

¡Prevención en Acción! Quiz Interactivo

| | | | |
|--|--------------------|--|--------------------------|
| Etapas: Educación Primaria | Ciclo: 2º | Curso: 3º/4º Primaria | Dificultad: Media |
| Temporalización: 45 minutos | Sesiones: 1 | Áreas: Ciencias Naturales / Matemáticas | |
| Palabras clave: prevención, salud, quiz interactivo, Clic and Play, Scratch, hábitos saludables | | | |

1. Introducción

Esta situación de aprendizaje integra el Área de Matemáticas con el pensamiento computacional y el Área de Ciencias de la Naturaleza con el uso de herramientas tecnológicas para enseñar a los alumnos de 3º/4º de Educación Primaria sobre hábitos saludables y prevención de enfermedades. A través de un quiz interactivo programado en Scratch y controlado con Clic and Play, los estudiantes aprenderán de manera lúdica e interactiva a identificar situaciones de riesgo para la salud y a aplicar medidas preventivas adecuadas.

El reto del alumnado consiste en diseñar y programar un sistema de preguntas y respuestas que evalúe conocimientos sobre higiene, alimentación saludable, seguridad y convivencia. Mediante la interacción con el panel de respuestas construido con materiales conductores, los estudiantes reforzarán conceptos clave de prevención y salud. La mecánica principal del juego radica en seleccionar la respuesta correcta en cada escenario presentado, recibiendo retroalimentación inmediata que les permitirá mejorar su comprensión sobre la importancia de los hábitos saludables.

Durante una sesión de 45 minutos, los alumnos trabajarán en grupos para conectar la placa Clic and Play a su panel interactivo, programar el sistema de preguntas en Scratch y comprender cómo la tecnología puede aplicarse en la educación para la salud. Además, desarrollarán habilidades de trabajo en equipo y pensamiento crítico, fomentando la toma de decisiones responsables en el ámbito de la prevención.

Esta actividad combina aprendizaje tecnológico y educación en salud, permitiendo a los alumnos experimentar con interfaces interactivas, programación por bloques y la identificación de situaciones de riesgo en su vida cotidiana de forma dinámica y significativa.

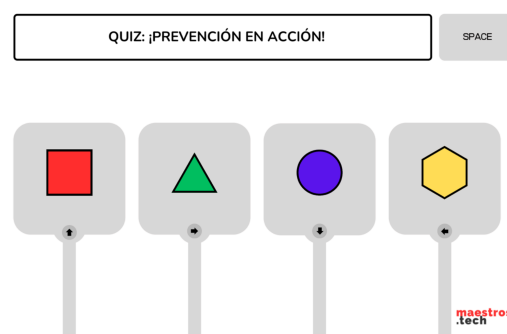


Gráfico: Lámina "Quiz ¡Prevención en acción!" Fuente: propia

2. Guía Didáctica

Competencias clave (LOMLOE)

1. **Competencia STEM**
 - Análisis de situaciones
 - Toma de decisiones basada en evidencia
 - Relaciones causa-efecto
2. **Competencia personal, social y de aprender a aprender**
 - Autonomía en decisiones de salud
 - Aprendizaje a partir de errores
 - Gestión de la salud personal
3. **Competencia digital**
 - Uso de interfaces interactivas
 - Manejo de sistemas de respuesta
 - Interpretación de feedback digital
4. **Competencia ciudadana**
 - Responsabilidad en salud pública
 - Comportamiento preventivo
 - Conciencia social

Objetivos generales de etapa

La actividad "¡Prevención en Acción! Quiz Interactivo" 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 situaciones cotidianas que pueden suponer un riesgo para la salud.

2. Conocer y aplicar medidas preventivas adecuadas en situaciones familiares para el alumnado.
3. Desarrollar la capacidad de respuesta rápida ante situaciones que requieren toma de decisiones relacionadas con la salud.
4. Fomentar hábitos saludables de higiene, alimentación, seguridad y convivencia.
5. Utilizar herramientas tecnológicas como Clic and Play y Scratch para reforzar el aprendizaje sobre prevención y salud.

