

## Manual de uso para o recurso AplicaPlástica

Para desenvolver estas actividades e tarefas facilítase unha información inicial ou introducción cos contidos que o alumnado completará investigando ou buscando nova información en Internet, é dicir, deberá acceder, obter, procesar e usar a información para crear novos contidos para saber comunicar con medios dixitais. A práctica e o exercicio desta competencia dixital logra que o alumnado aprenda a aprender por se mesmo. O proceso da aprendizaxe está pautado en cada unidade didáctica e as AbP relacionadas coa aprendizaxe das tarefas propostas.

**O presente recurso e os seus materiais educativos están deseñados ex-profeso para o 4º curso de Educación Plástica e Audiovisual na ESO** (Educación secundaria obrigatoria). Varias das súas unidades didácticas, actividades, tarefas e proxectos son extrapolables e factibles de colexir a outros niveis e para outros ámbitos educativos.

**As actividades hanse correlacionadas cos criterios de avaliación e os contidos do currículo da Lei de Ordenación do sistema de Educación Secundaria en España e na Comunidade Autónoma de Galicia vixente durante o desenvolvemento do recurso en 2019.** (LOMCE)

Para realizar unha búsqueda **por criterios de avaliación ou por contidos** do [currículo da materia LOMCE](#) para EPVA do curso 4º de ESO utilice as ligazóns do recurso do seguinte xeito: Criterio de avaliación B1.1 do currículo faga click en (**Aval B1.1**) e se busca por exemplo o recurso para o contido B4.3 do currículo faga click na ligazón (**Con B4.3**) para ese contido específico do currículo no [blog](#) do recurso.

<https://www.edu.xunta.gal/portal/guiadalomce/secundaria/materias/es/epv>

Para as aprendizaxes baseadas en proxectos AbP, a cada unha delas corresponden varias unidades didácticas, recoméndanse impartir previamente as actividades e tarefas relacionadas.

En canto ás aplicacións informáticas recomendadas cabe destacar que son moitas as apps que mudan de gratuítas a funcións premium ou de pago polo que recomendase, coa axuda do alumnado, atopar alternativas para os seus sistemas operativos que teñan as mesmas ou parecidas ferramentas e funcións.