

# Ordenando Secuencias de Higiene - Panel Interactivo con Makey-Makey

<b>Etapa:</b> Educación Primaria	<b>Ciclo:</b> 2º	<b>Curso:</b> 3º/4º Primaria	<b>Dificultad:</b> Alta
<b>Temporalización:</b> 45 minutos	<b>Sesiones:</b> 1	<b>Áreas:</b> Ciencias Naturales / Matemáticas	
<b>Palabras clave:</b> higiene personal, secuencias, rutinas, Makey-Makey, Scratch, aprendizaje interactivo			

## 1. Introducción

Esta situación de aprendizaje integra el área de Ciencias de la Naturaleza y el Área de Matemáticas para enseñar la importancia de las rutinas de higiene personal a alumnos de 3º/4º de Educación Primaria. A través de un panel interactivo programado en Scratch y controlado con Makey Makey, los estudiantes aprenderán a organizar correctamente las secuencias de lavado de manos y cepillado de dientes.

El alumnado tiene como reto construir y programar un juego en el que deberán conectar cada acción de higiene con su orden correspondiente. La mecánica principal consiste en completar correctamente la secuencia para reforzar la importancia de los hábitos saludables de forma lúdica e interactiva.

Durante una sesión de 45 minutos, los estudiantes trabajarán en grupos para montar el panel con materiales conductores, programar las interacciones en Scratch y explorar conceptos básicos de higiene, pensamiento secuencial y tecnología. Además, desarrollarán habilidades de trabajo en equipo y experimentarán con la programación y la electricidad de manera práctica.

Esta actividad combina el aprendizaje tecnológico y los hábitos de higiene, permitiendo a los alumnos experimentar con la conductividad eléctrica, la programación por bloques y la organización secuencial de rutinas diarias de forma dinámica y significativa.

Secuencias de Higiene



maestros  
.tech

Gráfico: Lámina "Ordenando secuencias de higiene" Fuente: propia

## 2. Guía Didáctica

### Competencias clave (LOMLOE)

1. **Competencia STEM**
  - Pensamiento secuencial
  - Comprensión de procesos ordenados
  - Uso de tecnología para el aprendizaje
2. **Competencia digital**
  - Manejo de Makey-Makey
  - Programación básica en Scratch
  - Interacción con sistemas digitales
3. **Competencia personal, social y de aprender a aprender**
  - Trabajo colaborativo
  - Gestión del tiempo
  - Autonomía en el aprendizaje

### Objetivos generales de etapa

La actividad "Ordenando Secuencias de Higiene - Panel Interactivo con Makey-Makey" 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. Aprender y comprender el orden correcto de las rutinas básicas de higiene personal (lavado de manos, cepillado de dientes).
2. Desarrollar el pensamiento secuencial y lógico mediante la ordenación de acciones cotidianas.

3. Reforzar la importancia del orden adecuado en las rutinas diarias de higiene para la prevención de enfermedades.
4. Practicar la psicomotricidad fina mediante el uso de los cables y las conexiones del sistema Makey-Makey.
5. Iniciarse en el uso de tecnologías interactivas como herramienta para el aprendizaje de hábitos saludables.

## 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, reelaborando 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,</li> </ul>

Competencias específicas	Criterios de evaluación
<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>comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.</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 "Ordenando Secuencias de Higiene - Panel Interactivo con Makey-Makey" sigue un enfoque de aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes desarrollan un recurso educativo interactivo que les ayuda a comprender y aplicar el orden correcto de las rutinas de higiene. A través de la programación en Scratch y el uso de la placa Makey Makey, los alumnos integran conocimientos sobre hábitos saludables, pensamiento secuencial y tecnología mientras resuelven el desafío de crear un panel funcional y educativo.

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

Los estudiantes aprenden de manera activa mediante la experimentación directa. Al conectar los cables, programar las interacciones y probar su panel, interiorizan de forma práctica conceptos sobre higiene personal, secuenciación lógica y conductividad eléctrica. Este enfoque fomenta un aprendizaje significativo, ya que los alumnos no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también los aplican en una tarea tangible y concreta..

