Molinos de viento

Etapa: Educación Primaria	**Ciclo**: 2º-3º	**Curso:** 4º/6º Primaria	**Dificultad**: baja
Temporalización: 45 minutos	**Sesiones:** 1	**Áreas:** Ciencias de la Naturaleza, Tecnología y robótica y Matemáticas.	
Palabras clave: Molino de viento, energía eólica, energía renovable, energía mecánica, Nezha, micro:bit, programación por bloques, Makecode, sostenibilidad			

1. Introducción

Esta situación de aprendizaje integra las áreas de Ciencias Naturales, Tecnología, Energías Renovables y Matemáticas. Mediante la construcción de un molino de viento interactivo que demuestre la conversión de la energía del viento en energía mecánica, los estudiantes aprenderán sobre los tipos de energía, especialmente la energía eólica.



Gráfico: Construcción Nezha Fuente: propia

El reto que se les plantea es construir un molino de viento que pueda convertir la energía del viento en energía mecánica y comprender cómo funciona este proceso. Esta dinámica permite comprender de forma práctica cómo la energía eólica se puede aprovechar como una fuente de energía renovable y sostenible. Durante una sesión de 45 minutos, los estudiantes construirán el molino de viento usando el kit Nezha con micro:bit, conectarán el motor y podrán aumentar y disminuir su intensidad con un potenciómetro integrado que programarán con Makecode.

Se trabajarán conceptos clave como los tipos de energía, la energía eólica, la conversión de energía, la programación con bloques y la sostenibilidad. Esta actividad combina aprendizaje científico, tecnológico, físico y ambiental, permitiendo al alumnado desarrollar habilidades de pensamiento computacional, resolución de problemas y trabajo en equipo.

Dirección General de Estrategia Digital
CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN
Comunidad de Madrid
Código Escuela 4.0
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"
BY NC SA

2. Guía Didáctica

Competencias clave (LOMLOE)

1. **Competencia STEM**
    - Programación de actuadores (motor).
    - Comprensión de la conversión de energía (eólica a mecánica).
    - Aplicación de la energía eólica como fuente renovable.
2. **Competencia digital**
    - Manejo de actuadores digitales.
    - Interacción con interfaces de programación por bloques (MakeCode).
    - Comprensión del funcionamiento de un sistema controlado por programación.
3. **Competencia personal y de aprender a aprender**
    - Planificación estratégica
    - Gestión de prioridades
    - Aprendizaje por niveles

Objetivos generales de etapa

La actividad "Molinos de viento y tipos de energía" 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:

- **a)** Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, fomentando el esfuerzo, la responsabilidad, la iniciativa y la creatividad a través del diseño y construcción de un molino de viento interactivo.
- **b)** Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias Naturales, la Física y la Tecnología, comprendiendo el uso de la energía eólica y su conversión en energía mecánica.
- **c)** Desarrollar competencias tecnológicas básicas mediante la iniciación en la programación por bloques, el uso de actuadores y el análisis del comportamiento de sistemas controlados por programación, promoviendo un uso crítico y responsable de la tecnología.
- **d)** Valorar la importancia de las energías renovables y la sostenibilidad, comprendiendo cómo la energía eólica puede contribuir a un futuro más limpio y sostenible.

Objetivos de aprendizaje específicos

Partiendo de los objetivos generales, esta situación de aprendizaje establece los siguientes objetivos específicos adaptados al nivel de 3º/4º de Primaria:

1. Comprender los diferentes tipos de energía y sus características.
2. Comprender el principio de funcionamiento de un molino de viento y su utilidad en la conversión de energía eólica en energía mecánica.

CC BY NC SA

3. Construir un molino de viento funcional utilizando el kit Nezha y programarlo con bloques en MakeCode.
4. Programar el sistema para que el motor gire al recibir energía del viento (simulada con un ventilador y controlaremos con un potenciómetro).
5. Relacionar los conceptos de energía eólica y sostenibilidad con situaciones reales (ej: la generación de electricidad con molinos de viento).

