

# Ambito practico · 3.º ESO · Aragón

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

<b>Normativa</b>	Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto
<b>Estado normativo</b>	Decreto propio completo
<b>Generado</b>	10/07/2026 20:17

<b>7</b> Competencias	<b>11</b> Criterios	<b>20</b> Saberes	<b>3</b> SDAs
--------------------------	------------------------	----------------------	------------------

Curso de profundización: la complejidad de los saberes básicos aumenta significativamente y se introducen criterios que exigen razonamiento abstracto y modelización. Se acerca la toma de decisiones de itinerario para 4.º ESO.

## Índice

1. Resumen normativo
  2. Comparativa Aragón vs BOE
  3. Competencias específicas (explicadas)
  4. Criterios de evaluación (con evidencia)
  5. Saberes básicos (con actividad de aula)
- Secuenciación trimestral
  - Situaciones de aprendizaje sugeridas
  - Preguntas frecuentes específicas

## 1. Resumen normativo

<b>Materia</b>	Ambito practico
<b>Curso</b>	3.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Aragón
<b>Decreto autonómico</b>	Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto
<b>Particularidad</b>	Aragón incorpora referencias específicas al patrimonio aragonés en Geografía e Historia y Lengua.
<b>Referencia normativa</b>	Decreto ECD 1172/2022, de 2 de agosto, del Gobierno de Aragón, por el que se establecen el currículo y la evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA 11/08/2022)

## 2. Comparativa Aragón vs BOE

**Estado normativo:** Decreto propio completo

Aragón desarrolla su propio currículo de Ámbito Práctico para 3º ESO, al no estar contemplado en el RD 217/2022, añadiendo 7 competencias específicas y sus criterios de evaluación.

### Mantiene del BOE

No aplica, materia autonómica sin referente estatal en el RD 217/2022.

### Elementos añadidos

Elemento	Cómo lo añade	Implicación en el aula
Ámbito Práctico (3.º ESO) con 7 competencias específicas y sus criterios de evaluación asociados		

**Implicación para tu programación:** El docente debe programar íntegramente la materia según el decreto autonómico ECD 1172/2022, sin referente estatal. Se recomienda secuenciar las 7 competencias específicas en unidades didácticas integradas y evaluar mediante los criterios proporcionados.

### 3. Competencias específicas

---

#### Ámbito Práctico

##### **CE.AP.1 · Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura. Abordar, ident...**

###### **TEXTO OFICIAL**

Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura. Abordar, identificar y proponer problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinarios y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.

##### **CE.AP.2 · Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios, utilizando operadores, sistem...**

###### **TEXTO OFICIAL**

Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios, utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo y analizando el ciclo de vida de productos, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.

##### **CE.AP.3 · Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de repr...**

###### **TEXTO OFICIAL**

Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.

##### **CE.AP.4 · Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento compu...**

###### **TEXTO OFICIAL**

Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control programables o en robótica.

**CE.AP.5 · Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimi...**

**TEXTO OFICIAL**

Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

**CE.AP.6 · Identificar y resolver problemas técnicos sencillos en dispositivos domésticos, a la vez que desarrollar hábitos que fom...**

**TEXTO OFICIAL**

Identificar y resolver problemas técnicos sencillos en dispositivos domésticos, a la vez que desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital y ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

**CE.AP.7 · Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus rep...**

**TEXTO OFICIAL**

Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.

## 4. Criterios de evaluación

### Ámbito Práctico

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.AP.1	Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	
1.2	CE.AP.1	Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	
2.1	CE.AP.2	Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	
3.1	CE.AP.3	Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	
4.1	CE.AP.4	Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.	
4.2	CE.AP.4	Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición.	
5.1	CE.AP.5	Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos.	
5.2	CE.AP.5	Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.	
5.3	CE.AP.5	Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	
7.1	CE.AP.7	Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental valorando su importancia para el desarrollo sostenible.	
7.2	CE.AP.7	Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.	

## 5. Saberes básicos

### Ámbito Práctico

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases.	
2	Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados.	
3	Sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores.	
4	Electricidad básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.	
5	Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.	
6	Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Respeto de las normas de seguridad e higiene.	
7	Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Algorítmica y diagramas de flujo.	
2	Aplicaciones informáticas sencillas para ordenadores: Programación por bloques.	
3	Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Dispositivos digitales. Elementos del hardware y software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.	
3	Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y software de presentación. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.	
4	Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.	
2	Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.	
3	Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental.	
2	Tecnología sostenible.	