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>Área de Ciencias de la Naturaleza</p> <p>Competencia específica 1: 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>Competencia específica 2: 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>Competencia específica 3: Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.</p> <p>Competencia específica 4: 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>Área de Ciencias de la Naturaleza</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.1: 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. • 2.2: Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándose en investigaciones relacionadas con el medio natural y adquiriendo léxico científico básico. • 3.1 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. • 3.2 Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint...) y explicando los pasos seguidos. |

| Competencias específicas | Criterios de evaluación |
|--|--|
| <p>Área de Matemáticas</p> <p>Competencia específica 4: 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>Competencia específica 8: Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando a los compañeros y participar en equipos de trabajo para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • 3.3 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. <p>Área de Matemáticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4.1. 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. • 4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas. • 8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente y estableciendo relaciones basadas en la igualdad, la libertad y la resolución pacífica de conflictos. • 8.2. 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. |

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 "*¡Prevención en Acción! Quiz Interactivo*" se estructura como un proyecto en el que los estudiantes deben diseñar y construir un sistema de preguntas y respuestas interactivo que evalúe conocimientos sobre hábitos saludables y prevención de enfermedades. Este enfoque permite integrar conocimientos de salud, tecnología y programación para resolver un desafío concreto: desarrollar un recurso educativo que fomente la toma de decisiones responsables sobre la salud. A través de este proyecto, los estudiantes aplican sus aprendizajes en un contexto real y significativo, desarrollando un producto funcional que puede ser utilizado por otros.

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

Los estudiantes aprenden activamente mediante la experimentación con Clic and Play, Scratch y materiales conductores para construir su panel de respuestas. La conexión de conceptos abstractos, como la prevención de enfermedades o la importancia de la higiene, con experiencias prácticas les permite interiorizar mejor los aprendizajes. La manipulación de los materiales, la programación de las respuestas y la interacción con el sistema creado refuerzan la comprensión de los contenidos, promoviendo una mayor retención y aplicabilidad en su vida cotidiana.

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

El quiz interactivo se convierte en una dinámica lúdica en la que los estudiantes deben seleccionar respuestas correctas para avanzar, recibiendo retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Este enfoque gamificado fomenta la motivación y el compromiso con el aprendizaje, ya que los estudiantes experimentan un entorno divertido y desafiante que los incentiva a mejorar. El juego permite que asimilen conocimientos de prevención de manera natural y efectiva, favoreciendo una mayor participación y disfrute del proceso de aprendizaje.

- **Aprendizaje Cooperativo**

Los estudiantes trabajarán en equipos, asumiendo roles específicos (coordinador de salud, técnico de sonido, ingeniero de conexiones y programador), lo que fomenta la colaboración y el reparto equitativo de tareas. Este enfoque permite que los alumnos compartan conocimientos, se apoyen mutuamente y desarrollen habilidades de comunicación, organización y resolución de problemas en grupo. Además, la dinámica colaborativa promueve el respeto, la escucha activa y la responsabilidad individual dentro del equipo, fortaleciendo su capacidad para aprender y trabajar de manera conjunta.

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
- Ordenador con acceso a diseñador GIMP
- Lámina Quiz prevención en acción
- Navegador web actualizado
- Papel de aluminio adhesivo
- Panel de base rígido

Recursos digitales proporcionados

1. **Lámina base:** Lamina Quiz para imprimir.pdf
2. **Plantilla:** Plantilla Quiz.pdf
3. **Banco de preguntas:** Preguntas Quiz.pdf
4. **Video tutorial:** Quiz ¡Prevención en Acción!.mp4
5. **Proyecto Scratch:** Quiz ¡Prevención en Acción!.sb3

