitos saludables en la era digital

Premios
Nacionales
**EXPERIENCIAS
INSPIRADORAS**
MEFP
2023

Cultivando
HÁBITOS SALUDABLES
en la
**ERA
DIGITAL**

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales
Junio 2024

NIPO (web) 164-24-007-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 164-24-005-9

NIPO (formato pdf) 164-24-006-4

DOI(formatopdf)10.4438/2695-4184_EEIpdf151_2020_847-19-133-8

“SaludTIC. Cultivando hábitos saludables en la era digital.” Por Paula García López, Íñigo González Elena, Sandra Martínez García y Beatriz Torres de María para **INTEF**

<<https://intef.es>>

Experiencia galardonada con el 1º Premio en la categoría Educación Primaria modalidad B de los “Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje. Convocatoria 2023”

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

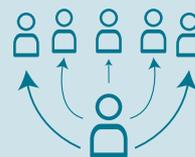
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice

Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	11
5. Conclusiones	12
6. ¿Te animas?	13
7. Material complementario	14



1. Introducción



RESPONSABLE	Paula García López, Íñigo González Elena, Sandra Martínez García y Beatriz Torres de María
CENTRO ESCOLAR	CEIP Juan de Vallejo
DIRECCIÓN	Travesía de las Escuelas, S/N
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Burgos
WEB DEL CENTRO	http://ceipjuandevallejo.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi
EMAIL DE CONTACTO	09007635@educa.jcyl.es

Nuestro proyecto *SaludTIC: Cultivando hábitos saludables en la era digital* es un proyecto dirigido al alumnado de 5.º y 6.º de Educación Primaria. En él, se pretende que nuestros alumnos y alumnas adquieran las competencias digitales establecidas en el Proyecto Educativo de Centro: que utilicen internet como fuente de información y comunicación fomentando, a su vez, un uso seguro y responsable de las tecnologías; que utilicen diferentes programas, aplicaciones y entornos que faciliten el aprendizaje de las diferentes áreas de conocimiento; que utilicen los dispositivos digitales como medio de investigación, cooperación, diseño y creación de materiales y que todo ello esté relacionado con hábitos saludables.

Este proyecto tiene un enfoque académico interdisciplinar lo que implica la colaboración y la integración de múltiples asignaturas que aborden el tema en particular, buscado combinar conocimientos y métodos de diferentes áreas para obtener una comprensión y puesta en práctica más completas.

Esta experiencia ha sido galardonada con el 1º Premio en la categoría Educación Primaria modalidad B de los "Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje. Convocatoria 2023".





2. Punto de partida

El CEIP Juan de Vallejo está situado en Burgos, concretamente en el barrio de Gamonal. Es un centro de titularidad pública, bilingüe de inglés, de línea tres, que cuenta aproximadamente con 700 alumnos de Infantil y Primaria distribuidos en 21 aulas de Primaria y 9 aulas de Educación Infantil. El alumnado del CEIP Juan de Vallejo procede por lo general de barrios de alrededor del mismo. Las familias son de clase media y en su mayoría trabajan en el sector secundario (industria). El centro cuenta en sus aulas con alumnado de diferentes nacionalidades, habiendo aumentado la matriculación de alumnado procedente de Latinoamérica estos últimos años.

El Claustro de profesores está formado por 47 maestros/as, un auxiliar administrativo, Equipo de Orientación a tiempo completo y un Equipo de Atención Temprana en Infantil. La Asociación de Padres y Madres de Alumnos (AMPA Arcoiris), participa y colabora activamente en la vida del centro.

El centro se involucra en la mayor parte de los proyectos que se llevan a cabo en el barrio por parte de asociaciones u otras entidades procurando dar visibilidad al barrio a través de la difusión de actividades. El centro tiene una larga trayectoria TICA y de innovación educativa en su sentido más amplio.

