

Ambito practico · 4.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	Fallback boe
Generado	10/07/2026 20:17

7 Competencias	17 Criterios	25 Saberes	2 SDAs
--------------------------	------------------------	----------------------	------------------

Curso terminal de la etapa obligatoria con itinerarios diferenciados (académico y aplicado en algunas materias). Marca la frontera entre quienes seguirán a Bachillerato y quienes optarán por FP o el mundo laboral.

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

Materia	Ambito practico
Curso	4.º ESO
Comunidad Autónoma	Aragón
Decreto autonómico	Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto
Particularidad	Aragón incorpora referencias específicas al patrimonio aragonés en Geografía e Historia y Lengua.
Referencia normativa	Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

2. Comparativa Aragón vs BOE

Estado normativo: Fallback boe

Aragón no ha publicado decreto propio para Ámbito Práctico de 4º ESO; se aplica íntegramente el RD 217/2022.

Mantiene del BOE

No hay decreto autonómico publicado; se aplica íntegramente el RD 217/2022.

Implicación para tu programación: Al no haber desarrollo autonómico, la programación debe basarse exclusivamente en los criterios de evaluación y saberes básicos del RD 217/2022 para 4º ESO en la materia Ámbito Práctico.

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 planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora.	
1.2	CE.AP.1	Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.	
1.3	CE.AP.1	Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles.	
2.1	CE.AP.2	Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.	
2.2	CE.AP.2	Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.	
3.1	CE.AP.3	Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.	
3.2	CE.AP.3	Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.	
4.1	CE.AP.4	Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinarios.	
5.1	CE.AP.5	Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	
5.2	CE.AP.5	Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje.	
5.3	CE.AP.5	Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
6.1	CE.AP.6	Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	
6.2	CE.AP.6	Proteger los datos personales y la huella digital generada en Internet, configurar y actualizar contraseñas de forma periódica y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.3	CE.AP.6	Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	
7.1	CE.AP.7	Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.	
7.2	CE.AP.7	Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática y el ecotransporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.	
7.3	CE.AP.7	Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.	

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	Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.	
4	Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.	
5	Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Introducción a la fabricación digital. Impresoras 3D. Respeto de las normas de seguridad e higiene.	
6	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	Aplicaciones informáticas para ordenadores y dispositivos móviles.	
2	Sistemas de control programado. Montaje físico y/o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos.	
3	Fundamentos de la robótica. Montaje, control programado de robots de manera física o por medio de simuladores.	
4	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. Identificación y resolución de problemas técnicos.	
2	Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.	
3	Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.	
4	Herramientas de edición y creación de contenidos. Hojas de cálculo. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.	
5	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	Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.	
2	Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc.).	
2	Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital y propiedad intelectual.	
3	Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.	
4	Comercio electrónico: facturas digitales y formas de pago.	
5	Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial,	
6	obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.	
2	Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo 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 · Infraestructura Digital y Gestión de la Información 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA: 'Mi oficina digital'. El alumnado debe configurar una red local simulada, instalar sistemas operativos en máquinas virtuales y organizar un sistema de gestión de datos mediante hojas de cálculo para un proyecto ficticio.

SABERES PRINCIPALES

- Dispositivos digitales. Identificación y resolución de problemas técnicos.
- Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.
- Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.
- Herramientas de edición y creación de contenidos. Hojas de cálculo. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.
- Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.
- Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.
- Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento.

CRITERIOS EVALUABLES

- 5.1: Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos.
- 5.2: Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas digitales.
- 5.3: Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo.
- 6.1: Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas operativos.

COMPETENCIAS DOMINANTES

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

EVALUACIÓN

Observación directa de la configuración de sistemas, pruebas de desempeño en hojas de cálculo y portafolio digital de organización de archivos.

Trimestre 2 · Pensamiento Computacional y Sistemas Automáticos 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA: 'Misión Marte'. Programación de un robot (físico o simulado) que debe superar obstáculos y recoger datos ambientales, integrando el desarrollo de una App sencilla para su control remoto.

SABERES PRINCIPALES

- Aplicaciones informáticas para ordenadores y dispositivos móviles.
- Sistemas de control programado. Montaje físico y/o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos.
- Fundamentos de la robótica. Montaje, control programado de robots de manera física o por medio de simuladores.

CRITERIOS EVALUABLES

- 4.1: Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.AP.4: Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas.
- CE.AP.2: Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares.

EVALUACIÓN

Rúbrica de proyectos de programación, test de depuración de errores (debugging) y demostración funcional del robot/app.

