

G.T. “De la programación a la Gamificación en el aula”  
**ACTA SESIÓN 3**

**CENTRO:** CEIP Maestra Teresa Morales

**LOCALIDAD:** Maracena

**CÓDIGO:** 18013381

**TÍTULO DEL PROYECTO:** De la programación a la gamificación en el aula.

<b>Tipo de reunión</b>		Informativa	Día:	11/11/19
		Producción de documentos	Lugar:	Colegio
		Planificación		
	X	Formativa interna	Hora comienzo:	16:00
		Toma de acuerdos	Hora finalización:	17:00

<b>ASISTENTES</b>	
<b>NOMBRE Y APELLIDOS</b>	<b>PUESTO / CARGO</b>
Eva Cabrera Bravo	Maestra Ed. Primaria
Beatriz Enciso Revilla	Maestra Ed. Primaria
Susana Linares Sánchez	Maestra Ed. Primaria (especialista A.L.)
Félic Valle Fernández	Maestro Ed. Primaria
Victor Manuel Montosa Sánchez	Maestro Ed. Primaria
Nuria Muñoz Salas	Maestra Música Primaria
Maria Susana Palma Fernández	Maestra Ed. Primaria
María Isabel Pérez García	Maestra Ed. Primaria
Jose Fuentes Ruiz	Coordinador Grupo de trabajo.

**Orden del día:**

- Presentación de Aplicación Plickers para Evaluar
- Elaboración de clases para aplicación Plickers.

**Desarrollo de la sesión:**

Presentaré la aplicación Plickers y les aportaré diferentes formas de uso y situaciones posibles para evaluar en clases.

Una vez comprendido en qué consiste el programa y cómo se puede llevar a cabo, nos dedicamos a generar las diferentes clases para poder usar esta herramienta de evaluación