

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31

### ANEXO III

#### Situaciones de aprendizaje

La adquisición y el desarrollo de las competencias clave, que se describen en el anexo I de este real decreto y se concretan en las competencias específicas de cada materia, se verán favorecidos por metodologías que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de las alumnas y los alumnos y aumentándolos, les permitan construir el conocimiento con autonomía, iniciativa y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes y los prepare para su futuro personal, académico y profesional. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos de la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos

1 pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las  
2 necesidades, las características y los diferentes ritmos de  
3 aprendizaje del alumnado y que favorezcan su autonomía.

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