Competencias específicas y criterios de evaluación

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

Competencias específicas	Criterios de evaluación
Área de Ciencias de la Naturaleza **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. **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. **Competencia específica 3**: Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.	**Área de Ciencias de la Naturaleza** • **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. • **3.3** Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación,

CC BY NC SA

Competencias específicas	Criterios de evaluación
Área de Matemáticas **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. . **Área Tecnología y Robótica** **Competencia específica 6:** Identificar y analizar diferentes fuentes de energía mediante la construcción y programación de un molino robótico, valorando el uso responsable de los recursos naturales y promoviendo actitudes sostenibles a través del trabajo colaborativo.	comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional. **Área de Matemáticas** ● **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. **Área Tecnología y robótica** ● **6.1** Diseñar y programar un molino robótico que funcione con energía simulada (eólica, solar o hidráulica), reconociendo el impacto de cada tipo de energía en el entorno y favoreciendo la toma de conciencia ambiental dentro de una dinámica de equipo participativa y respetuosa.

Contenidos

Conforme al Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, para Educación Primaria, 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,

CC BY NC SA

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.

CC BY NC SA

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.

CC BY NC SA

- 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.

Área de Tecnología y Robótica (2º ciclo)

Bloque A: Pensamiento Computacional

- Fundamentos de la programación: bucles, condicionales, operadores, mensajes, variables, funciones, eventos, depuración (debugging).
- Extensiones de programación por bloques y aplicación a la robótica educativa (música, dibujo, sensor de vídeo, texto a voz, traductor…).
- Mostrar interés por el pensamiento computacional participando en la resolución de problemas de programación.
- Estrategias básicas de trabajo en equipo.

Bloque B: . Mecánica– Ingeniería (Diseño)

- Herramientas y útiles necesarios para la fabricación y montaje de artefactos. Funcionamiento de engranajes y poleas.
- Técnicas de diseño y fabricación manual y mecánica.
- Diseño y construcción de robots sencillos.
- Técnicas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos.
- Respeto de las normas y cuidado en el uso de las herramientas.



Gráfico: kit Nezha. Fuente: elecfreaks

CC BY NC SA

Metodología

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

La actividad está estructurada como un proyecto completo donde los alumnos deben diseñar, construir y programar un molino de viento interactivo que demuestre la conversión de la energía del viento en energía mecánica. Este enfoque se justifica porque permite a los estudiantes integrar conocimientos de distintas áreas (tecnología, ciencias naturales, física, energías renovables y pensamiento computacional) para comprender un fenómeno real: la generación de energía eólica.

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

Este proyecto se basa en el enfoque de Aprendizaje Experiencial, también conocido como "Learning by Doing", donde los estudiantes aprenden haciendo: construyen un molino de viento desde cero, conectan el motor y lo programan para que gire al recibir energía del viento. Al interactuar directamente con los componentes (placa micro:bit, motor y cables), los alumnos transforman conceptos abstractos como la energía eólica, la conversión de energía y la sostenibilidad, en experiencias reales y significativas.

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

El proyecto incorpora elementos del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) al transformar un reto tecnológico en una experiencia lúdica y participativa. Los estudiantes no solo ensamblan y programan un molino de viento, sino que simulan la generación de energía eólica en el aula. Esta metodología lúdica está plenamente justificada porque aumenta la motivación, la curiosidad y el compromiso de los alumnos.

- **Aprendizaje Cooperativo**

Aprendizaje Cooperativo: Este proyecto está diseñado para desarrollarse en parejas o pequeños grupos, promoviendo el Aprendizaje Cooperativo como eje central del proceso. Los estudiantes colaboran en cada etapa: desde el montaje físico del molino de viento y la conexión del motor, hasta la programación, la prueba del sistema y la solución de problemas. Cada miembro del equipo puede asumir un rol (programador, montador, probador, registrador de datos, etc.), lo que permite distribuir responsabilidades y reforzar el compromiso colectivo con el resultado final.

