

# Órganos Interactivos: Explorando Nuestro Interior

<b>Etapas:</b> Educación Primaria	<b>Ciclo:</b> 2º	<b>Curso:</b> 3º/4º Primaria	<b>Dificultad:</b> Baja
<b>Temporalización:</b> 45 minutos	<b>Sesiones:</b> 1	<b>Áreas:</b> Ciencias Naturales / Matemáticas	
<b>Palabras clave:</b> órganos vitales, cuerpo humano, anatomía, Clic and Play, Scratch, sistemas corporales, aprendizaje interactivo			

## 1. Introducción

Esta situación de aprendizaje integra el Área de Ciencias de la Naturaleza y el Área de Matemáticas para enseñar sobre los órganos vitales del cuerpo humano a alumnos de 3º/4º de Educación Primaria. Mediante un panel interactivo programado en Scratch y controlado con placas Clic and Play, los estudiantes aprenderán sobre la anatomía humana de manera lúdica e interactiva.

El alumnado tiene como reto construir y programar un juego en el que deberán explorar los órganos del cuerpo humano tocando diferentes partes del cuerpo en un panel de control físico. Cada órgano estará vinculado a información sobre su función y características. La mecánica principal del juego consiste en completar la interacción con cada órgano del cuerpo humano para obtener la información sobre su función y ubicación. De esta forma, los estudiantes refuerzan sus conocimientos anatómicos de manera visual y auditiva.

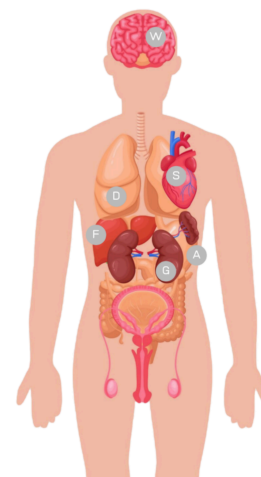


Gráfico: lámina "Órganos interactivos". Fuente: propia

Durante una sesión de 45 minutos, los estudiantes trabajarán en grupos para conectar la placa Clic and Play a un panel de control fabricado con materiales conductores, programar el juego en Scratch y aprender conceptos básicos sobre electricidad y anatomía. Además, desarrollarán habilidades de trabajo en equipo y colaborarán en la creación de un contenido educativo interactivo.

Esta actividad combina aprendizaje tecnológico y biológico, permitiendo a los alumnos experimentar con la conductividad eléctrica, la programación por bloques y el conocimiento sobre los órganos y sistemas del cuerpo humano de forma dinámica y significativa.

## 2. Guía Didáctica

### Competencias clave (LOMLOE)

1. **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**
  - Uso de vocabulario específico anatómico
  - Elaboración de explicaciones científicas
2. **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**
  - Comprensión del funcionamiento de órganos
  - Relaciones entre sistemas corporales
  - Uso de tecnología para el aprendizaje
3. **Competencia digital (CD)**
  - Uso de Clic and Play y Scratch
  - Creación de contenido digital educativo
  - Manejo de hardware específico
4. **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**
  - Organización del trabajo en equipo
  - Gestión del tiempo y recursos
  - Autonomía en el aprendizaje
5. **Competencia emprendedora (CE)**
  - Iniciativa en el desarrollo del proyecto
  - Resolución de problemas técnicos
  - Toma de decisiones en grupo
6. **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**
  - Representación visual de órganos
  - Respeto por el cuerpo humano

## Objetivos generales de etapa

La actividad "Órganos Interactivos: Explorando Nuestro Interior" se fundamenta en los siguientes objetivos de etapa establecidos en el artículo 7 de la LOMLOE y recogidos en el artículo 5 del Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid:

- **b)** Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- **h)** Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- **i)** Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- **k)** Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

## Objetivos de aprendizaje específicos

Partiendo de los objetivos generales, esta situación de aprendizaje establece los siguientes objetivos específicos para alumnos de 3º/4º de Primaria:

1. Identificar y localizar los principales órganos vitales del cuerpo humano (cerebro, corazón, pulmones, estómago, hígado y riñones).
2. Comprender y explicar las funciones básicas de cada órgano y su importancia para el funcionamiento del cuerpo humano.
3. Relacionar los órganos vitales con los sistemas corporales a los que pertenecen (sistema nervioso, circulatorio, respiratorio, digestivo y excretor).
4. Desarrollar habilidades tecnológicas mediante la creación de un panel interactivo utilizando Clic and Play y Scratch.
5. Fomentar el trabajo colaborativo y la distribución de roles para conseguir un objetivo común.

