

Manual de uso para el recurso AplicaPlástica

Para desarrollar estas actividades y tareas se facilita una información inicial o introducción con los contenidos que el alumnado completará investigando o buscando nueva información en Internet, es decir, deberá acceder, obtener, procesar y usar la información para crear nuevos contenidos para saber comunicar con medios digitales. La práctica y el ejercicio de esta competencia digital logra que el alumnado aprenda a aprender por sí mismo.

El proceso del aprendizaje está pautado en cada unidad didáctica y en los AbP relacionados con el aprendizaje de las tareas propuestas.

El presente recurso y sus materiales educativos están diseñados ex-profeso para 4º curso de Educación Plástica y Audiovisual en la ESO (Educación secundaria obligatoria). Varias de sus unidades didácticas, actividades, tareas y proyectos son extrapolables y factibles de colegir la otros niveles y para otros ámbitos educativos.

Las actividades se han correlacionadas con los criterios de evaluación y los contenidos del currículo de la Ley de Ordenación del sistema de Educación Secundaria en España y en la Comunidad Autónoma de Galicia vigente durante el desarrollo del recurso en 2019. (LOMCE)

Para realizar una **búsqueda por criterios de evaluación o por contenidos del currículo de la materia LOMCE para EPVA del curso 4º de ESO** utilice los enlaces del recurso de la siguiente manera: Para el criterio de evaluación B1.1 del currículo haga click en (**Aval B1.1**) y se busca por ejemplo el recurso para el contenido B4.3 del currículo haga click en el enlace (**Con B4.3**) para ese contenido específico del currículo en el [blog](#) del recurso.

Explore la numeración de los criterios de evaluación y de los contenidos para el 4º curso en: <https://www.edu.xunta.gal/portal/guiadalomce/secundaria/materias/es/epv>

Para los aprendizajes basados en proyectos AbP, la cada una de ellas corresponden varias unidades didácticas, se recomiendan impartir previamente las actividades y tareas relacionadas. En cuanto a las aplicaciones informáticas recomendadas cabe destacar que son muchas las apps que mudan de gratuitas a funciones premium o de pago por lo que en tal caso recomendamos, con la ayuda del alumnado, encontrar alternativas para sus sistemas operativos que tengan las mismas o parecidas herramientas y funciones.