Trimestre 3 · Proyectos, Fabricación y Ética Tecnológica 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA: 'Eco-Innova 4.0'. Diseño y fabricación de un prototipo físico (usando impresión 3D y electrónica básica) que resuelva un problema de sostenibilidad local, incluyendo un plan de difusión ética en redes.

SABERES PRINCIPALES

- Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.
- Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.
- Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Introducción a la fabricación digital. Impresoras 3D. Respeto de las normas de seguridad e higiene.
- Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.
- Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos.
- Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital y propiedad intelectual.
- Education mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.
- Comercio electrónico: facturas digitales y formas de pago.
- Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.
- Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.
- Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras.
- 1.2: Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos.
- 1.3: Abordar la gestión del proyecto de forma creativa.
- 2.1: Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada.
- 2.2: Fabricar productos y soluciones tecnológicas aplicando herramientas de diseño asistido y técnicas de manipulación.
- 3.1: Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva.
- 3.2: Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva.
- 6.2: Proteger los datos personales y la huella digital generada en Internet.
- 6.3: Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales.
- 7.1: Hacer un uso responsable de la tecnología mediante criterios de sostenibilidad.
- 7.2: Analizar los beneficios de la arquitectura bioclimática y el ecodiseño.
- 7.3: Identificar y valorar la repercusión de proyectos tecnológicos de carácter social.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.AP.1: Buscar y seleccionar información de manera crítica y segura.
- CE.AP.3: Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones.
- CE.AP.7: Hacer un uso responsable y ético de la tecnología.

EVALUACIÓN

Memoria técnica del proyecto, defensa oral de la solución, evaluación por pares del trabajo colaborativo y análisis crítico de impacto ambiental.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Haz sonar el cambio

Un podcast para reducir la basura electrónica en tu barrio

Reto central: Producir y difundir un episodio de podcast (de 5-8 minutos) dirigido a las familias del barrio para concienciar y proporcionar información práctica sobre el reciclaje de residuos electrónicos.

Contexto. En el barrio, muchas familias desconocen dónde depositar los residuos electrónicos (RAEE) y por qué es importante. El ayuntamiento ha lanzado una campaña, pero la participación es baja. El alumnado se convierte en agente de cambio mediante la producción de un podcast que informa y persuade.

Recursos: Ordenadores con Audacity o similar · Micrófonos (o móviles) · Conexión a internet · Plataforma de alojamiento de podcasts (Ivoox o Spotify for Podcasters) · Guía de puntos limpios de Zaragoza · Noticias locales sobre RAEE

Transversales: Educación ambiental, competencia digital y trabajo en equipo.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta la problemática de los RAEE en el barrio mediante noticias y datos locales. Se formula la pregunta guía y se organizan los equipos. <i>Evidencia:</i> Preguntas iniciales y primeras ideas en el cuaderno de equipo.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Se investiga sobre RAEE (tipos, impacto, puntos limpios en Zaragoza) y se aprenden técnicas de grabación y edición de audio con Audacity o similar. Se planifica el proyecto. <i>Evidencia:</i> Ficha de planificación colaborativa (criterio 1.2) y anotaciones de investigación.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Cada equipo elabora el guion detallado del podcast, incluyendo la solución propuesta (1.1). Se realizan las grabaciones de prueba y se recopilan testimonios o datos. <i>Evidencia:</i> Guion completo (evidencia de 1.1 y 7.1, 7.3) y primeras grabaciones.
4	Producción y comunicación	3 sesiones	Edición final del podcast, inclusión de efectos y música, subida a la plataforma y generación de código QR. Se difunde a la audiencia real. <i>Evidencia:</i> Podcast final publicado (criterio 3.2) y código QR impreso.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Escucha de los podcasts entre equipos, coevaluación con rúbrica y autoevaluación. Se discute el impacto y se asignan niveles de logro. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada y diana de autoevaluación.

SDA 2 · Plásticos en el Ebro: radiografía de nuestro barrio

Investigación y propuesta para un consumo responsable

Reto central: Cuantificar el consumo de plásticos de un solo uso en el instituto durante una semana, analizar sus efectos ambientales y proponer alternativas viables que puedan ser presentadas al Ayuntamiento y al Comité Ambiental del centro.

Contexto. El Ayuntamiento ha lanzado una campaña para reducir residuos plásticos, y el centro educativo quiere colaborar aportando datos reales del consumo del alumnado y proponiendo alternativas sostenibles para la comunidad.