La experiencia surgió por la inquietud del profesorado de explorar nuevas fórmulas de enseñanza - aprendizaje para el alumnado. Además, dado que llevamos muchos años trabajando con TIC en el aula, creímos que era una buena idea aplicar nuestros conocimientos y compartirlos a través de un recurso digital gratuito que pudiera servir como punto de partida a otros docentes para desarrollar el suyo propio. Relacionarlo con el hilo conductor del centro (hábitos saludables) nos pareció una estupenda manera de hacer ver que las nuevas tecnologías pueden utilizarse de manera segura y responsable y que pueden ser un buen método para realizar trabajos de concienciación sobre la importancia de mantener unos hábitos de vida correctos.



Exterior del CEIP Juan de Vallejo

3. Paso a paso

Las TIC son el punto de partida de este proyecto en el que además se van a trabajar hábitos saludables, esenciales para mejorar la calidad de vida de las personas y que puedan a su vez constituir un elemento motivador para comenzar a introducir las TIC en el aula. El producto final consistirá en la creación de un video explicativo de las diferentes herramientas utilizadas y el fin de estas.

Las actividades se realizarán de manera individual, en parejas o en pequeños grupos de máximo cuatro alumnos.



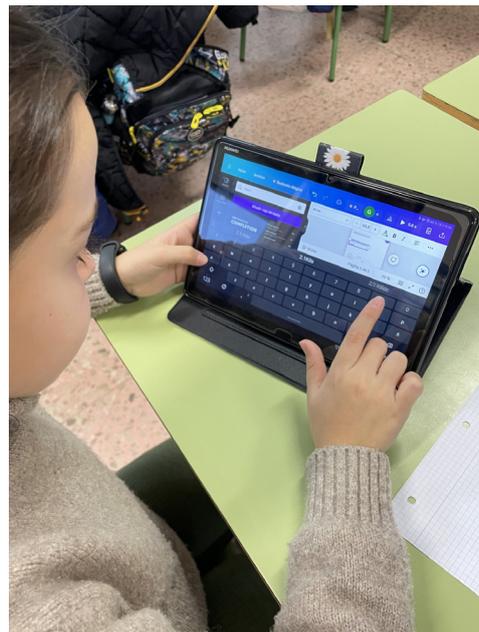
Alumnos trabajando con tabletas en el aula

Sobre el enfoque metodológico tenemos que destacar los principios que orientarán nuestra práctica educativa son los siguientes:

- Se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado y abordando el proyecto desde una perspectiva globalizadora, creando un ambiente lúdico, estimulante y acogedor.
- Se partirá de los conocimientos previos del alumnado, así como de su nivel competencial, atendiendo a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos en función de sus necesidades educativas.
- Se propiciará en el alumnado la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión, el sentido crítico, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos adquiridos a diferentes contextos.
- El uso de las TIC como recurso didáctico se constituye como herramienta imprescindible. Uso habitual de recursos digitales. Se abordará como prioridad la inclusión educativa. Las situaciones de aprendizaje serán interdisciplinarias a través de la aplicación de los principios de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA). El profesorado trabajará en equipo para garantizar la coordinación docente de cada grupo, nivel y ciclo.
- Se utilizará una metodología activa y participativa, desarrollando la autonomía en el aprendizaje y fomento el aprender a pensar.
- Se combinarán diferentes metodologías; además del Aprendizaje Cooperativo se utilizarán otros modelos pedagógicos como el Aprendizaje Basado en Proyectos. El trabajo de proyectos cercanos para el alumnado favorecerá la autonomía, la reflexión y la responsabilidad y promoverá la igualdad.

Paso 1. Alfabetización digital

La alfabetización digital del alumnado tiene como objetivo equipar a los y las estudiantes, con las habilidades y conocimientos necesarios para utilizar de manera efectiva las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Este conjunto de habilidades no solo se limita al uso básico de dispositivos y software, sino que también incluye la comprensión crítica y reflexiva sobre cómo interactuar con la tecnología de manera ética y segura.