3. Temporalización, Espacios, Materiales y Recursos

Temporalización

- Sesiones: 1
- Duración: 45 minutos

CC BY NC SA

Espacios y organización

- Aula de clase
- Aula del futuro

Materiales necesarios

- Ordenador con acceso a Makecode
- Placa Microbit
- Kit Nezha
- Potenciómetro

Recursos digitales proporcionados

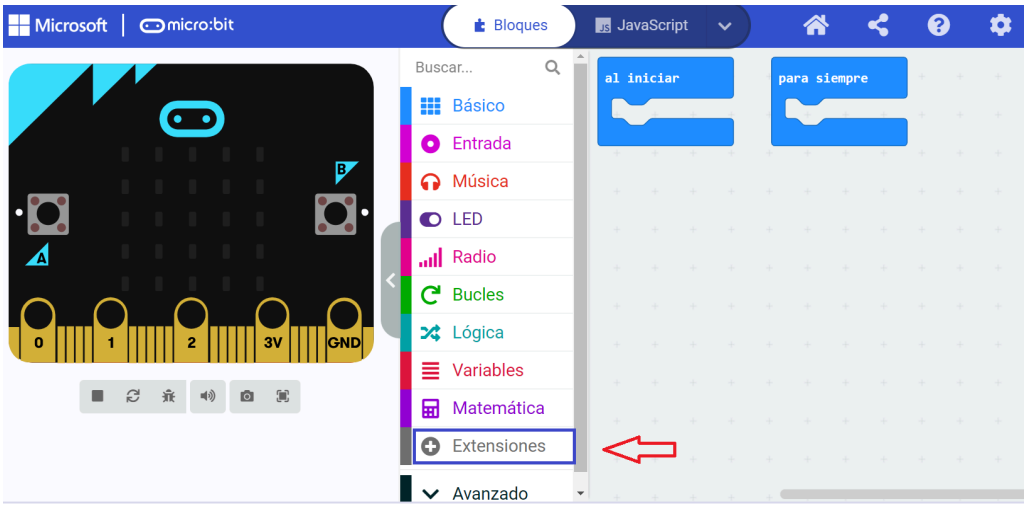
1. **Vídeo tutorial**: Nezha Molinos de viento.mp4 y Nezha PROGRAMA Molinos de viento.mp4

2. **Proyecto Makecode (extensión: Nezha)**:Tienes dos opciones:

   2.1 Importar el archivo microbit-MOLINO-DE-VIENTO.hex

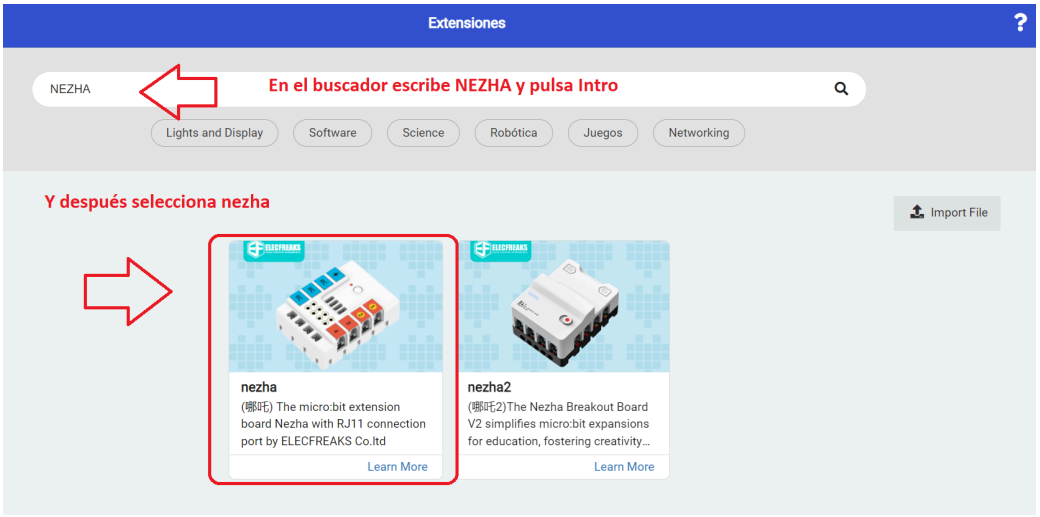
   2.2. Programar por bloques desde Makecode_extensión: Nezha

   Selecciona el bloque de programación denominado “Extensiones”