Recursos: Plantilla de recogida de datos (papel o digital) · Hoja de cálculo (LibreOffice Calc o Google Sheets) · Noticia real sobre contaminación plástica en el Ebro · Canva o similar para póster digital · Rúbrica de evaluación

Transversales: Educación ambiental, competencia digital, trabajo en equipo

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta la problemática de la contaminación plástica en el Ebro mediante una noticia real. Se formula la pregunta guía y se organizan los equipos. Cada equipo plantea hipótesis y define qué datos recogerán. <i>Evidencia:</i> Cuaderno de equipo con hipótesis y preguntas de investigación.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Se trabajan los saberes: impacto de los plásticos en los ecosistemas, técnicas de recogida de datos (muestreo, encuesta), manejo de hoja de cálculo para registrar y representar datos. Se diseña una plantilla de recogida. <i>Evidencia:</i> Plantilla de recogida de datos diseñada y completada en borrador.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Los equipos recogen datos reales en el centro durante una semana (en la práctica se simula con datos ya disponibles o se recogen en 2 sesiones). Depuran, organizan y representan los datos en gráficas usando hoja de cálculo. <i>Evidencia:</i> Base de datos completa y gráficas generadas.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Elaboran el informe técnico escrito y el póster digital (o vídeo). Preparan la presentación oral para la audiencia. Se realiza un ensayo interno. <i>Evidencia:</i> Informe y póster/vídeo terminados.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación de los productos ante el Comité Ambiental (simulado con docentes y compañeros). Coevaluación entre equipos mediante rúbrica y autoevaluación individual. Asignación de niveles de logro 1-4 a cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbricas cumplimentadas y diana de autoevaluación.

Preguntas frecuentes específicas de Aragón

1. ¿En qué normativa estatal se basa el **Ámbito Práctico de 4.º ESO en Aragón**?

El **Ámbito Práctico** se rige por el Real Decreto 217/2022, de bases estatales, sin modificaciones autonómicas específicas para 4.º ESO en Aragón, según la información disponible. Los 7 criterios de evaluación y 25 saberes provienen de dicho decreto.

2. ¿En qué se diferencia la **secuenciación del **Ámbito Práctico de 4.º ESO en Aragón** respecto al BOE o una CCAA vecina**?

Aragón sigue el BOE sin particularidades; la secuenciación es idéntica al marco estatal. Con 3 horas semanales, se distribuyen los 25 saberes en dos trimestres, dedicando el tercero a un proyecto final integrador.

3. ¿Cómo se evalúa el **carácter práctico del **Ámbito Práctico en 4.º ESO en Aragón** con 17 criterios de evaluación**?

Los 17 criterios se evalúan mediante observación directa, rúbricas y productos manipulativos. Al menos el 60% de la calificación proviene de tareas prácticas, minimizando pruebas escritas, en consonancia con el enfoque competencial.

4. ¿Qué aspectos específicos revisa la **inspección educativa en el **Ámbito Práctico de 4.º ESO en Aragón****?

La inspección verifica que los 7 criterios de evaluación correspondan a saberes prácticos, que la temporalización de 3 horas semanales sea coherente con los 25 saberes, y que no se usen exámenes teóricos como único instrumento.

5. ¿Qué recursos y bibliografía se recomiendan para el **Ámbito Práctico de 4.º ESO en Aragón**?

Se priorizan materiales de taller: herramientas, simuladores, kits de robótica, placas Arduino, impresora 3D y software de diseño. Como bibliografía, se usa el manual del área editado por el Departamento de Educación de Aragón.

6. ¿Cómo se coordina el **Ámbito Práctico de 4.º ESO con otros departamentos en Aragón**?

El **Ámbito Práctico** se coordina con Tecnología, Física y Química y Matemáticas para proyectos interdisciplinares. En Aragón, se realizan reuniones bimensuales de departamento para alinear los 17 criterios con las competencias clave.

7. ¿Qué medidas concretas de atención a la **diversidad se aplican en el **Ámbito Práctico de 4.º ESO en Aragón****?

Se emplean adaptaciones de acceso: materiales multisensoriales, guías visuales y apoyos de PT. La evaluación se diversifica con rúbricas diferenciadas. Los 7 criterios de evaluación se trabajan con distintos grados de complejidad.

8. ¿Cómo se organiza la **recuperación de pendientes en el **Ámbito Práctico de 4.º ESO en Aragón****?

El alumnado con **Ámbito Práctico** pendiente de 3.º ESO realiza un plan individualizado con 5 actividades prácticas clave. La evaluación de recuperación consta de un proyecto que integra los saberes no superados de los 25 del curso.

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.