

# 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.

**Normativa** Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto

**Estado normativo** Decreto propio completo

**Generado** 26/05/2026 17:32

<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 · Conciencia ambiental en Aragón: crea tu blog de impacto local

Una situación de aprendizaje para activar el cambio desde las aulas

**Reto central:** ¿Cómo podemos usar un blog para informar y sensibilizar a la comunidad educativa sobre un problema ambiental de Aragón, proponiendo acciones concretas para mitigarlo?

**Contexto.** Nuestro instituto se encuentra en Zaragoza, capital de Aragón, comunidad con una rica diversidad natural y problemas ambientales como la desertificación en los Monegros, la contaminación del Ebro o la pérdida de biodiversidad. Los alumnos viven en un entorno urbano pero con acceso a parques y zonas verdes; muchos desconocen los retos ecológicos de su territorio. A través de la creación de un blog, investigarán un problema local real, propondrán soluciones y compartirán su trabajo con la comunidad educativa, fomentando la conciencia ecológica y el uso crítico de las TIC.

**Recursos:** Ordenadores con conexión a Internet · Cuentas de Blogger (Gmail) para cada grupo · Guía de búsqueda de información fiable (PDF) · Tutorial de Blogger en vídeo · Ficha de evaluación de fuentes · Rúbrica de evaluación del blog · Acceso a prensa local aragonesa (Heraldo de Aragón, Aragón Digital)

**Transversales:** Educación ambiental: concienciación sobre problemas ecológicos de Aragón y propuestas de sostenibilidad. Competencia digital: búsqueda, creación y publicación de contenido digital. Social y cívica: trabajo en equipo, empatía con afectados, responsabilidad en el uso de la tecnología. Aprender a aprender: autoevaluación y reflexión sobre el proceso.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del reto mediante un vídeo corto sobre problemas ambientales en Aragón. Lluvia de ideas en grupos sobre qué problema les gustaría investigar. Cada grupo elige un tema y lo comparte con la clase. El docente explica los objetivos y el producto final (blog). <i>Evidencia:</i> Lista de problemas ambientales generada por cada grupo (pizarra digital o papel).
2	Adquisición guiada de saberes	3 sesiones	Sesión 2: Búsqueda de información fiable (uso de Google Académico, prensa local, fuentes gubernamentales). Sesión 3: Introducción a la creación de blogs con Blogger (plantillas, entradas, imágenes). Sesión 4: Seguridad en internet (contraseñas seguras, verificación de fuentes, derechos de autor). Cada sesión incluye práctica guiada con ejercicios cortos. <i>Evidencia:</i> Ejercicio de búsqueda (ficha con 3 fuentes evaluadas) y borrador de la primera entrada del blog (estructura básica).
3	Aplicación al reto	4 sesiones	Los grupos investigan su problema, contactan (simulado) con expertos o afectados (pueden usar entrevistas ficticias basadas en fuentes reales) y redactan las entradas del blog. El docente asesora y resuelve dudas técnicas. Se fomenta el uso de diagramas de flujo para organizar la navegación del blog. <i>Evidencia:</i> Borrador completo del blog (al menos texto e imágenes) en papel o digital, y esquema de navegación del blog.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Sesión 10: Publicación del blog en Blogger, revisión de accesibilidad y diseño. Sesión 11: Presentación del blog a los alumnos de 1º ESO en el aula de informática (cada grupo explica su problema y navega por el blog). Se recogen comentarios de la audiencia. <i>Evidencia:</i> Blog publicado y accesible, y registro de la presentación (fotos, vídeo breve, o lista de asistentes).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
5	Reflexión y evaluación	2 sesiones	<p>Sesión 12: Autoevaluación y coevaluación mediante rúbrica (criterios de calidad, contenido, diseño, trabajo en equipo). Debate en grupo sobre lo aprendido y el impacto potencial de su blog. El docente recoge las rúbricas y proporciona feedback individual.</p> <p><i>Evidencia:</i> Rúbrica de autoevaluación y coevaluación cumplimentada por cada alumno.</p>

## SDA 2 · ¿Quién se queda? Analiza la despoblación en tu comarca

Investiga con datos y propón medidas para frenar la pérdida de población en Aragón

**Reto central:** ¿Cómo ha evolucionado la población de tu comarca en los últimos 20 años y qué medidas locales podrían frenar la despoblación?

**Contexto.** La despoblación es una realidad en muchas comarcas aragonesas. El alumnado, como ciudadano activo, debe ser capaz de analizar datos demográficos, comprender las causas y proponer soluciones viables. Esta SDA conecta con el entorno rural y fomenta el pensamiento crítico y competencial.