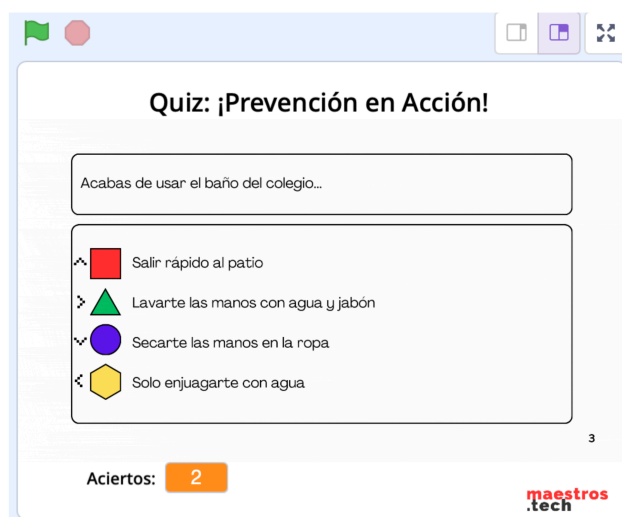


Gráfico: Programa "Quiz ¡Prevención en acción!" en Scratch Fuente: nronia

4. Guía del Docente

Conocimientos previos necesarios

- Conceptos básicos de salud e higiene
- Familiaridad básica con el uso de ordenadores
- Nociones elementales de trabajo en equipo

Marco teórico

Niveles y contenidos:

1. **Nivel 1: Higiene Personal**
 - Situaciones cotidianas de higiene
 - Respuestas adecuadas vs inadecuadas
 - Consecuencias de las decisiones
2. **Nivel 2: Alimentación y Salud**
 - Hábitos alimenticios saludables
 - Situaciones de riesgo alimentario
 - Decisiones de alimentación responsable
3. **Nivel 3: Seguridad y Prevención**
 - Identificación de peligros
 - Respuestas ante emergencias
 - Protocolos de seguridad
4. **Nivel 4: Convivencia y Salud Social**
 - Interacciones sociales saludables
 - Apoyo a compañeros
 - Resolución de conflictos

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 de salud**
 - Investiga sobre hábitos saludables y medidas de prevención.
 - Redacta y organiza la información para las preguntas del quiz.
 - Supervisa que el contenido del juego sea preciso y educativo.
2. **Ingeniero de Conexiones**
 - Maneja el Clic and Play
 - Prepara los puntos conductores

3. Programador

- Trabaja con Scratch
- Coordina interacciones

Orientaciones educativas

- Revisar conceptos básicos antes del quiz
- Probar el sistema previamente
- Explicar reglas claramente
- Fomentar debate constructivo
- Dar feedback inmediato
- Mantener ritmo dinámico

1. Comprensión del Juego de Quiz prevención en acción

- Conocer sobre hábitos de salud y prevención de enfermedades
- Relacionar cada figura con su respuesta 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 figura está conectada a Clic and Play mediante materiales conductores.
 - El alumno toca la figura correcta 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 la respuesta correcta
 - Puede incluir opciones como pistas visuales o desafíos para reforzar el aprendizaje.
 - Se pueden agregar niveles de dificultad, como preguntas sobre hábitos de salud y prevención de enfermedades
- **Progresión por niveles**
 - Completar nivel actual antes de avanzar
 - Dificultad progresiva
 - Sistema de puntuación acumulativa
- **Elementos de juego**
 - Diferentes forma de prevenir enfermedades
 - Indicadores de progreso
 - Retroalimentación inmediata

Secuenciación didáctica

1. Fase de preparación (10 min)

- Explicación de objetivos
- Formación de equipos
- Distribución de roles y materiales

2. Nuevas preguntas (15 min)

- Creación de 2 preguntas por nivel
- Uso de plantilla proporcionada
- Revisión docente de pertinencia
- Adaptación si necesario

3. Construcción del mando (15 min)

- Diseño del panel de respuestas
- Colocación de elementos conductores
- Cableado Clic and Play
- Conexiones a Scratch

4. Pruebas finales (5 min)

- Comprobación de funcionamiento
- Test de conductividad
- Prueba de preguntas
- Juego de prueba

Adaptaciones (Atención a la diversidad)

- Tiempo extra para lectura
- Explicaciones adicionales
- Ayudas visuales
- Niveles adaptados