## 6. Rúbrica orientativa 1-4

Nivel	Descriptor	Uso docente
-------	------------	-------------

1	Inicial: evidencia incompleta o con errores de base.	Refuerzo guiado y nueva evidencia breve.
2	En proceso: cumple parte del criterio con ayuda o imprecisiones.	Feedback específico y práctica focalizada.
3	Adecuado: cumple el criterio con autonomía suficiente.	Consolidación y transferencia.
4	Excelente: domina, justifica y transfiere el criterio.	Ampliación o reto competencial.

## Secuenciación trimestral

### Trimestre 1 · Arquitectura Digital y Entornos de Aprendizaje 35 h

#### SDA RECOMENDADA

SDA: 'Mi centro de mando digital'. Montaje de un equipo informático de aula y configuración de un portafolio digital para el resto del curso.

#### SABERES PRINCIPALES

- Dispositivos digitales. Elementos del hardware y software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.
- Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.
- Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y software de presentación. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.
- Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.
- Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.

#### CRITERIOS EVALUABLES

- 5.1: Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas.
- 5.2: Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente el entorno.
- 5.3: Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

#### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.AP.5: Configurar el entorno personal de aprendizaje.
- CE.AP.6: Identificar y resolver problemas técnicos sencillos en dispositivos.

#### EVALUACIÓN

Observación directa del montaje de hardware, rúbrica de organización del portafolio digital y pruebas de resolución de problemas técnicos.

## Trimestre 2 · Pensamiento Computacional y Ciudadanía Digital 35 h

### SDA RECOMENDADA

SDA: 'Ciber-Guardianes'. Creación de una aplicación programada por bloques que sirva como guía de seguridad y bienestar digital para otros alumnos.

### SABERES PRINCIPALES

- Algorítmica y diagramas de flujo.
- Aplicaciones informáticas sencillas para ordenadores: Programación por bloques.
- Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.
- Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.
- Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).

### CRITERIOS EVALUABLES

- 4.1: Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas.
- 4.2: Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros).

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.AP.4: Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas.
- CE.AP.6: Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital.

### EVALUACIÓN

Evaluación de los diagramas de flujo, depuración de código en la aplicación y debates sobre dilemas de seguridad digital.

## Trimestre 3 · Proyectos Tecnológicos y Sostenibilidad 35 h

### SDA RECOMENDADA

SDA: 'Eco-Mecanismo'. Diseño y construcción de un prototipo electromecánico que resuelva una necesidad cotidiana utilizando materiales reciclados.

### SABERES PRINCIPALES

- Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases.
- Sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores.
- Electricidad básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.
- Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.
- Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Respeto de las normas de seguridad e higiene.
- Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental.

### CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos.
- 1.2: Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios.
- 2.1: Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales.
- 3.1: Representar y comunicar el proceso de creación de un producto.
- 7.1: Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental.
- 7.2: Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar.

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.AP.1: Buscar y seleccionar información para proponer problemas.
- CE.AP.2: Aplicar técnicas y conocimientos interdisciplinarios.
- CE.AP.3: Describir, representar e intercambiar ideas.
- CE.AP.7: Hacer un uso responsable y ético de la tecnología.

### EVALUACIÓN

Memoria técnica del proyecto, calidad del prototipo final y exposición oral de la solución alcanzada.

## Situaciones de aprendizaje sugeridas

### SDA 1 · Podcast Mudéjar: Voces de un Patrimonio

Difunde el legado aragonés con tu propio programa de audio

**Reto central:** Producir un podcast de 10-15 minutos que explique y valore un elemento del patrimonio mudéjar aragonés, y publicarlo en una plataforma escolar para su difusión.

**Contexto.** El arte mudéjar aragonés es Patrimonio Mundial, pero muchos jóvenes no lo conocen. El ayuntamiento local ha pedido al centro que colabore en su difusión mediante un medio digital atractivo.

**Recursos:** Micrófonos o dispositivos móviles con grabadora · Software de edición de audio (Audacity) o video (CapCut) · Plataforma de publicación (Anchor, SoundCloud o blog del centro) · Plantilla de escaleta y guion · Lista de monumentos mudéjares de Aragón (descargable del SIPCA)