## Competencias específicas y criterios de evaluación

Según el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, para el 2º ciclo de Educación Primaria (3º y 4º), esta actividad desarrolla las siguientes competencias específicas y criterios de evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación
<p><b>Área de Ciencias de la Naturaleza</b></p> <p><b>Competencia específica 1:</b> Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, para reelaborar y crear contenido digital.</p> <p><b>Competencia específica 2:</b> Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio.</p> <p><b>Competencia específica 3:</b> Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.</p> <p><b>Competencia específica 4:</b> Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico y emocional.</p>	<p><b>Área de Ciencias de la Naturaleza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>1.1:</b> Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, elaborando y creando contenidos digitales sencillos.</li> <li><b>2.2:</b> Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándose en investigaciones relacionadas con el medio natural y adquiriendo léxico científico básico.</li> <li><b>3.1</b> Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</li> <li><b>3.2</b> Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint...) y explicando los pasos seguidos.</li> <li><b>3.3</b> Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.</li> </ul>

<p><b>Área de Matemáticas</b></p> <p><b>Competencia específica 4:</b> Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.</p> <p><b>Competencia específica 8:</b> Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando a los compañeros y participar en equipos de trabajo para fomentar un adecuado desarrollo personal y social. .</p>	<p><b>Área de Matemáticas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>4.1.</b> Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional.</li> <li>● <b>4.2.</b> Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.</li> <li>● <b>8.1.</b> Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente y estableciendo relaciones basadas en la igualdad, la libertad y la resolución pacífica de conflictos.</li> <li>● <b>8.2.</b> Participar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias de colaboración y sencillas de trabajo en equipo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</li> </ul>
--	---

## Saberes básicos

Conforme al Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, para el 2º ciclo de Educación Primaria (3º y 4º), esta actividad integra los siguientes saberes básicos:

### Área de Ciencias de la Naturaleza

#### Bloque A: Cultura científica

- **A.2. Iniciación a la actividad científica:**
  - Procedimientos de indagación y formulación de hipótesis adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo y espacio, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).
  - Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas, usados con seguridad, de acuerdo con las necesidades de la investigación.
  - Vocabulario científico básico y adecuado a su edad, de tipo técnico y aplicado, relacionado con las diferentes investigaciones.
  - Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.
  - El ensayo y error como parte de los inicios de la actividad científica.
  - Avances en el pasado relacionados con la ciencia y la tecnología que han contribuido a transformar nuestra sociedad mostrando modelos que incorporen la igualdad entre hombres y mujeres.
  - La importancia del uso de la ciencia y la tecnología para ayudar a comprender las causas de las propias acciones, tomar decisiones razonadas y realizar tareas de forma más eficiente.
- **A.3. La vida en nuestro planeta**
  - Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes.
  - Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables.
    - Identificación de las partes principales del cuerpo humano y su funcionamiento.
    - Descripción, de forma general, de las funciones de nutrición, relación y reproducción en el ser humano.
  - Hábitos saludables relacionados con el cuidado físico del ser humano: higiene básica, alimentación variada, equilibrada, ejercicio físico, contacto con la naturaleza, descanso, ocio activo y saludable y cuidado del cuerpo como medio para prevenir posibles riesgos y enfermedades.
  - Hábitos saludables: identificación de las propias emociones y respeto a las de los demás. Los afectos.

- **A.4. Materia, fuerzas y energía**

- La luz y el sonido como formas de energía. Fuentes y uso en la vida cotidiana.
- Identificación de algunas máquinas y aparatos de la vida cotidiana: utilidad y funcionamiento.
- Estructuras resistentes, estables y útiles.

## **Bloque B: Tecnología y digitalización**

- **B.1. Uso de los recursos digitales con responsabilidad:**

- Dispositivos y recursos digitales. Estrategias de búsqueda guiada de información segura y eficiente en internet (valoración, discriminación, selección y organización).
- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet.
- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.
- Estrategias para fomentar un buen uso digital. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.), y estrategias de actuación.

- **B.2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional:**

- Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.
- Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.
- Técnicas sencillas de trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos.
- Iniciación en la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación en la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).

