

## Listado definitivo de admisión: 2ª Convocatoria CEPIndalo 2015/16

Alonso Morata Antonio	C.E.I.P. Enc. Asensio Granados	Los porqués de coeducar
Acosta Gavilan Eva María	I.E.S. Santo Domingo	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
Aguero Alfonso Jeronimo	C.P.R. Campo de Níjar Norte	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
Alias Saez Jose Francisco	I.E.S. Alhadra	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
Almela Tripiana Mónica	E.O.E. Huércal-Overa	<i>Gamificación en el aula</i>
Alonso Rodríguez Enrique	C.E.I.P. Federico García Lorca	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
Aranzana Jimeno Sonsoles	C.P.R. Alpujarra Alta	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
Ardid Molina Trinidad Del Rosario	I.E.S. Las Norias	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
ArÉvalo Alejandro RaÚl	C.E.I.P. Virgen de la Paz	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
Arjona López Violeta	C.E.I.P. Las Marinas	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
Arrufat Palenzuela Adela	I.E.S. Virgen del Mar	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
Baños Pérez José Antonio	E.A. Escuela de Arte	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
Bonachera CortÉS Inmaculada	I.E.S. Santo Domingo	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
Briones Medina Rubén	I.E.S. Albaida	<i>Gamificación en el aula</i>
Cabrera Almendros Ana Maria	C.E.I.P. San José	<i>Los porqués de coeducar</i>
Cabrera Garrido Sofia Adela	C.E.I.P. La Venta del Viso	<i>Gamificación en el aula</i>
Calahorra García José Manuel	I.E.S. Jaroso	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
Camino Conde María	I.E.S. Jaroso	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
Campos Rodríguez María Del Carmen	I.E.S. Turaniana	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
Cañadas Caldito Juan Fernando	I.E.S. Villavieja	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
Cárcamo Rodriguez Maria Del Mar	C.E.I.P. La Venta del Viso	<i>Gamificación en el aula</i>
Carmona Camacho José Rosendo	C.P.R. Campo de Níjar Norte	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
Carrión Ruiz Susana	I.E.S. Las Norias	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
Casas García Joaquín	C.E.I.P. Las Marinas	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
Chaparro Sánchez Macarena	I.E.S. Fuente Nueva	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
Cobo Cueto Luisa Fernanda	C.E.A. Paterna del Río-Bayárcal	<i>Gamificación en el aula</i>
Colomina Figueredo José Luis	I.E.S. Albaida	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
Correoso Manzanares Paloma	SEP Nuestra Señora de la Fuensanta	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
CortÉS CortÉS Martín	I.E.S. La Puebla	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>

<b>Criado Álvarez Ainhoa</b>	C.E.I.P. Santa Cruz	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Cruz Matarín Alicia María</b>	Centro Doc Priv Conc Portomagno	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Cuadrado Oliver Alberto</b>	I.E.S. Río Aguas	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>De La Herrán Gil José Luis</b>	I.E.S. Albaida	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Díaz Sánchez Rafael</b>	I.E.S. Jaroso	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Diez Ros Angeles</b>	I.E.S. Albaida	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Eliche Vilchez Ana Dolores</b>	C.E.I.P. Ex Mari Orta	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Escoriza Garcia Cristina</b>	I.P.E.P. Almería	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Espinilla Gallardo María</b>	C.E.I.P. El Argar	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Estevez Ferrer Guadalupe</b>	C.E.I.P. Nueva Andalucía	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Fernández Delgado Francisco</b>	I.E.S. Sierra Nevada	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Fernandez Lozano Dolores</b>	C.E.I.P. Reyes Católicos	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Fernández Padilla Ángeles</b>	C.E.I.P. La Venta del Viso	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Fernandez Sanchez Francisca</b>	I.E.S. Mediterráneo	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Francés Iborra Laura</b>	C.E.P. Cuevas - Olula	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Fuentes García Verónica</b>	C.E.I.P. Poniente	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Galdeano Fernández Maria Del Carmen</b>	E.O.I. Escuela Oficial de Idiomas	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Galera Fuentes Maria Isabel</b>	I.E.S. Nicolás Salmerón Alonso	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>García Buendía María Ángeles</b>	I.E.S. Santa María del Águila	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>García Burgos Silvia</b>	I.E.S. Rosa Navarro	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>García Gálvez Carmen</b>	I.P.E.P. Almería	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>García Gea Isabel M<sup>a</sup></b>	C.E.I.P. La Venta del Viso	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>García Hernandez Indalecio</b>	I.E.S. Los Ángeles	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>García Parra Ines</b>	I.E.S. Al-Bujaira	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>García Pedrosa Isabel Cruz</b>	I.E.S. Rosa Navarro	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>García Peña Jose Enrique</b>	E.A. Escuela de Arte	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>García Posada Daniel</b>	I.E.S. Martín García Ramos	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>García Sanchez Maria Del Mar</b>	I.E.S. Los Ángeles	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>García Vallejo Francisco Manuel</b>	I.E.S. Sierra Nevada	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Garrido Escudero Monica</b>	I.E.S. Ciudad de Dálías	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>