Alumna trabajando con una herramienta digital

Paso 2. Seguridad digital

El objetivo de esta área es concienciar a los estudiantes sobre los posibles riesgos y amenazas en línea, promover un comportamiento ético y respetuoso en la red, enseñar estrategias para proteger la información personal y capacitarlos en la creación y gestión segura de contraseñas para proteger sus cuentas y datos personales.



Sesión de seguridad digital en colaboración con la policía local

Paso 3. Coordinación y elección de herramientas digitales

El objetivo general de esta área es la coordinación del profesorado para la elección graduada de las herramientas digitales a desarrollar en el aula. Lleva implícita una combinación de pedagogía, diseño instruccional y tecnología adaptada a la edad y nivel de desarrollo del alumnado.

Junta de Castilla y León
Consejería de Educación
C.E.I.P. JUAN DE VALLEJO

	DICCIONARIO DE SINÓNIMOS Y ANTONIMOS	Diccionario de Sinónimos y Antónimos en español offline es una aplicación muy completa y fácil de usar, busca los sinónimos y antónimos de una palabra.
	JUEGO SINÓNIMOS Y ANTONIMOS	Juego que ayuda a ampliar el vocabulario mediante preguntas de antónimos y sinónimos.
	DICCIONARIO DE LA RAE	Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.
	WORDREFERENCE	Diccionario en Inglés
	EPIC	Ofrece acceso ilimitado a más de 40 000 libros de alta calidad en inglés para niños.
	GOOGLE MAPS	Aplicación para mapas y rutas. Es posible que ya esté instalada.
	CAMSCANNER	Scanner que permite convertir una o varias fotografías en un archivo PDF
	QR DROID CODE SCANNER	Permite leer todos los códigos QR y códigos de barras y acceder a la información que estos proporcionan.
	SNAPSEED	Aplicación para trabajar con imágenes: retocarlas, aplicar filtros, etc.
	CANVA	Diseño creativo. Crear pósters, tarjetas, noticias, documentos, presentaciones, etc.
	ALDIKO BOOK READER	Para leer en la tablet libros en formato electrónico.
	NEURONATION	Mejorar la atención y concentración, así como la inteligencia en general.
	MINDOMO	Aplicación para realizar esquemas y mapas mentales.
	VISUAL ANATOMY FREE	Todos los sistemas y aparatos del cuerpo humano en 3D.

Travesía de las Escuelas s/n 09007 Burgos Tel.: 947 214800 Fax: 947 213197
http://www.consejeriadeeducacion.jcyl.es

Junta de Castilla y León
Consejería de Educación
C.E.I.P. JUAN DE VALLEJO

C.E.I.P. JUAN DE VALLEJO

LISTA DE APLICACIONES QUE DEBEN INSTALARSE EN LA TABLET

ICONO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	AULA PLANETA	Es la aplicación necesaria para los libros de texto digitales de Lengua, Matemáticas, Naturaleza (Science) y Sociales.
	MOODLE	Acceso al Aula Virtual del colegio de forma cómoda e intuitiva
	THATQUIZ	Para practicar diferentes contenidos y realizar pruebas en formato digitales (autocorregibles)
	SMILE AND LEARN	
	KAHOOT	Repasa y comprueba lo que sabes jugando.
	LENGUA 10 AÑOS	Aplicación para repasar todos los contenidos del área de Lengua Castellana.
	MATEMÁTICAS 10 AÑOS	Aplicación para repasar todos los contenidos del área de Matemáticas.
	MY SCRIPT CALCULATOR	Calculadora muy completa que reconoce la escritura a mano.
	JUEGOS MATEMÁTICOS	Actividades sencillas para practicar cálculo y lógica matemática
	TABLA DE MULTIPLICAR	Ejercicios en forma de juego para aprender las tablas de multiplicar y tener sultura en estos cálculos mentales.
	PALABRA CORRECTA	Para mejorar la ortografía y el vocabulario.
	LECTURA RÁPIDA	Aplicación para mejorar la velocidad lectora.
	SINÓNIMOS	Diccionario de sinónimos, sin necesidad de conexión.

