

1

ANEXO III

2

Situaciones de aprendizaje

3

4 El desarrollo de las competencias clave del Perfil de
5 salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que se
6 concretan en las competencias específicas de área de la etapa,
7 se ve favorecido por el desarrollo de una metodología
8 didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio
9 aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de
10 propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de
11 interés de las alumnas y alumnos, les permitan construir el
12 conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios
13 aprendizajes y experiencias. Las situaciones de aprendizaje
14 representan una herramienta eficaz para integrar los
15 elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas
16 y actividades significativas y relevantes para resolver
17 problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la
18 autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

18 Para que la adquisición de las competencias sea efectiva,
19 las situaciones de aprendizaje deben estar bien
20 contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del
21 alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad.
22 Estas situaciones concretan y evalúan las experiencias de
23 aprendizaje del alumnado y deben estar compuestas por tareas
24 de creciente complejidad, en función de su nivel
25 psicoevolutivo, cuya resolución conlleve la construcción de
26 nuevos aprendizajes. Con ellas se busca ofrecer al alumnado
27 la oportunidad de conectar sus aprendizajes y aplicarlos en
28 contextos cercanos a su vida cotidiana, favoreciendo su
29 compromiso con el aprendizaje propio. Así planteadas, las
30 situaciones de aprendizaje constituyen un componente que,
31 alineado con los principios del Diseño Universal para el

1 Aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases
2 para el aprendizaje durante toda la vida fomentando procesos
3 pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las
4 necesidades, las características y los diferentes ritmos de
5 aprendizaje del alumnado.

6 El diseño de las situaciones de aprendizaje debe suponer
7 la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del
8 alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de
9 distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de
10 esta etapa. Las situaciones deben partir del planteamiento de
11 unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes
12 básicos. Además, deben proponer escenarios que favorezcan
13 diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo
14 individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado
15 vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente
16 y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del
17 reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la
18 producción y la interacción oral e incluir el uso de recursos
19 auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos
20 como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar
21 aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad
22 o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado
23 se prepare para responder con eficacia a los retos del siglo
24 XXI.