

1

ANEXO III

2

Situaciones de aprendizaje

3

4 La adquisición y el desarrollo de las competencias clave
5 del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza
6 básica, que se concretan en las competencias específicas de
7 cada materia o ámbito de la etapa, se verán favorecidos por
8 metodologías didácticas que reconozcan al alumnado como
9 agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible
10 la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de
11 los centros de interés del alumnado, les permitan construir
12 el 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 materias o ámbitos
16 mediante tareas y actividades significativas y relevantes
17 para resolver problemas de manera creativa y cooperativa,
18 reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica
19 y la responsabilidad.

19 Para que la adquisición de las competencias sea efectiva,
20 dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser
21 respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes
22 formas de comprender la realidad. Asimismo, deben estar
23 compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la
24 construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se
25 busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar
26 lo aprendido en contextos cercanos a la vida real. Así
27 planteadas, las situaciones constituyen un componente que,
28 alineado con los principios del Diseño Universal para el
29 Aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases
30 para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos
31 pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las

1 necesidades, las características y los diferentes ritmos de
2 aprendizaje del alumnado.

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