## **Área de Matemáticas (2º ciclo)**

### **Bloque D: Álgebra**

- **D.4. Pensamiento computacional:**

- Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).

## **Bloque F: Actitudes y aprendizaje**

- **F.1. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad:**
  - Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.
  - Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.
  - Reconocimiento y comprensión de las experiencias de los demás ante las matemáticas.
  - Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.



## Metodología

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**

La actividad "Órganos Interactivos: Explorando Nuestro Interior" se estructura como un proyecto en el que los estudiantes deben crear un producto final interactivo (panel de órganos del cuerpo humano con Clic and Play). Este enfoque permite a los alumnos integrar y aplicar conocimientos de diferentes áreas, como anatomía, tecnología y programación, para resolver un desafío concreto: desarrollar un recurso educativo interactivo. A través de la construcción de este proyecto, los estudiantes desarrollan una comprensión profunda de los órganos vitales del cuerpo humano y sus funciones mientras trabajan en la creación de un producto funcional que puede ser utilizado por otros.

- **Aprendizaje Experiencial o "Learning by Doing"**

En este proyecto, los estudiantes aprenden activamente a través de la experimentación directa. Al trabajar con la placa Clic and Play, programar en Scratch y construir el panel interactivo de los órganos del cuerpo humano, los conceptos abstractos como la anatomía humana, la electricidad y la programación se transforman en aprendizajes prácticos. Esta metodología permite que los estudiantes no solo comprendan los conceptos teóricos, sino que también puedan aplicarlos de manera tangible, lo que facilita una mayor retención y comprensión. Además, el "hacer" se convierte en una herramienta de exploración y descubrimiento.

- **Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)**

La actividad se convierte en un juego interactivo en el que los estudiantes tocan los órganos del cuerpo humano para activar información sobre su función, ubicación y características. Esta metodología de aprendizaje basado en el juego fomenta la motivación y el compromiso, ya que los estudiantes experimentan un entorno lúdico que les permite aprender mientras se divierten. El juego proporciona una forma dinámica y entretenida de asimilar conocimientos sobre anatomía humana, lo que favorece una mayor participación y facilita la comprensión de los conceptos de una manera más efectiva y atractiva.

- **Aprendizaje Cooperativo**

La actividad fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. Se formarán grupos donde cada miembro desempeñará un rol específico (coordinador médico, técnico de sonido, ingeniero de conexiones, programador), lo que promueve la cooperación y el aprendizaje mutuo. Esta metodología permite que los estudiantes compartan sus conocimientos y habilidades, ayudándose unos a otros en las partes técnicas del proyecto. Además, el trabajo cooperativo desarrolla habilidades sociales esenciales, como la comunicación efectiva, la resolución de problemas en grupo y la organización de tareas. A través de esta colaboración, los estudiantes también mejoran su capacidad para trabajar en equipo y aprender de manera colectiva.

### 3. Temporalización, Espacios, Materiales y Recursos

#### Temporalización

- Sesiones: 1
- Duración: 45 minutos.

#### Espacios y organización

- Aula de clase
- Aula del futuro

#### Materiales necesarios

- Ordenador con acceso a Scratch
- Pulsera conductiva para la toma de tierra
- Placa Clic and Play
- Cables cocodrilo
- Cables dupont (macho-macho)
- Tachuelas (fastener) redondas
- Lámina del cuerpo humano
- Navegador web actualizado
- Material de grabación

#### Recursos digitales proporcionados

1. **Programa en Scratch:** Organos\_interactivos.sb3
2. **Video tutorial:** Órganos Interactivos.mp4
3. **Lámina digital:** Cuerpo\_con\_organos\_para\_imprimir.pdf

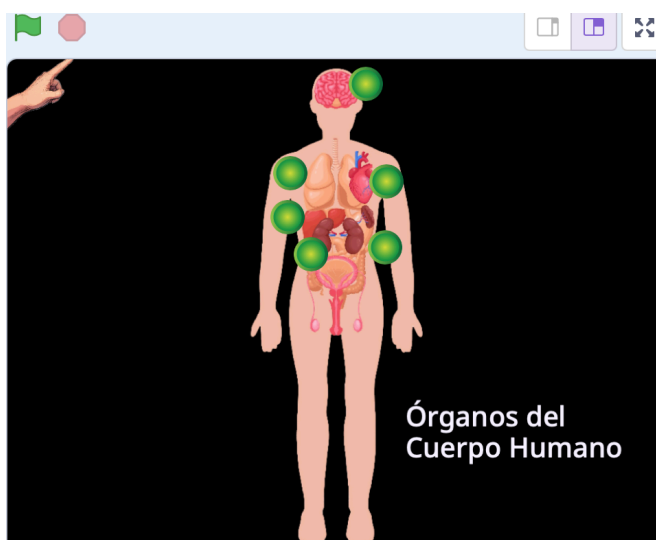


Gráfico: captura programa "Órganos humanos" en Scratch. Fuente: propia

## 4. Guía del Docente

### Conocimientos previos necesarios

- Conceptos órganos (nombres y situación de cada uno de ellos)
- Asegurar la formación equilibrada de los grupos
- Supervisar la distribución efectiva de roles
- Facilitar la rotación de roles en futuras sesiones
- Fomentar la participación activa de todos los miembros

### Marco teórico

#### Órganos principales y sus funciones:

1. **Cerebro**
  - Centro de control
  - Procesa información
  - Regula funciones vitales
2. **Corazón**
  - Bombea sangre
  - Mantiene circulación
  - 4 cavidades principales
3. **Pulmones**
  - Intercambio de gases
  - Oxigenación de sangre
  - Proceso de respiración
4. **Estómago**
  - Digestión de alimentos
  - Producción de ácidos
  - Absorción de nutrientes
5. **Hígado**
  - Filtración de sangre
  - Producción de bilis
  - Almacén de nutrientes
6. **Riñones**
  - Filtración de sangre
  - Eliminación de desechos
  - Regulación de líquidos

### Organización del aula

Se puede trabajar de forma:

- Individual: Un alumno por ordenador.
- Pequeños grupos: Alternando roles de jugador y observador.
- Organización de grupos

Se formarán grupos de 4 alumnos con los siguientes roles:

1. **Coordinador Médico**
  - Investiga sobre los órganos
  - Prepara la información
2. **Técnico de Sonido**
  - Graba las explicaciones
  - Gestiona el audio
3. **Ingeniero de Conexiones**
  - Maneja el Clic and Play
  - Prepara los puntos conductores
4. **Programador**
  - Trabaja con Scratch
  - Coordina interacciones

## Orientaciones educativas

- Comprensión del Juego sobre los Órganos del Cuerpo Humano
- Demostrar el proceso de cableado paso a paso
- Fomentar la comprensión del por qué de cada conexión
- Promover la Reflexión y Comprensión de la Función de los Órganos
- Progresión en el Aprendizaje

### 1. Comprensión del Juego de los órganos vitales

- Los órganos vitales
- Relacionar cada órgano con su función en el sistema correspondiente
- Crear circuitos eléctricos viables para el juego
- Importancia de cuidar los órganos a través de hábitos saludables

### 2. Sistema de Control

- **Panel de Control Físico:**
  - Cada órgano está conectado a Clic and Play mediante materiales conductores.
  - El alumno toca diferentes partes del panel para activar respuestas en Scratch.
  - Se usa la conexión a tierra (GND) para completar el circuito.
- **Mecánicas de Juego:**
  - El panel interactivo reacciona cuando los alumnos tocan los órganos
  - Puede incluir opciones como pistas visuales o desafíos para reforzar el aprendizaje
  - Se pueden agregar niveles de dificultad, como preguntas sobre las funciones de los órganos
- **Progresión por niveles**
  - Completar nivel actual antes de avanzar
  - Dificultad progresiva y sistema de puntuación acumulativa

- **Elementos de juego**
  - Diferentes órganos y localización en el cuerpo humano
  - Indicadores de progreso
  - Retroalimentación inmediata

## **Secuenciación didáctica**

### **1. Fase de preparación (10 min)**

- Introducción órganos vitales y su importancia en el cuerpo
- Explicación del circuito eléctrico y cómo funciona Clic and Play
- Conexión de los elementos del panel al ordenador
- Demostración de controles del juego
- Explicación del sistema de progresión

### **2. Fase de desarrollo (25 min)**

- Práctica individual o por parejas tocando el panel y descubriendo información sobre los órganos
- Seguimiento del progreso
- Registro de puntuaciones

### **3. Fase de presentación (10 min)**

- Análisis de estrategias
- Repaso de clasificación
- Discusión grupal

## **Adaptaciones (Atención a la diversidad)**

- Ofrecer apoyo adicional en la conexión y programación
- Modificar la velocidad de la interacción o añadir pistas visuales
- Proporcionar guías gráficas adicionales con nombres y funciones de los órganos
- Simplificar la actividad si es necesario, limitando la cantidad de órganos a identificar

## 5. Evaluación

### Rúbrica de evaluación

Aspecto	Excelente (3)	Bueno (2)	Mejorable (1)
Identificación	Identifica todos los órganos	Identifica la mayoría	Identifica algunos
Explicación	Detallada y precisa	Básica pero correcta	Incompleta
Relaciones	Establece todas las conexiones	Establece algunas	Pocas conexiones
Participación	Muy activa	Regular	Poca

### Instrumento de evaluación para el alumno

Ver Anexo I

### Instrumentos de evaluación adicionales

- Observación directa
- Rúbrica de evaluación
- Autoevaluación grupal
- Producto final

## 6. Aspectos Técnicos

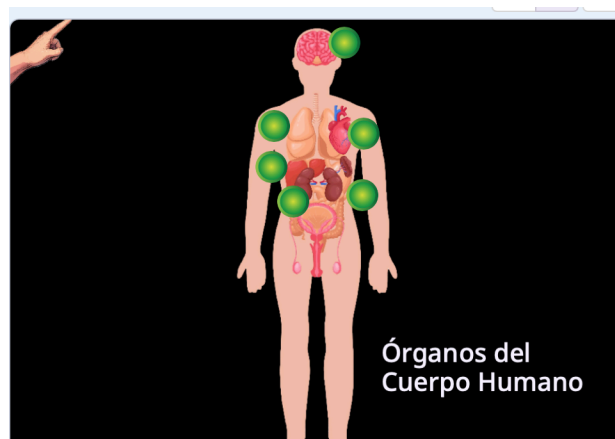
### Requisitos técnicos

1. Ordenador con Scratch 3.0 o superior
2. Placa Clic and Play con cables
3. Conexión a internet para descarga inicial de recursos
4. Impresora para lámina de los órganos

### Instrucciones de Montaje y Conexión

#### 1. Preparación del Panel

5. Imprimir la lámina proporcionada en tamaño A4
6. Pegar la lámina sobre una base rígida (cartón o cartulina gruesa)
7. Plastificar si es posible para mayor durabilidad



#### 2. Cableado Clic and Play

- **Botones direccionales:**
  - Colocar tachuelas
  - Cerebro → conectar a letra W de Clic and Play
  - Corazón → conectar a letra S de Clic and Play
  - Pulmón → conectar a letra D de Clic and Play
  - Hígado → conectar a letra F de Clic and Play
  - Riñón → conectar a letra G de Clic and Play
  - Estómago → conectar a letra A de Clic and Play

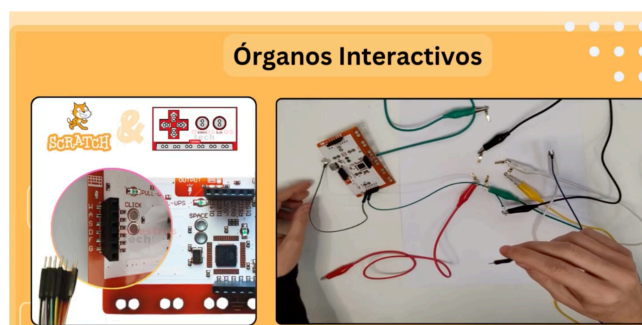


Gráfico: vídeo "Órganos interactivos". Fuente: propia

- **Conexión GND:**
  - Colocar material conductor en el círculo GND
  - Conectar a tierra (GND) en Clic and Play
  - Proporcionar pulsera o cable para que el jugador mantenga la conexión

### 3. Verificación del Sistema

1. Comprobar continuidad de todas las conexiones
2. Verificar que los botones son sensibles al tacto
3. Probar que la interacción con el juego es correcta
4. Asegurar que el cable de tierra funciona correctamente

### 4. Resolución de Problemas Comunes

- Verificar que la cinta conductora hace buen contacto
- Comprobar que los cables cocodrilo están bien sujetos
- Asegurar que el usuario mantiene contacto con GND
- Revisar las conexiones en la placa Clic and Play
- Para facilitar la puesta en funcionamiento, se proporciona el programa en Scratch (órganos interactivos.sb3) que se cargará pulsando en Archivo -> Cargar desde tu ordenador:

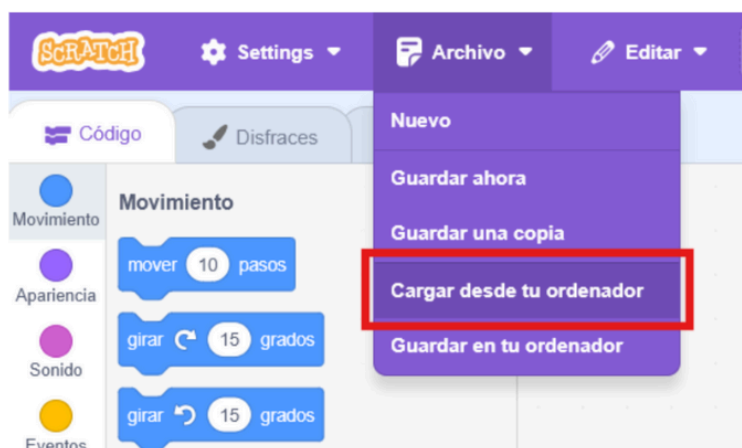


Gráfico: Captura pantalla Scratch. Fuente: propia.

### Extensiones posibles

- Añadir efectos sonoros realistas
- Incluir curiosidades de cada órgano
- Crear un juego de preguntas
- Añadir información sobre enfermedades comunes



## 7. Información Legal

- **Términos de uso**

Este recurso está bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA, que permite:

- Compartir y adaptar el material
- Uso no comercial
- Compartir bajo la misma licencia
- Atribución al autor original

- **Atribuciones**

- Material gráfico:
  - [www.canva.com](http://www.canva.com)
  - [www.freepik.es](http://www.freepik.es)
  - [www.piclumen.com](http://www.piclumen.com)
- Voces e imagen: Estefanía de Castro
- Programa Scratch: Manuel Valencia
- Contenido educativo: Manuel Valencia

- **Metadatos**

- **Título del recurso:** Órganos interactivos
- **Área de conocimiento:** Ciencias Naturales y Matemáticas
- **Nivel educativo:** 3º/4º de Educación Primaria
- **Bloque de contenidos:** El ser humano y la salud
- **Duración:** 45 minutos (1 sesión)
- **Autor:** Manuel Valencia
- **Fecha de creación:** Febrero 2025
- **Licencia:** Creative Commons (BY-NC-SA)
- **Idioma:** Español

## ANEXO I

Nombre: \_\_\_\_\_

### Mi Diario de Aprendizaje

#### Actividad: "Órganos interactivos"

##### Paso 1: Reflexiona sobre la actividad

1. ¿Qué te ha parecido la actividad? (Marca con un círculo)



2. ¿Qué parte de la actividad te ha resultado más fácil?

\_\_\_\_\_

3. ¿Qué parte te ha parecido más difícil?

\_\_\_\_\_

4. ¿Cómo te has sentido mientras realizabas la actividad? (Marca con un círculo)



##### Paso 2: Trabajo en equipo

5. ¿Cómo ha sido tu relación con el equipo? (Marca con una X)

- ☐ Nos hemos organizado bien y hemos trabajado en equipo
- ☐ A veces hemos tenido dificultades para coordinarnos
- ☐ No hemos trabajado bien juntos

6. ¿Cómo has contribuido al equipo? (Escribe una o varias acciones que hayas realizado)

\_\_\_\_\_

7. ¿Qué has aprendido de trabajar con tus compañeros?

---

### **Paso 3: Evaluación y mejoras**

8. ¿Qué mejorarías de la actividad para que fuera más interesante o divertida?

---

9. ¿Te gustaría hacer más actividades con Scratch y Clic and Play?

- ☐ Sí, me ha gustado mucho
- ☐ Quizás, si fueran diferentes
- ☐ No, prefiero otro tipo de actividades

10. Escribe una palabra o frase que resuma cómo ha sido la experiencia para ti:

---