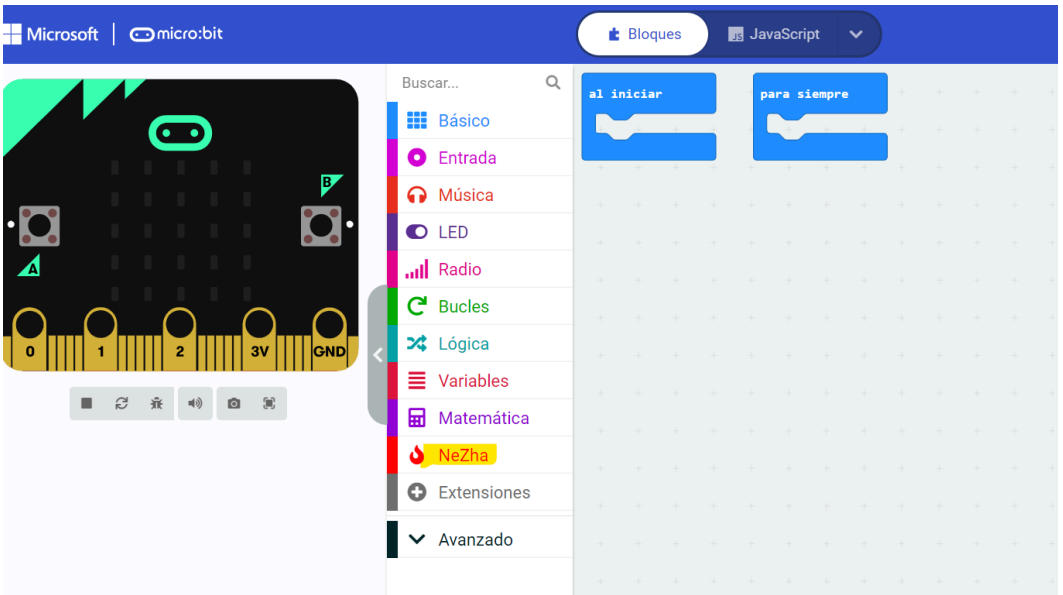


Dirección General de Estrategia Digital
CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN
Comunidad de Madrid
Código Escuela 4.0
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
“Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes”

A continuación, aparece la siguiente pantalla, en el buscador escribe la palabra “Nezha” y selecciona la extensión indicada:



La extensión se descarga de forma automática.



Dirección General de Estrategia Digital
CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN
Comunidad de Madrid
Código Escuela 4.0
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
“Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes”

Y por último, programamos:



Gráfico: programa Makecode Fuente: propia

4. Guía del Docente

Conocimientos previos necesarios

- Familiaridad básica con el uso de ordenadores.
- Nociones elementales de programación por bloques.
- Conocimiento básico sobre el funcionamiento de motores y actuadores
- Experiencia previa con kits de robótica educativa (deseable).
- Conocimientos básicos sobre los tipos de energía.

Marco teórico

Molinos de viento y tipos de energía

1. **Tipos de energía renovables**
    - Solar
    - Eólica
    - Hidroeléctrica
    - Geotérmica
    - Biomasa
    - Maremotriz

2. **Funcionamiento de un molino**
    - El viento hace girar las hélices del molino.
    - El movimiento de las hélices controlado
    - Podemos aumentar o disminuir la velocidad del molino con el potenciómetro.

CC BY NC SA

3. **Programación por bloques con Makecode**
    - La programación visual con bloques permite a los estudiantes controlar el comportamiento del motor del molino de viento sin necesidad de código complejo.
    - Usan estructuras lógicas simples como variables, condicionales y bucles para programar acciones como activar el motor al detectar energía del viento.

Organización del aula

Se puede trabajar de forma:

- Pequeños grupos: Alternando roles de constructor y programador

Orientaciones educativas

- Introducir los diferentes tipos de energía y la importancia de las energías renovables.
- Explicar el funcionamiento de un molino de viento y cómo convierte la energía eólica en energía mecánica.
- Demostrar el proceso de montaje y cableado paso a paso.
- Relacionar la actividad con situaciones reales (ej: la generación de electricidad con parques eólicos).
- Fomentar la creatividad en el diseño de las hélices del molino de viento.