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

La actividad se convierte en un juego interactivo en el que los estudiantes deben conectar correctamente cada acción de higiene con su número correspondiente. Esta gamificación del aprendizaje fomenta la motivación y el compromiso, ya que convierte el proceso en un reto dinámico y entretenido. A través del juego, los alumnos refuerzan sus conocimientos sobre rutinas de higiene de manera divertida y efectiva.

- **Aprendizaje Cooperativo**

El trabajo en equipo es clave en esta actividad. Los alumnos se organizan en grupos, donde cada integrante asume un rol (programador, diseñador del panel, encargado de conexiones, tester), promoviendo la colaboración y el aprendizaje mutuo. Esta metodología desarrolla habilidades sociales esenciales, como la comunicación efectiva, la resolución de problemas y la responsabilidad compartida, además de fortalecer la autonomía y la capacidad de trabajar en equipo.

### 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
- Placa Makey-Makey
- Cables cocodrilo
- Cables dupont (macho-macho)
- Tachuelas (fastener) redondas
- Lámina del cuerpo humano
- Navegador web actualizado
- Scratch 3.0 o superior
- Una pulsera conductiva para la conexión a tierra
- Papel de aluminio adhesivo

#### Recursos digitales proporcionados

- Lámina:** Lámina Secuencias de Higiene.pdf
- Documentación:** Panel Secuencias de Higiene.pdf
- Video tutorial:** Secuencias de Higiene.mp4
- Proyecto Scratch:** Secuencias de Higiene.sb3

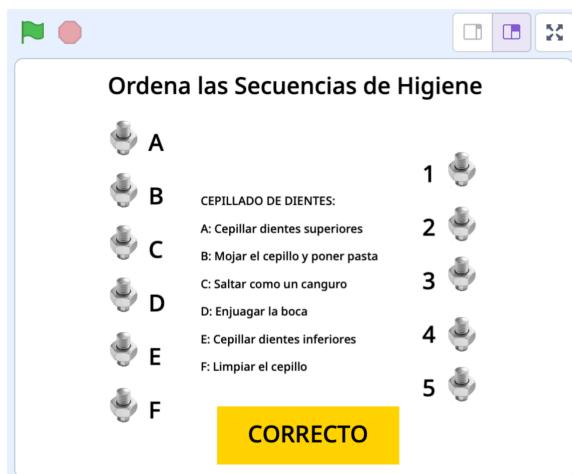


Gráfico: Programa "Ordenando secuencias de higiene" en Scratch.  
Fuente: propia

## 4. Guía del Docente

### Conocimientos previos necesarios

- Conceptos básicos de higiene personal
- Familiaridad básica con el uso de ordenadores
- Nocións elementales de trabajo en equipo

### Marco teórico

#### Secuencias disponibles:

1. **Lavado de manos**
  - Abrir el grifo y mojar las manos (1)
  - Poner jabón (3)
  - Frotar entre los dedos (2)
  - Enjuagar bien con agua (4)
  - Secar con toalla limpia (5)
  - Hacer un baile gracioso (X)
2. **Cepillado de dientes**
  - Mojar el cepillo y poner pasta (1)
  - Limpiar el cepillo (2)
  - Cepillar dientes superiores (4)
  - Cepillar dientes inferiores (3)
  - Enjuagar la boca (5)
  - Saltar como un canguro (X)

### 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 secuencias**
  - Investiga sobre las rutinas de higiene.
  - Organiza y verifica el orden correcto de las acciones.
2. **Encargado de conexiones**
  - Maneja la placa Makey-Makey.
  - Prepara y conecta los puntos conductores en el panel.
3. **Diseñador de panel**
  - Ensambla el panel interactivo.
  - Se asegura de que las etiquetas y números sean visibles y comprensibles.

