

## Asistente Tarefa 3

### Portafolio

**Autoría:**

Carreira Fernández, Luis Aquilino

**Título do portafolio:**

Historias dos animais en perigo de extinción.

### Competencias

#### Competencia a xustificar

**Indica o nome da primeira competencia que xustificas:**

3.1. Ensino

#### Evidencias aportadas

**Enuncia os recursos relevantes, verificables e obxectivos que demostran que segundo o teu criterio permiten superar os indicadores de logro desta competencia que declaraches anteriormente. Para facilitar a tarefa de revisión á persoa titora, indica unha evidencia por liña e sinala entre parénteses onde se pode atopar no portfollio.**

- Plan de traballo (Área 3).

#### Xustificación

**Describe brevemente por que as evidencias aportadas demostran que superas os indicadores de logro declarados anteriormente. A xustificación non pode reproducir o descritor do indicador de logro, debe estar vinculada a este pero ser concreta para o teu proxecto. Tes algún exemplo en Máis información.**

- Aténdese ao indicador 3.1.B2.2 coa evidencia dun plan de traballo explicado minuciosamente, no que se inclúen de xeito coherente as tecnoloxías dixitais tanto na planificación como na práctica educativa. Deste xeito, traballamos para lograr que alumnos e alumnas fagan un uso consecuente e enriquecido das tecnoloxías dixitais, co fin de lograr o fin último do noso proxecto: a elaboración dun podcast sobre os animais en perigo de extinción.

No xa citado plan inclúese detalladamente a funcionalidade de diferentes recursos e ferramentas tecnolóxicas, que permiten tanto levar a cabo unha

investigación teórico-científica da temática como profundar en diferentes ferramentas de edición e creación de contidos multimedia. Nesta liña, céntrase o foco de atención en familiarizar ao alumnado con gran variedade de habilidades dixitais e o uso de ferramentas e medios que promovan as súas habilidades comunicativas e creativas. Así mesmo, atenderase á necesidade dun uso responsable das TAC, insistindo nas súas implicacións éticas e legais e alimentando o respecto polos dereitos de autor e pola privacidade en liña. De igual xeito, promoverase que nenos e nenas adquiren a habilidade de contrastar información e detectar aquela pouco fiable, evitando a súa propagación.

## Competencias

### Competencia a xustificar

**Indica o nome da segunda competencia que xustificas:**

3.3 Aprendizaxe entre iguais

### Evidencias aportadas

**Enuncia os recursos relevantes, verificables e obxectivos que demostran que segundo o teu criterio permiten superar os indicadores de logro desta competencia que declaraches anteriormente. Para facilitar a tarefa de revisión á persoa titora, indica unha evidencia por liña e sinala entre parénteses onde se pode atopar no portfolio.**

- Kahoot (Área 3).

### Xustificación

**Describe brevemente por que as evidencias aportadas demostran que superas os indicadores de logro declarados anteriormente. A xustificación non pode reproducir o descriptor do indicador de logro, debe estar vinculada a este pero ser concreta para o teu proxecto. Tes algún exemplo en Máis información.**

- Aténdese ao indicador 3.3.B2.3. coa evidencia da creación dun Kahoot como xogo de aprendizaxe orientado a avaliar os contidos. O fin último será garantir a implicación do alumnado na elaboración dunha proba de avaliación sobre os contidos do traballado realizado por eles.

Como punto de partida, o deseño dun Kahoot convértese nun vehículo eficaz á hora de seleccionar información relevante e veraz, que sintetice e sexa coherente coa temática traballada. A criba de contidos levará ós membros de cada grupo a reflexionar individual e grupalmente sobre o aprendido, reflectíndoo en cuestións claras e precisas. A través desta ferramenta, emerxerá un contexto de aprendizaxe e avaliación autodirixido e enriquecedor,

configurado en base á interacción positiva entre iguais e as posibilidades das tecnoloxías dixitais.

Por outra banda, o kahoot realizaraselles aos outros grupos de primaria do centro; así como do outro centro que temos no concello. Este farase un vez retansmitido o podcast no concello para comprobar o aprendido. Nesta mesma liña, esta ferramenta de gamificación permitirá facer conscientes a nenos e nenas dos seus propios resultados de aprendizaxe.

## Indicadores

### **Alta:**

- 3.1.B2.2. Integras as tecnoloxías dixitais na túa programación e práctica educativa de forma que o alumnado ten que facer un uso plural, diversificado, selectivo e responsable delas para desenvolver as actividades propostas co fin de alcanzar os obxectivos de aprendizaxe.
- 3.3.B2.3. Utilizas as tecnoloxías dixitais para que o teu alumnado colabore en proxectos de aprendizaxe entre iguais con outros grupos do seu centro ou doutros centros.