2. Sistema de Control

- **Panel de Control Físico**:
    - Programación con Makecode
- **Mecánicas de Juego**:
    - Crearemos un molino de viento

Secuenciación didáctica

1. Fase de Preparación (10 min)

- Explicación del Proyecto y los Tipos de Energía.
- Construcción del molino de viento y conexión del motor
- Creación de los Controles de Movimiento del Motor
- Conexión del sistema al Ordenador y Configuración de Makecode
- Demostración de los Controles del sistema

2. Fase de Juego (25 min)

- Práctica por parejas o grupos
- Seguimiento del progreso

Dirección General de Estrategia Digital
CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN
Comunidad de Madrid
Código Escuela 4.0
GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"
CC BY NC SA

3. Fase de Reflexión (10 min)

- Análisis de estrategias
- Repaso de clasificación
- Discusión grupal

Adaptaciones (Atención a la diversidad)

- Ofrecer ayuda adicional en el montaje técnico
- Adaptar la velocidad del juego según necesidades
- Simplificar categorías si es necesario
- Proporcionar guías visuales adicionales

5. Evaluación

Rúbrica de evaluación

Aspecto	Excelente (3)	Bueno (2)	Mejorable (1)
Comprensión	Sigue perfectamente el orden de los comandos	Algunos errores de orden	No conoce la programación
Identificación	Identifica paso a paso del montaje	Confunde algunos grupos	Errores frecuentes
Velocidad	Rápida respuesta	Respuesta media	Respuesta lenta
Precisión	Alta precisión	Precisión media	Baja precisión

Instrumento de evaluación para el alumno

Ver Anexo I

Instrumentos de evaluación adicionales

- Registro de puntuaciones
- Observación directa
- Progreso por niveles

CC BY NC SA

6. Aspectos Técnicos

Requisitos técnicos

- Ordenador con Makecode
- Conexión a internet para descarga inicial
- Kit Nezha
- Placa Microbit