#### 4. Programador

- Trabaja con Scratch para programar las interacciones.
- Configura las respuestas y retroalimentación del sistema.

### Orientaciones educativas

- Comprensión de las secuencias de higiene activando nuestro conocimientos previos
- Verificar todas las conexiones antes de empezar
- Tener cables de repuesto
- Probar secuencias previamente
- Rotar secuencias entre parejas
- Dar pistas si es necesario
- Mantener registro de progreso

#### 1. Comprensión del Juego de ordenar secuencias de higiene

- Las secuencias de higiene
- Saber ordenar cada secuencia correctamente
- Crear circuitos eléctricos viables para el juego
- Importancia realizar una secuencia correcta para promover hábitos saludables

#### 2. Sistema de Control

##### ● Panel de Control Físico:

- Las imágenes de higiene y las secuencias están conectadas a Makey Makey mediante materiales conductores.
- El alumno toca la imagen y, sin soltar, selecciona el número para que todas las imágenes estén secuenciadas.
- Se usa la conexión a tierra (GND) para completar el circuito.

##### ● Mecánicas de Juego:

- El panel interactivo reacciona cuando los alumnos tocan las imágenes y los números, tendrá que aparecer una línea que asocia una imagen a un número.
- Puede incluir opciones como pistas visuales o desafíos para reforzar el aprendizaje.
- Se pueden agregar niveles de dificultad, como preguntas sobre las secuencias de higiene de cada uno.

##### ● Progresión por niveles

- Completar nivel actual antes de avanzar
- Dificultad progresiva
- Sistema de puntuación acumulativa

##### ● Elementos de juego

- Diferentes imágenes de higiene y los números que secuenciarán cada imagen
- Indicadores de progreso
- Retroalimentación inmediata

## Secuenciación didáctica

### 1. Fase de preparación (10 min)

- Introducción órganos vitales y su importancia en el cuerpo
- Explicación del concepto de secuencias y su aplicación en las rutinas de higiene
- Demostración del funcionamiento de Makey Makey y Scratch en el panel interactivo
- Conexión de los elementos del panel al ordenador y prueba inicial del sistema

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

- Práctica individual o en parejas, ordenando correctamente las secuencias de higiene
- Exploración del panel interactivo para comprobar las conexiones y corregir errores
- Seguimiento del progreso y verificación del orden correcto de las acciones

### 3. Fase de presentación (10 min)

- Análisis de estrategias
- Repaso de la importancia del orden en las rutinas de higiene
- Debate grupal sobre dificultades encontradas y aprendizajes obtenidos

## Adaptaciones (Atención a la diversidad)

- Secuencias más simples disponibles
- Ayudas visuales adicionales
- Tiempo flexible
- Apoyo entre compañeros

## 5. Evaluación

### Rúbrica de evaluación

Aspecto	Excelente (3)	Bueno (2)	Mejorable (1)
Secuencias completadas	Todas correctamente	La mayoría correctas	Pocas correctas
Tiempo empleado	Eficiente	Adecuado	Excesivo
Trabajo en equipo	Colaboración efectiva	Colaboración regular	Poca colaboración
Comprensión	Entiende todas las secuencias	Entiende la mayoría	Confunde secuencias

### Instrumento de evaluación para el alumno

Ver Anexo I

### Instrumentos de evaluación adicionales

- Observación directa
- Registro de secuencias completadas
- Tiempo empleado
- Trabajo en equipo

## 6. Aspectos Técnicos

### Requisitos técnicos

1. Ordenador con Scratch 3.0 o superior
2. Placa Makey-Makey con cables
3. Conexión a internet para descarga inicial de recursos
4. Impresora para lámina de las secuencias de higiene