Travesía de las Escuelas s/n 09007 Burgos Tel.: 947 214800 Fax: 947 213197
http://www.consejeriadeeducacion.jcyl.es

• Listado 1 que se entrega a los alumnos para que descarguen apps que se utilizarán

• Listado 2 de apps

Paso 4. Investigación y creación de contenido digital

El objetivo de esta área es que los alumnos aprendan a realizar búsquedas y seleccionar información e internet, que sepan cómo comunicarse e interactuar con sus compañeros a través de diferentes plataformas, fomentar su creatividad creando contenidos digitales, diseñando proyectos y aportando ideas que consigan un producto innovador. Se pretende, además, que sean conscientes de la importancia que tiene para su futuro ser competentes en materia digital.



• Alumno diseñando un cartel de hábitos saludables con Canva



• Alumno investigando realidad aumentada con Body Cards

Paso 5. Herramientas digitales empleadas y diseño de actividades

El profesorado, mediante formación previa y reuniones periódicas, concreta las actuaciones que se van a llevar a cabo en el proyecto. Además, decide la metodología y aplicaciones a utilizar en el aula, temporaliza las actuaciones y sistematiza los tiempos para la realización de las distintas actividades.

APLICACIONES	DISeÑO DE ACTIVIDADES
	Alfabetización digital del alumnado: <ul style="list-style-type: none"> • Uso del correo electrónico: usuario y contraseña. • Conexión a la red wifi del centro.
	Diseño de actividades con Forms : <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos completarán un cuestionario sobre hábitos saludables realizado por el profesor. • Análisis de resultados mediante gráficas. • Los alumnos realizarán sus propios cuestionarios según las indicaciones del profesor, copiarán el enlace y lo compartirán a través de la plataforma Teams.
	Diseño de actividades en Canvas : <ul style="list-style-type: none"> • Creación de un poster o flyer de concienciación sobre hábitos saludables. • Los alumnos subirán su trabajo a una carpeta de OneDrive. • Se creará un Sway incluyendo todos los trabajos.
	Actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información en internet a través de diferentes buscadores enlaces: Google. • Los alumnos subirán sus trabajos al Aula Virtual de su clase.
	Actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Creación de un Power Point colaborativo on line ente los miembros del grupo. • Realización de un Kahoot relacionado con él en el que pueda participar toda la clase.
	Actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de nuestro propio cuerpo a través de Body Cards (realidad aumentada). • Creación de libros de contenido simple con la aplicación Book Creator y esquema con Mindomo. • Compartir esos trabajos en el SharePoint del aula.
	Actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Participación en un foro de opinión en Padlet acerca de las aplicaciones más útiles y las que menos les gustan.

Herramientas digitales empleadas y programación de actividades

Paso 6. Temporalización del proyecto

En este apartado mostramos la temporalización del proyecto y su organización por fases, desde la evaluación inicial y detección de necesidades formativas hasta la aplicación en el aula y posterior evaluación y difusión del proyecto. Nuestro proyecto está pensado para ser realizado durante el segundo y tercer trimestre, tras la alfabetización digital previa del alumnado.