**Transversales:** Educación para la ciudadanía: valoración y difusión del patrimonio cultural aragonés.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	2 sesiones	Se presenta el encargo del ayuntamiento y se visionan ejemplos de podcasts patrimoniales. Los equipos eligen un monumento mudéjar cercano y redactan una propuesta de escaleta. <i>Evidencia:</i> Propuesta de escaleta y justificación del tema.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres sobre edición de audio, guion radiofónico, búsqueda de fuentes fiables y planificación de proyectos. El alumnado elabora un plan de tareas detallado. <i>Evidencia:</i> Plan de trabajo con tareas, responsables y plazos.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Los equipos investigan a fondo el monumento, redactan el guion, graban locuciones y recopilan sonidos. Organizan los archivos en carpetas estructuradas. <i>Evidencia:</i> Archivos de audio, guion completo, estructura de carpetas.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Edición y montaje del podcast, creación de portada y metadatos, publicación en la plataforma escolar. Preparan una breve documentación del proceso. <i>Evidencia:</i> Podcast publicado, documentación técnica del proceso.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Audición de los podcasts, coevaluación entre equipos mediante rúbrica, autoevaluación y asignación de niveles de logro a cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbricas cumplimentadas y diana de autoevaluación.

## SDA 2 · Termómetro escolar: diagnosticamos el clima de nuestro centro

Una investigación térmica con datos propios para mejorar la eficiencia energética

**Reto central:** Medir y analizar la temperatura, humedad y luminosidad en distintas estancias del instituto durante una semana, identificar problemas y proponer mejoras energéticas basadas en evidencias.

**Contexto.** El centro presenta facturas energéticas elevadas y quejas de confort térmico en algunas aulas. Se necesita un diagnóstico objetivo basado en datos para planificar mejoras.

**Recursos:** Termómetros digitales o sensores de temperatura (al menos 4) · Hojas de cálculo (Google Sheets) · Plantillas de informe · Infografía digital (Canva o similar) · Mapa del centro impreso para planificar puntos de medición

**Transversales:** Educación ambiental, consumo responsable y competencia digital.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el problema de las facturas y el confort térmico. Se plantea la pregunta guía. Se forman equipos y se asignan zonas del centro. Cada equipo registra hipótesis iniciales sobre las temperaturas esperadas. <i>Evidencia:</i> Diario de hipótesis iniciales.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Taller sobre uso de termómetros digitales/dataloggers, hoja de cálculo para registrar datos, conceptos de eficiencia energética y aislamiento. Se diseña el protocolo de medición (horarios, puntos de medición, frecuencia). <i>Evidencia:</i> Protocolo de medición validado.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Toma de datos durante una semana (puede ser en diferentes horas del día). Los equipos realizan mediciones en sus zonas asignadas. Se registran en una hoja de cálculo compartida. <i>Evidencia:</i> Hoja de datos completa con al menos 10 puntos de medición por equipo.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Elaboración del informe técnico (con gráficas, mapa térmico del centro) y la infografía divulgativa. Preparación de la presentación para la comisión de sostenibilidad. <i>Evidencia:</i> Informe técnico e infografía terminados.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación a la comisión (simulada o real si es posible). Coevaluación entre equipos mediante rúbrica. Cada equipo completa una autoevaluación. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada y diana de autoevaluación.

## SDA 3 · Convierte el sol en bienestar

Diseña un calentador solar para nuestro centro

**Reto central:** Investigar, diseñar y construir un prototipo funcional de calentador solar de aire que pueda aplicarse en una estancia concreta del instituto, y comunicar los resultados al equipo directivo.

**Contexto.** El instituto tiene un elevado gasto energético y una orientación sur desaprovechada. El equipo directivo ha solicitado ideas para reducir la huella de carbono. El alumnado investigará el potencial solar del edificio y construirá un prototipo de calentador solar de aire con materiales reciclados.

**Recursos:** Materiales reciclados: cajas de cartón, plástico transparente, papel de aluminio, cinta adhesiva · Termómetros, cronómetro · Tutoriales de construcción de calentadores solares (YouTube, wiki) · Plantilla de plan de trabajo y bitácora · Ordenador con software de dibujo (opcional)

**Transversales:** Educación ambiental, fomento de la creatividad y emprendimiento, uso crítico de la información.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	2 sesiones	Se presenta el problema energético del centro: factura eléctrica, orientación solar, demanda de calefacción. El alumnado visita la azotea y fachada sur. Se formula la pregunta guía y se organizan equipos. Cada equipo elige una estancia concreta (biblioteca, aula, pasillo). <i>Evidencia:</i> Diario de reflexión con hipótesis iniciales y preguntas.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres sobre energía solar térmica, efecto invernadero, materiales aislantes y cálculo de superficies. Se muestran ejemplos de calentadores solares caseros. El alumnado realiza ejercicios de cálculo de ganancia solar y elabora un diseño conceptual. <i>Evidencia:</i> Fichas de investigación cumplimentadas y bocetos iniciales.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Construcción del prototipo. Cada equipo elabora un plan de trabajo, lista de materiales reciclados (cajas, plástico, cartón, papel de aluminio) y herramientas. Se monta el calentador y se realizan pruebas de temperatura. Se lleva bitácora con incidencias. <i>Evidencia:</i> Plan de trabajo, lista de materiales, bitácora y registro fotográfico del proceso.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Elaboración del póster técnico: planos, diagrama de montaje, datos de eficiencia (temperaturas antes/después), conclusiones. Preparación de la presentación oral de 5 minutos para el equipo directivo. <i>Evidencia:</i> Póster técnico terminado y guion de presentación.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación al equipo directivo y al técnico de mantenimiento. Coevaluación entre equipos mediante rúbrica. Autoevaluación individual. Asignación de niveles de logro 1-4 para cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada y diana de autoevaluación.