### 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 Makey-Makey

- **Botones direccionales:**
- **Columna Izquierda (Acciones):**
- 6 Puntos conductores etiquetados de A a la F, conectados a:
  - A → conectar a letra W de Makey-Makey
  - B → conectar a letra A de Makey-Makey
  - C → conectar a letra S de Makey-Makey
  - D → conectar a letra D de Makey-Makey
  - E → conectar a letra F de Makey-Makey
  - F → conectar a letra G de Makey-Makey
- **Columna Derecha (Números):**
- 5 puntos conductores numerados del 1 al 5, conectados a:
  - 1 → conectar a flecha arriba de Makey-Makey
  - 2 → conectar a flecha derecha de Makey-Makey
  - 3 → conectar a flecha abajo de Makey-Makey
  - 4 → conectar a flecha izquierda de Makey-Makey
  - 5 → conectar a tecla espacio de Makey-Makey

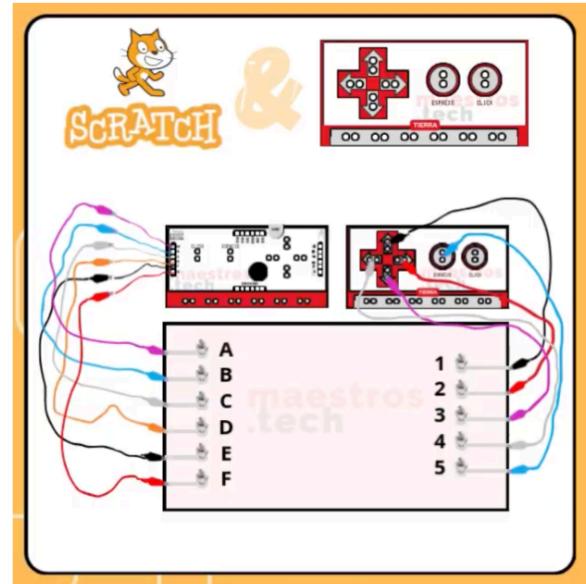


Gráfico: Vídeo "Ordenando secuencias de higiene". Fuente: propia

- **Conexión GND:**

- Colocar material conductor en el círculo GND
- Conectar a tierra (GND) en Makey-Makey
- 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 Makey-Makey
- Para facilitar la puesta en funcionamiento, se proporciona el programa en Scratch (Secuencias de higiene.sb3) que se cargará pulsando en Archivo -> Cargar desde tu ordenador:

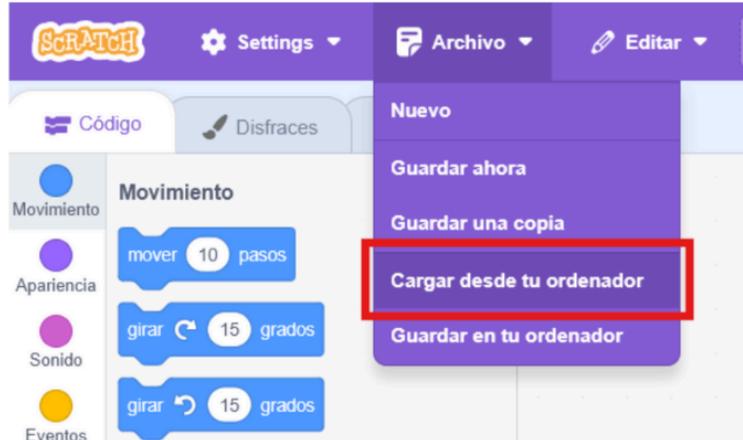


Gráfico: Captura pantalla Scratch. Fuente: propia.