<b>Garrido Laguna Bonoso</b>	I.E.S. Los Ángeles	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Garzon Morcillo Ana</b>	C.E.I.P. Las Marinas	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Gimenez Martinez A. Jesus</b>	I.E.S. Virgen del Mar	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>GÓmez FernÁndez Mª Lourdes</b>	I.E.S. Fuente Nueva	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>González Grano De Oro Perals Ana</b>	C.E.I.P. La Chanca	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>González Muñoz Isabel</b>	Centro Docente Privado Virgen del Mar	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Gonzalez Noberto Antonio</b>	I.E.S. Santa María del Águila	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Górriz Sáez Esperanza</b>	S.E.P. Almería (Azorín)	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Grau Pacheco Roque</b>	I.E.S. Velad Al Hamar	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Guerrero Bartual Mª Carmen</b>	E.O.I. de Roquetas de Mar	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Guirado Moya Gabriel</b>	I.E.S. Los Ángeles	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Gutiérrez Castillo Manuel</b>	C.E.PR. Doctor Severo Ochoa	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Gutiérrez Expósito Luz María</b>	C.E.I.P. La Libertad	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Gutiérrez Gutiérrez Diana</b>	C.E.I.P. Federico García Lorca	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Gutiérrez Marín María José</b>	C.E.I.P. José Salazar	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Gutierrez Martínez Francisco Jose</b>	I.E.S. La Puebla	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Gutiérrez Mate Rubén</b>	I.E.S. Fuente Nueva	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Hernández Acuña Maria</b>	I.E.S. Los Ángeles	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Hernández Martíñez Teresa</b>	I.E.S. La Mojónera	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Hernández Sánchez Noelia</b>	I.E.S. Virgen del Mar	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Hernández Vargas Nuria</b>	I.E.S. Santo Domingo	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Huerta Molina Jonatan</b>	C.E.I.P. Mare Nostrum	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Hueso Antequera Africa Encarnación</b>	C.E.I.P. Solymar	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Iglesias Garcia Maria José</b>	I.E.S. Alhamilla	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Jiménez Carmona Yolanda</b>	I.E.S. Manuel de Góngora	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Jurado Giménez Ángeles</b>	I.E.S. Galileo	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Linares Ortiz Ricardo Juan</b>	I.E.S. Sierra Nevada	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Lizarte Mateo Miguel Angel</b>	C.P.R. San Marcos	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Lombardero Escuin Luis Mª</b>	I.E.S. Sierra Nevada	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>López Algarte Juan Carlos</b>	I.E.S. Martín García Ramos	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>LÓpez Briones Noemi</b>	C.E.I.P. La Venta del Viso	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>

<b>López Carra Pascual</b>	I.E.S. Martín García Ramos	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Lopez Cintas Gema</b>	I.E.S. Rosa Navarro	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>LÓpez Flamit Amelia</b>	I.E.S. Al-Bujaira	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>López Parra María Lucía</b>	C.E.I.P. Ntra. Sra. del Carmen	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Lopez Perez Antonio</b>	E.A. Escuela de Arte	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Lopez Robles Antonio</b>	I.E.S. Cardenal Cisneros	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>López Rodríguez José Francisco</b>	I.E.S. Sierra de los Filabres	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Lorente Galdeano Carmen Del Mar</b>	I.E.S. Albaida	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Lorente Tapias María José</b>	I.E.S. La Mojonera	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Lupion Monferrer Francisco</b>	I.E.S. Santo Domingo	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Luque Maldonado Ana Rosario</b>	C. Divina Infantita	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Maldonado Moreno Bárbara</b>	C.E.I.P. Ángel Frigola	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Mañas Contreras Gabriel</b>	I.E.S. Galileo	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Maraver Pérez Antonio</b>	I.E.S. Alhadra	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Marco De La Rosa Cristóbal</b>	I.E.S. Aguadulce	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Marcos Martín Sonia</b>	C.E.I.P. (04007700)	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Marín López Leopoldo</b>	I.E.S. Cerro Milano	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Márquez Ruiz Josefa</b>	I.E.S. Albaida	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Martín Cruz Rosalia</b>	C.E.I.P. Santa Cruz	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Martin Herrero Aniceto</b>	C.E.I.P. Saint Sylvan D'Anjou	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Martín Vázquez José Luis</b>	I.E.S. Jaroso	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Martínez Corbella M<sup>a</sup> Azucena</b>	I.E.S. Río Aguas	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Martínez Herrera Teresa</b>	I.E.S. Los Ángeles	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Martínez Latorre Cesareo</b>	I.E.S. Campos de Níjar	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Martínez López Beatriz</b>	C.E.I.P. Laimún	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Martínez Martínez Encarnación Eugenia</b>	I.E.S. Viator	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Martínez Martínez Sara</b>	C.E.I.P. Santa Cruz	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Martínez Ortuño Sara</b>	C.E.I.P. La Venta del Viso	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Martínez Peral Enriqueta</b>	C.E.I.P. Fuentesantilla	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Martínez Perez M<sup>a</sup> Encarnacion</b>	I.E.S. Sierra de los Filabres	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Martínez Ros Antonia</b>	I.E.S. Viator	<i>Gamificación en el aula</i>

<b>Martínez Sánchez Francisco José</b>	C.E.I.P. Torreomar	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Martínez Velasco Cristina</b>	I.E.S. Santo Domingo	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Martínez Vique Maria Jose</b>	I.E.S. Carmen de Burgos	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Martos Rozas Salvadora B.</b>	I.E.S. Martín García Ramos	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Martos Sánchez Antonia</b>	I.E.S. Rosa Navarro	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Martos Vilches Carmen Maria</b>	C.E.I.P. Cuatro Caños	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Matarín Guil Amalia Ascensión</b>	C.E.I.P. La Venta del Viso	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Medina García Baltasar</b>	C.E.I.P. Las Marinas	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Méndez Genaro Amalia</b>	C.E.I.P. Federico García Lorca	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Molina Sánchez Isabel Maria</b>	I.E.S. Mar Azul	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Molina Vallecillo Josefa</b>	I.E.S. Las Marinas	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Mondejar Lopez Santos</b>	I.E.S. José Marín	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Mondragon Mullor Maria Del Carmen</b>	I.E.S. Gaviota	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Monteagudo Navarro Berta</b>	C.E.I.P. Cuatro Caños	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Mora Miranda Roberto</b>	C.E.I.P. Virgilio Valdivia	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Morales Bru Nicolas Jesus</b>	C.E.I.P. La Atalaya	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Moran Daconte Maria Belen</b>	C.E.I.P. La Romanilla	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Morante FernÁndez RenÉ</b>	I.E.S. Jaroso	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Moreno Moreno Ramona</b>	C.E.I.P. Federico García Lorca	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Navarro Domene Isabel María</b>	I.E.S. Rosa Navarro	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Oliva Martínez Juan Antonio</b>	C.E.I.P. Federico García Lorca	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Oña Guil Eva María</b>	I.E.S. Villa de VÍcar	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Ortega Moreno Ana Thais</b>	C.E.I.P. Federico García Lorca	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Padilla Fernández Francisco Antonio</b>	C.E.I.P. Buenavista	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Padilla Padilla Encarnación María</b>	I.E.S. Carmen de Burgos	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Padilla Ruiz Maria</b>	I.E.S. Santo Domingo	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Palmero Guillén Benjamín</b>	I.E.S. Mar Azul	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Palomino Maldonado Laura</b>	I.E.S. Mar Azul	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Pardo Bernet Jose Miguel</b>	I.E.S. Villa de VÍcar	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Pelló Gregori Ana</b>	C.E.M. El Ejido	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Peña Sánchez Jose Enrique</b>	I.E.S. Las Marinas	<i>Gamificación en el aula</i>