	TIPO DE ACTIVIDAD	ASIGNATURAS Y CURSO	TIC / APP UTILIZADA
1º trimestre INICIO (Preformación)	• Alfabetización digital	• Multidisciplinar (5º y 6º)	• Correo electrónico: usuario y contraseña • Conexión a red wifi del centro
2º trimestre DESARROLLO (Actividades)	• Cuestionario inicial sobre hábitos saludables (individual)	• Lengua castellana (5º y 6º)	• Forms • Teams
	• Realización Forms (grupo)		
	• Búsqueda de recursos y subida de archivos a Aula Virtual (Moodle)	• Multidisciplinar (5º y 6º)	• Google • Aula Virtual (Moodle)
	• Realización de Power Point colaborativo (grupo) y un Kahoot sobre hábitos no saludables (grupo)	• Ciencias Naturales (5º y 6º)	• Power Point • Kahoot
3º trimestre CIERRE (Evaluación)	• Investigar con realidad aumentada (Body Cards), realizar una página en Book Creator y subir trabajo a Sharepoint	• Ciencias Naturales (5º y 6º)	• Body Cards • Book Creator
	• Realización de flyer o posters (I) sobre hábitos saludables subiendo el trabajo al OneDrive (I) y a Sway (grupo)	• Multidisciplinar (5º y 6º)	• Camva • OneDrive • Sway
	• Opinión sobre apps utilizadas (individual)	• Multidisciplinar (5º y 6º)	• Padlet
	• Creación de un video explicativo de las herramientas utilizadas	• Multidisciplinar (5º y 6º)	• OpenShot

Temporalización, tipo de actividad y herramientas

PROYECTO	SaludTIC: Cultivando Hábitos Saludables en la Era Digital			
	Actuaciones	Temporalización		
		CURSO	2022 - 2023	
	TRIMESTRE	1	2	3
FASE I	1. EVALUACIÓN INICIAL		X	
	1.1. Autoevaluación y evaluación externa de los procesos metodológicos del centro y del aula		X	X
	1.2. Determinación de las áreas de mejora de las necesidades formativas conjuntamente por los profesores y asesores de los CFIE implicados.		X	
	2. FORMACIÓN PRESENCIAL		X	
FASE II	3. APLICACIÓN EN EL AULA		X	X
	4. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN		X	X
FASE III	1. FORMACIÓN		X	
	2. APLICACIÓN EN EL AULA		X	X
	3. MEMORIA FINAL Y DIFUSIÓN DEL PROYECTO		X	X
Valoración		Responsables		
La formación recibida ha sido adecuada para poder desarrollar diferentes secuencias didácticas en el aula. Se ha llevado a cabo la coordinación, concreción, aplicación y evaluación de actividades de manera continua.		Equipo de profesores de 5º y 6º que forman parte del Proyecto.		

Organización del proyecto por fases

4. Evaluamos

La evaluación nos ha proporcionado información valiosa sobre cómo los estudiantes responden a las estrategias de enseñanza y los materiales utilizados en el aula. Esto es esencial para identificar aspectos en los que un estudiante pueda necesitar ayuda adicional o en los que se destaque.

Los instrumentos que hemos utilizado para evaluar nuestro proyecto son los siguientes:

- **Evaluación de proyectos colaborativos:** mediante la observación de cómo los estudiantes trabajan juntos en línea y contribuyen al proyecto.
- **Rúbricas de creatividad digital:** mediante rúbricas para evaluar la creatividad y la originalidad en la realización de actividades multimedia.
- **Pruebas digitales:** Formularios digitales en el que se vea reflejado el grado de adquisición de los conocimientos adquiridos en el aula.
- **Autoevaluación y co-evaluación:** mediante rúbricas individuales y grupales que permitan que los estudiantes se autoevalúen y evalúen su trabajo en grupo.
- **Cuestionarios de opinión:** mediante la herramienta *Padlet* para recoger opiniones sobre los pros y contras encontrados durante el uso de las diferentes aplicaciones.
- **Observación del comportamiento en clase:** Observar el comportamiento de los estudiantes en clase mientras utilizan la tecnología, prestando atención a su nivel de participación, interacción y atención.
- **Video digital:** mediante la creación de un video que recoja el nombre de la herramienta TIC y la utilidad de esta.

