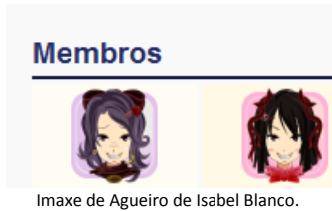




Título da actividade	Creando avatares
Área ou materia	Inglés
Curso ao que vai dirixido	4º de Educación Primaria
Apps empregadas	Avatar Maker
Obxectivos	<ul style="list-style-type: none">• Coñecer o concepto de avatar.• Empregar avatares para conservar de forma segura a identidade dixital dos menores.• Crear avatares con apps móbiles.• Coñecer o vocabulario da unidade (curly, straight, dark, fair, long, short, big, small, freckles, beauty spots, moustache, ...)• Coñecer e empregar o verbo have got para facer descrições.• Realizar descrições na lingua estranxeira facendo mención aos ollos, pelo e outros aspectos da cara.• Realizar unha presentación oral do avatar elaborado.
Competencias	<ul style="list-style-type: none">• Competencia en comunicación lingüística• Competencia cultural e artística• Tratamento da información e competencia dixital• Competencia social e cidadán
Descrición	<p>O alumnado unha vez rematada a unidade das descrições realizará esta tarefa para afianzar os conceptos traballados e ao mesmo tempo coñecer o uso e a importancia dos avatares por parte dos menores.</p> <p>Cada alumnado deberá deseñar coa aplicación Avatar Maker un avatar ou representación dixital de si mesmo.</p> <p>Posteriormente fará unha exposición oral do seu avatar e logo subírao ao seu perfil de Aguero.</p> <div data-bbox="794 1305 1126 1514" data-label="Image"><p>Imaxe de Agueiro de Isabel Blanco.</p></div>
Materiais adxuntos	<p>Avatares realizados co alumnado de 4º</p> <div data-bbox="576 1554 1225 1888" data-label="Image"></div>

Isabel Blanco
Licenza [CC BY-SA](#)

	
Observacións	