### Extensiones posibles

- Añadir temporizador
- Crear modo competición
- Incluir más secuencias
- Añadir efectos sonoros
- Crear sistema de puntos
- Incluir niveles de dificultad

## 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:** Ordenando secuencias de higiene
- **Área de conocimiento:** Ciencias Naturales
- **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: "Ordenando secuencias de higiene"

#### 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?

---

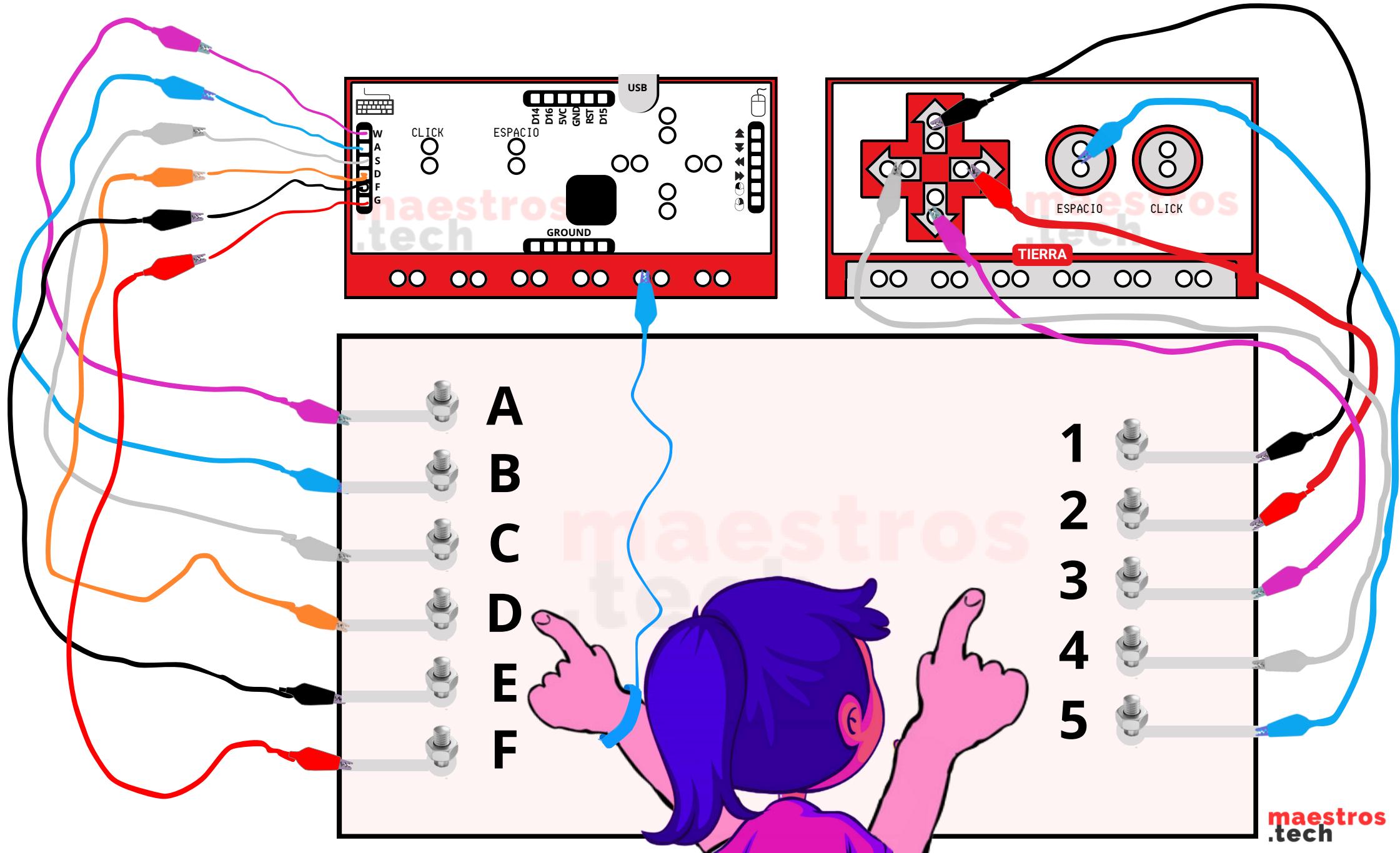
9. ¿Te gustaría hacer más actividades con Scratch y Makey-Makey?

- 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:

---

# Panel Secuencias de Higiene



# Secuencias de Higiene