Trabajo por proyectos
5º y 6º de Primaria.

cedec Centro Nacional de
Desarrollo Curricular
en Sistemas no Proprietarios

RÚBRICA PARA EVALUAR UN VÍDEO

INDICADOR	4	3	2	1
Contenido	Cubre los temas a profundidad con detalles y ejemplos. El conocimiento del tema es excelente.	Incluye conocimiento básico sobre el tema. El contenido parece ser bueno.	Incluye información esencial sobre el tema, pero tiene 1-2 errores en los hechos.	El contenido es mínimo y tiene varios errores en los hechos.
Originalidad	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas y de perspicacia.	Usa ideas de otras personas (dándoles crédito), pero no hay casi evidencia de ideas originales.	Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito.
Uso del lenguaje	No hay errores gramaticales, de dicción u ortográficos.	Hay algún error gramatical, de dicción u ortográfico.	Hay errores gramaticales, de dicción u ortográficos.	Hay muchos errores.
Videografía-Claridad	La calidad del video y del enfoque es excelente en todas sus partes, así como el sonido.	La calidad del video, del enfoque y del sonido es buena en la mayor parte del video.	Presenta algunos fallos que perjudican la calidad: en el enfoque o en el sonido. Pero la calidad es suficiente.	El video no presenta calidad suficiente.

"Rúbrica para evaluar un video" se ha realizado a partir del documento "Rúbrica para evaluar un video" de los REA "Trabajo por proyectos en Geografía e Historia en Secundaria" de CEDEC y se encuentra bajo una Licencia  Commons BY-SA 4.0

• Rúbrica para evaluar el producto final: un video



5. Conclusiones

Las actividades realizadas han sido exitosas, con una participación del 100% del alumnado y del profesorado, y valorando muy positivamente por parte de toda la comunidad educativa.

A nivel de competencia digital, nuestros alumnos han conseguido realizar búsquedas y seleccionar información en internet. Además, son capaces de crear contenidos digitales a partir de diferentes herramientas y aplicaciones.

Se pueden comunicar a través de diferentes plataformas como *Outlook* y *Teams* e interactuar con sus compañeros a través de herramientas como *Power Point* en línea. Esto además ha hecho que hayan tenido que tomar decisiones, llegar a acuerdos y organizarse para poder trabajar de manera cooperativa.

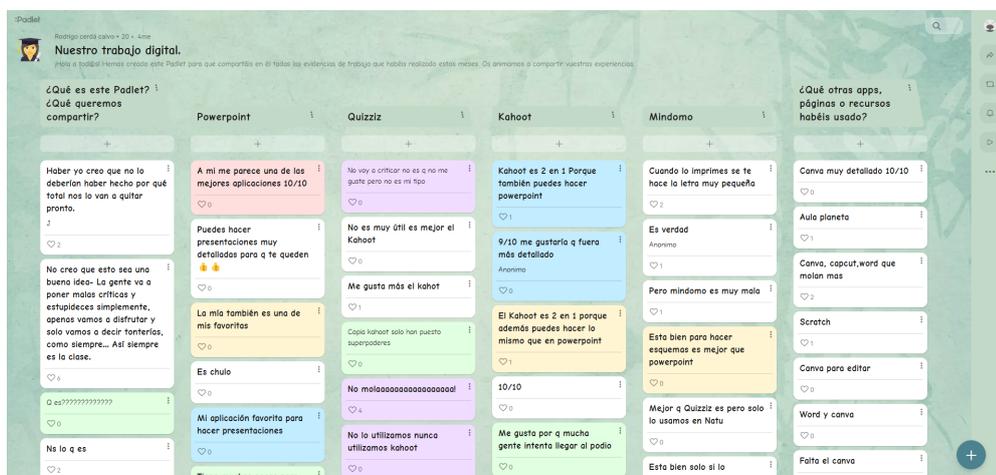
Han aprendido a guardar sus archivos y a compartirlos en aplicaciones como *OneDrive* o *Sharepoint*. Con el tiempo, han ido desarrollando un espíritu crítico, lo que les permite utilizar la tecnología digital de forma segura y responsable.

Han utilizado las tecnologías digitales para resolver retos que los han conducido a la elaboración de un producto final.

Aprender a manejar diferentes herramientas TIC ha hecho que fomenten su creatividad creando contenidos digitales, diseñando proyectos y aportando ideas que consigan crear un producto innovador.

A través de este trabajo, hemos conseguido que sean conscientes de la importancia que tiene para su futuro ser competentes en materia digital.

Todas las actividades realizadas por ellos demuestran que han conseguido interiorizar y gestionar todo ese banco de recursos que poco a poco han ido construyendo.



● Padlet colaborativo en el que los alumnos opinan sobre las herramientas digitales utilizadas



6. ¿Te animas?

Crear un Recurso Educativo Abierto (REA) ofrece diversas ventajas que pueden beneficiar tanto a educadores como a estudiantes. En primer lugar, os diremos que son recursos que se comparten de manera abierta y gratuita y que pueden ser adaptados y modificados de manera muy sencilla según las necesidades específicas y el contexto educativo de vuestro centro. En nuestro caso, también ha sido una buena manera de fomentar la cooperación entre el profesorado inmerso en el proyecto, porque además de facilitar la elección conjunta de materiales educativos, nos ha permitido evaluar y mejorar los recursos disponibles.

Tenéis la posibilidad de seguirlo paso por paso y realizar las actividades que proponemos o si lo preferís, podéis hacer todas las modificaciones que consideréis oportunas para poder utilizarlo en vuestra clase y con vuestros alumnos.



• Anímate a introducir las TIC en tu aula



7. Material complementario

Compartimos estos materiales utilizados y elaborados a lo largo del desarrollo de la experiencia, así como la difusión de la misma realizada:

- Video explicativo del proyecto: <https://youtu.be/ux4KtCMM8oY?si=hcadnSsN-BoWOXHj>
- Alfabetización digital: <https://vimeo.com/904113907?share=copy>
- Enlace a REA descargable: https://procomun.intef.es/ode/view/es_2023091812_9112905

Difusión:

- Página web del centro: http://ceipjuandevallejo.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=31
- Twitter: https://twitter.com/juan_de_vallejo/status/1703886514311037162
- YouTube: <https://youtu.be/ux4KtCMM8oY?si=hcadnSsN-BoWOXHj>

SaludTIC: Cultivando Hábitos Saludables en la Era Digital

SALUDTIC: CULTIVANDO HÁBITOS SALUDABLES EN LA ERA DIGITAL

- SaludTIC
- Nos hacemos un selfie
- Hacemos la maleta
- Subimos al avión
- Subimos al avión
- Somos Saludables
- ¡Únete al proyecto Gasoli!
- Despegamos
- Despegamos
- Maneras de vivir
- Aterrizamos
- Aterrizamos
- Men sana in corpore sano
- Healthy influencers
- Hemos llegado
- Guía didáctica -
- Ficha técnica y descarga -
- Opina sobre el recurso -

PROYECTO SALUDTIC

Cultivando HÁBITOS SALUDABLES en la ERA DIGITAL

CEIP JUAN DE VALLEJO

Travesía de las escuelas S/N 09007 - Burgos
09007635@educa.jcyl.es - Tif. 947520709

CEIP Juan de Vallejo, Salud TIC (CC-BY-SA)

• REA del proyecto en eXeLearning

Descargar el fichero fuente

Información general sobre este recurso educativo

Título	SaludTIC: Cultivando Hábitos Saludables en la Era Digital
Descripción	Situación de aprendizaje diseñada de forma interdisciplinaria para el primer ciclo de Educación Primaria. Este material es un "soy influencer saludable" del Proyecto EDIA de Cedre
Autor	Paula García López (<i>coordinadora</i>), Íñigo González Torres de María.
Editor	CEIP Juan de Vallejo
Licencia	 Creative Commons BY-SA 4.0

Este contenido fue creado con [eXeLearning](#), el editor de recursos educativos



Cultivando hábitos saludables en la era digital.
SaludTIC.