5. Evaluación

Rúbrica de evaluación

| Aspecto | Excelente (3) | Bueno (2) | Mejorable (1) |
|---------------|--------------------------------|--------------------|-------------------|
| Comprensión | Entiende todas las situaciones | Algunas dudas | No comprende bien |
| Respuestas | Mayoría correctas | Algunas correctas | Pocas correctas |
| Justificación | Explica claramente | Explicación básica | No explica |
| Participación | Muy activa | Regular | Poca |

Instrumento de evaluación para el alumno

Ver Anexo I

Instrumentos de evaluación adicionales

- Observación directa
- Registro de respuestas
- Justificación de elecciones
- Participación activa

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 Quiz prevención en acción

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 cinta conductiva adhesiva
 - Cuadrado rojo → conectar a flecha arriba de Clic and Play
 - Triángulo verde → conectar a flecha derecha de Clic and Play
 - Círculo morado → conectar a flecha abajo de Clic and Play
 - Hexágono amarillo → conectar a flecha izquierda de Clic and Play
 - Espacio → conectar a la tecla espacio de Clic and Play

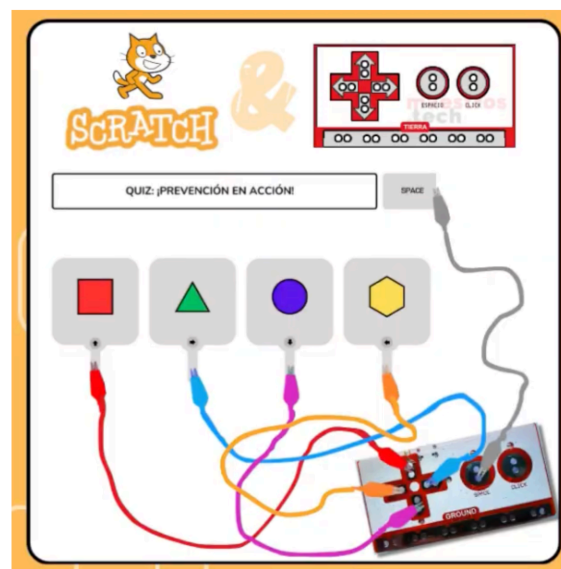


Gráfico: vídeo "Quiz ¡Prevención en acción!". Fuente: propia

- **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 (Quiz ¡Prevención en acción!.sb3) que se cargará pulsando en Archivo -> Cargar desde tu ordenador:

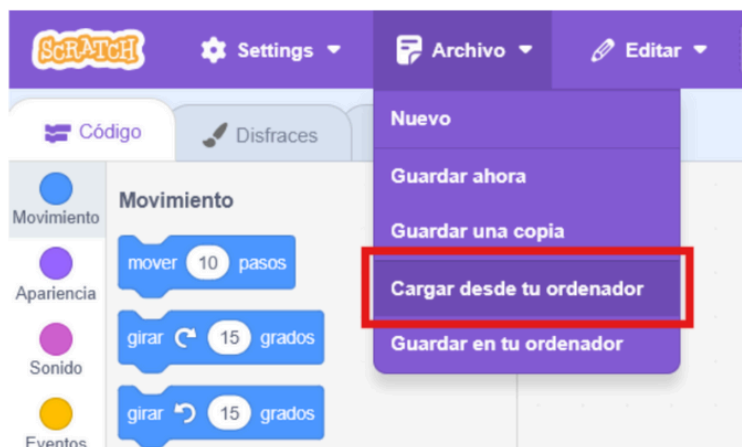


Gráfico: Captura pantalla Scratch. Fuente: propia.

Extensiones posibles

- Modo Torneo
- Competición entre equipos
- Tabla de clasificación
- Modo Aprendizaje sin límite de tiempo
- Modo Creativo para crear preguntas

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
 - www.freepik.es
 - www.piclumen.com
- Voces e imagen: Estefanía de Castro
- Programa Scratch: Manuel Valencia
- Contenido educativo: Manuel Valencia

- **Metadatos**

- **Título del recurso:** Quiz ¡Prevención en acción!
- **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: "Quiz ¡Prevención en acción!"

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:
