

## ACTIVIDAD EN GRAN GRUPO

1º) Puesta en común de las ideas claves extraídas en cada grupo.

2º) Preguntas para debatir

- ¿Cómo consideráis que se pueden aplicar estos juegos apoyados por tecnología para contribuir a la atención de **TODO EL ALUMNADO**?
- ¿Cuál es el valor añadido de usar tecnología para apoyar un aprendizaje incorporado?
- ¿Qué debéis cambiar en vuestra práctica educativa para su utilización?