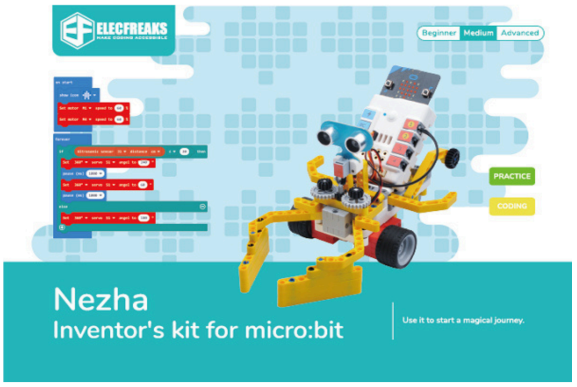


Gráfico: kit Nezha. Fuente: elecfreaks

Instrucciones de Montaje y Conexión

1. Preparación del Panel

1. Preparar todos los materiales
2. Montaje paso a paso
3. Programación paso a paso
4. Funcionamiento del robot

2. Cableado

- **Motores**
  - Motor J1
- **Sensor y actuador**
  - Potenciómetro

3. Verificación del Sistema

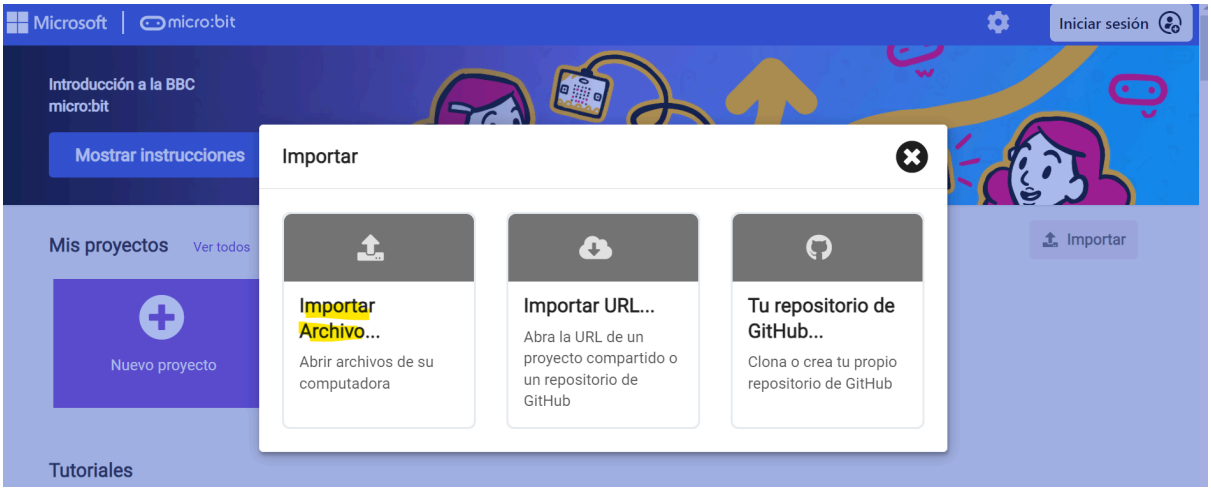
1. Comprobar continuidad de todas las conexiones
2. Verificar que los motores y los sensores funcionan correctamente
3. Probar el movimiento del robot

4. Resolución de Problemas Comunes

- Verificar que las piezas están bien colocadas
- Comprobar que los cables están bien conectados
- Asegurar todos los componentes funcionando correctamente
- Revisar la programación
- Para facilitar la puesta en funcionamiento, se proporciona el programa en Makecode (microbit-MOLINOS DE VIENTO.hex) que se cargará pulsando en Archivo -> Cargar desde tu ordenador:

Dirección General de Estrategia Digital
CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN
Comunidad de Madrid
Código Escuela 4.0
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"





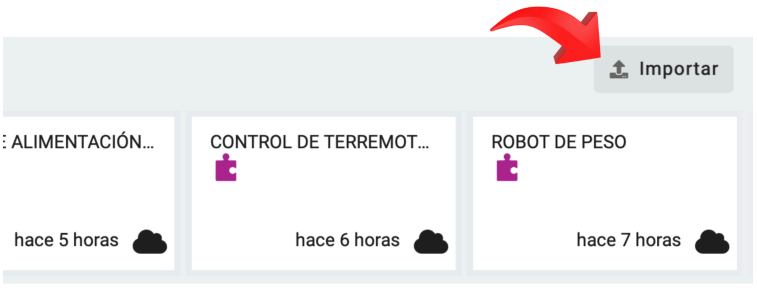


Gráfico: Makecode Fuente: propia

Dirección General de Estrategia Digital
CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN
Comunidad de Madrid
Código Escuela 4.0
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"
CC BY NC SA

Extensiones posibles

- Añadir más sensores y actuadores
- Personalización del robot
- Modificar la programación
- Modo cooperativo

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
  - Voces e imagen: Estefanía de Castro
  - Programa Makecode: Estefanía de Castro
  - Contenido educativo: Estefanía de Castro
  - Coordinación: Maribel Valencia

- ## Metadatos
  - **Título del recurso**: Molinos de viento y tipos de energía
  - **Área de conocimiento**: Ciencias de la Naturaleza, Tecnología y robótica y Matemáticas.
  - **Nivel educativo**: 4º/6º de Educación Primaria
  - **Bloque de contenidos**: Energías renovables, trabajo cooperativo, funciones matemáticas, programación y robótica
  - **Duración**: 45 minutos (1 sesión)
  - **Autor**: Estefanía de Castro
  - **Fecha de creación**: Abril 2025
  - **Licencia**: Creative Commons (BY-NC-SA)
  - **Idioma**: Español

Dirección General de Estrategia Digital
CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN
Comunidad de Madrid
Código Escuela 4.0
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"

ANEXO I

Nombre: _____

Mi Diario de Aprendizaje

Actividad: "Molinos de viento y tipos de energía"

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)

   _____

Dirección General de Estrategia Digital
CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN
Comunidad de Madrid
Código Escuela 4.0
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"

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 Microbit y Nezha?

   ☐ 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:

Dirección General de Estrategia Digital
CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN
Comunidad de Madrid
Código Escuela 4.0
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"