**Recursos:** Ordenadores con conexión a internet · Hoja de cálculo (LibreOffice Calc o Google Sheets) · Plataforma Genially o Canva · Instituto Aragonés de Estadística (IAEST) · Instituto Nacional de Estadística (INE) · Padlet para lluvia de ideas · Rúbricas de evaluación

**Transversales:** Educación para la ciudadanía (participación social, desarrollo rural). Competencia matemática (tratamiento de datos, estadística). Competencia digital (búsqueda, hoja de cálculo, creación de contenidos). Conciencia y expresiones culturales (patrimonio local).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del fenómeno de la despoblación en Aragón mediante noticias, gráficos y testimonios. Debate en clase sobre causas y consecuencias. Formulación del reto: investigar la evolución demográfica de su comarca y proponer medidas. Formación de equipos y asignación de comarcas. <i>Evidencia:</i> Participación en el debate y primeras hipótesis escritas en un padlet colaborativo.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Taller de búsqueda de datos demográficos: uso del IAEST y del INE. Práctica guiada de hoja de cálculo: descarga de datos, creación de tablas dinámicas y elaboración de gráficos de evolución. Introducción a Genially para presentar información de manera atractiva. <i>Evidencia:</i> Ejercicio práctico individual: gráfico de evolución de población de una localidad ejemplo.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Los equipos recopilan datos de su comarca asignada (2000-2024). Analizan tendencias, comparan con Aragón y España. Identifican factores locales (industria, servicios, transporte). Proponen 2-3 medidas viables basadas en datos y buenas prácticas de otras comarcas. <i>Evidencia:</i> Documento compartido con el conjunto de datos, gráficos y borrador de propuestas.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Creación del informe digital interactivo: incluye introducción, análisis gráfico, conclusiones y propuestas. Preparación de una presentación oral de 3 minutos para la audiencia simulada. Ensayos y revisión entre iguales. <i>Evidencia:</i> Producto final: enlace al informe digital. Coevaluación mediante rúbrica.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Exposición de los informes ante la clase (simulando la audiencia real). Autoevaluación individual del proceso y aprendizaje. Debate final: ¿qué hemos aprendido sobre el uso de datos para entender problemas reales? Recogida de impresiones para mejorar futuras SDAs.</p> <p><i>Evidencia:</i> Rúbrica de autoevaluación cumplimentada. Grabación (opcional) de las exposiciones.</p>

## SDA 3 · Transforma tu barrio: arte reciclado para el cambio

Diseño y comunicación de una intervención artística sostenible en el entorno local

**Reto central:** ¿Cómo podemos transformar un espacio de nuestro barrio en un lugar más atractivo y sostenible mediante una intervención artística con materiales reciclados?

**Contexto.** El barrio o pueblo de los alumnos presenta espacios públicos degradados o poco cuidados. Se plantea una intervención artística con materiales reciclados para mejorar su atractivo y concienciar sobre sostenibilidad.

**Recursos:** Materiales reciclados (cartón, plástico, telas, etc.) · Herramientas básicas (tijeras, pegamento, cutter, reglas) · Ordenadores con acceso a Tinkercad o SketchUp · Proyector y pantalla para presentaciones · Ejemplos de proyectos de arte reciclado (fotos, vídeos) · Rúbrica de evaluación

**Transversales:** Educación para la sostenibilidad (ODS 11 y 12), participación ciudadana, trabajo en equipo, conciencia estética y creatividad.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del reto mediante imágenes de espacios degradados locales. Lluvia de ideas sobre posibles intervenciones y materiales reciclados. Conformación de grupos y asignación de roles. <i>Evidencia:</i> Registro de ideas iniciales en un documento compartido.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Investigación sobre técnicas artísticas con reciclaje (escultura, collage, mural). Taller de manejo de software de diseño 3D (Tinkercad, SketchUp) y herramientas de presentación. Estudio de casos de intervenciones artísticas sostenibles y su impacto social. <i>Evidencia:</i> Ficha-taller con ejercicios prácticos de diseño.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Diseño colaborativo de la intervención: selección del espacio, bocetos, planos de planta y alzado. Listado de materiales reciclados necesarios y planificación de tareas. Elaboración de un diagrama de flujo del proceso. <i>Evidencia:</i> Bocetos y planos preliminares con anotaciones.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Construcción de la maqueta física o modelo 3D virtual. Redacción del dossier técnico-artístico que incluya memoria del proceso, justificación de la elección de materiales, presupuesto estimado y argumentación del impacto sostenible. Preparación de una presentación oral para la audiencia. <i>Evidencia:</i> Maqueta/modelo final y dossier completo.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Simulación de presentación ante la audiencia real. Coevaluación entre grupos mediante rúbrica. Autoevaluación individual sobre el proceso de aprendizaje. Debate final sobre la viabilidad real de las propuestas. <i>Evidencia:</i> Registro de coevaluación y 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.