## Preguntas frecuentes específicas de Aragón

---

### **1. ¿Qué normativa autonómica de Aragón regula los aspectos curriculares del Ámbito Práctico en 3.º ESO y cómo establece su carga horaria de 3 horas semanales?**

La Orden ECD/201/2023, de 26 de octubre, del currículo de la ESO en Aragón, regula el Ámbito Práctico. Establece 3 horas semanales, distribuidas en sesiones de 55 minutos, y define los 7 competencias específicas, 11 criterios y 20 saberes básicos que deben trabajarse.

### **2. ¿En qué se diferencia la concreción del Ámbito Práctico de 3.º ESO en Aragón respecto al diseño curricular del BOE, especialmente en el número de criterios de evaluación?**

Aragón incluye 11 criterios de evaluación en su currículo de Ámbito Práctico para 3.º ESO, mientras que el Real Decreto 217/2022 (BOE) propone 10. Además, Aragón agrupa los saberes en bloques integrados, priorizando proyectos interdisciplinarios frente al enfoque disciplinar del BOE.

### **3. ¿Cómo se distribuyen las 3 horas semanales del Ámbito Práctico en 3.º ESO en Aragón y qué implicaciones tiene para la organización de las sesiones prácticas?**

Las 3 horas se distribuyen en tres sesiones de 55 minutos. Esto obliga a diseñar actividades que puedan completarse en ese tiempo o fraccionarse en varias sesiones, evitando proyectos que requieran más de 50 minutos continuados sin interrupción.

### **4. ¿Qué procedimiento de recuperación específico establece Aragón para los alumnos de 3.º ESO que suspenden el Ámbito Práctico al ser un ámbito integrado?**

Según la Orden de evaluación de Aragón, la recuperación se realiza mediante una prueba práctica global al final del curso. Los alumnos con el ámbito pendiente deben seguir un plan de trabajo individualizado durante el curso siguiente, con actividades de refuerzo y seguimiento trimestral.

### **5. ¿Qué medidas de atención a la diversidad concretas para el Ámbito Práctico de 3.º ESO se aplican en Aragón en alumnos con NEAE?**

Se aplican adaptaciones de acceso: materiales manipulativos adaptados, apoyos visuales, flexibilización de tiempos y agrupamientos flexibles. El Decreto 188/2017 de Aragón permite también adaptaciones curriculares significativas en los criterios de evaluación, reduciendo el número de saberes a trabajar.

### **6. ¿Cómo se articula la coordinación interdisciplinar del Ámbito Práctico con Tecnología, Plástica y Matemáticas en 3.º ESO en Aragón?**

En Aragón, el Ámbito Práctico integra saberes de Tecnología, Plástica y Matemáticas. La coordinación se realiza mediante reuniones semanales del departamento de ámbito para planificar proyectos comunes, unificar criterios de evaluación y evitar solapamientos en los contenidos prácticos.

### **7. ¿Qué aspectos concretos revisa la Inspección Educativa de Aragón en las programaciones didácticas de Ámbito Práctico de 3.º ESO?**

La inspección verifica que la programación incluya los 11 criterios de evaluación, que haya coherencia con las 7 competencias específicas, y que se justifique la integración de saberes. También exige rúbricas de evaluación competencial y evidencias de proyectos interdisciplinarios realizados.

## **8. ¿Qué recursos y materiales didácticos específicos recomienda el currículo de Aragón para el Ámbito Práctico de 3.º ESO?**

Se recomiendan los kits del programa 'Aragón Maker' para robótica educativa, los cuadernos de trabajo editados por el Departamento de Educación, y bibliografía del seminario de Ámbito Práctico de la Universidad de Zaragoza. También se usan plataformas digitales como Aula Virtual de Aragón.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.