<b>Peregrina Chinchilla Cristina</b>	I.E.S. Los Ángeles	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>PÉrez SÁnchez José Luis</b>	I.E.S. Los Ángeles	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Pineda Vazquez Miguel</b>	C.E.I.P. Poniente	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Pinilla Nieto Pilar María</b>	I.E.S. Virgen del Mar	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Quiñonero López Josefa</b>	C.E.I.P. José Salazar	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Ramal Garcia Monica</b>	I.E.S. Nicolás Salmerón Alonso	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Ramírez Cantón Silvia</b>	I.E.S. Manuel de Góngora	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Ramírez Pierres Ramón</b>	C.E.PER. Dolores Bernal Martínez	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Ramirez Segura Francisco Jose</b>	I.E.S. Las Norias	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Ramírez Vallecillos Agustín</b>	C.E.I.P. Federico García Lorca	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Renard Vallet David</b>	C.E.M. El Ejido	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Rodríguez Carmona M<sup>a</sup> Gema</b>	C.E.I.P. Teresa de Jesús	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Rodríguez Martinez Maria Dolores</b>	I.P.E.P. Almería	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Rodríguez Motos Alba Del Mar</b>	S.E.P. Paulo Freire	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Rodríguez Pelegrín Francisca</b>	C.E.I.P. Reyes Católicos	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Rodriguez Sanchez Ricardo</b>	C.E.P. Cuevas - Olula	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Rojas Sánchez Antonio</b>	I.E.S. Alhamilla	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Romero Moya Alberto</b>	I.E.S. Santo Domingo	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Romero Rodríguez María Carmen</b>	I.E.S. Martín García Ramos	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Rubí Maldonado Juan Francisco</b>	I.E.S. Los Ángeles	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Ruiz Cortegana Joaquín</b>	I.E.S. Juan Rubio Ortiz	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Ruiz De Larramendi Fernández Ainhoa</b>	C.E.I.P. Miguel Servet	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Ruiz Pérez Ismael</b>	I.E.S. Algazul	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Saez Castro Luis Miguel</b>	I.E.S. Los Ángeles	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Saez Ruiz Montserrat</b>	I.E.S. Rosa Navarro	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Salmeron Picon Luis Manuel</b>	I.E.S. Mar Serena	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Sánchez García Cayetano</b>	I.E.S. Abdera	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Sánchez Nievas Nievas Vanesa</b>	I.E.S. Mar Azul	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Sánchez Pérez Blas</b>	C.E.I.P. Solymar	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>SÁnchez Porcel María Dolores</b>	I.P.E.P. Almería	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Segovia GÁmez Alejandro José</b>	I.E.S. Virgen del Mar	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>

<b>Segura Dominguez Francisco José</b>	C.E.I.P. Las Salinas	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Segura Morillas María Trinidad</b>	C.E.I.P. Padre González Ros	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Serrano Ruiz Javier</b>	I.E.S. Rosa Navarro	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Sevilla Dueñas Gabriel</b>	I.E.S. La Mojonera	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Sojo Garcia Diego</b>	I.E.S. Emilio Manzano	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Solbas Ruiz María Del Carmen</b>	C.E. Permanente. Federico García Lorca (Níjar Barrios)	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Toledo Barraión María</b>	I.E.S. Nicolás Salmerón Alonso	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Tomás Rodríguez Sergio</b>	C.E.I.P. Padre Manjón	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Tortosa Reche Pedro</b>	C.E.I.P. Federico García Lorca	<i>Los porqués de coeducar</i>
<b>Tribaldos Tribaldos Pedro</b>	C.E.I.P. La Venta del Viso	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Ubeda Murcia M<sup>a</sup> Carmen</b>	C.E.I.P. Los Millares	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Vico Heras Dolores</b>	C.E.P. de Almería	<i>El trabajo por proyectos en Secundaria</i>
<b>Villegas Lirola Francisco</b>	E.O.E. Especializado de Almería	<i>Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada</i>
<b>Vivo Torres Laura</b>	I.E.S. Las Norias	<i>Kdenlive: el vídeo como recurso didáctico en el aula</i>
<b>Zapata Fernandez Andrea</b>	C.E.I.P. Virgen de la Paz	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Zapata Fernández María</b>	C.E.I.P. Poniente	<i>Gamificación en el aula</i>
<b>Zurita Saavedra Sergio</b>	<i>I.E.S. Viator</i>	<i>Gamificación en el aula</i>