

RESUMEN PROGRAMACIÓN ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO 4º ESO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2025-2026

De acuerdo con el Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, publicado en el BOLETÍN OFICIAL DE CANTABRIA (BOC) el 5/08/2022

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

1.1. Criterios de evaluación y saberes básicos de la asignatura.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1

1.1. Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones.

1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.

1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.

Competencia específica 2

2.1. Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto.

2.2. Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, de motivación, de liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.

2.3. Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.

Competencia específica 3

3.1. Preservar y cuidar el medio natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible con visión creativa, emprendedora y comprometida.

3.2. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.

3.3. Aplicar metodologías ágiles siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.

Competencia específica 4

4.1. Poner en marcha un proyecto que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.

4.2. Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.

4.3. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.

Competencia específica 5

5.1. Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y a objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adecuadas a cada situación comunicativa.

5.2. Presentar y exponer con claridad y coherencia las ideas y

soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso.

Competencia específica 6

6.1. Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y las finanzas, viendo la relación entre estos y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo.

6.2 Conocer de manera amplia y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero, aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.

6.3 Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los saberes económicos y financieros necesarios.

6.4 Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.

Competencia específica 7

7.1. Valorar la contribución del prototipo final tanto al aprendizaje como al desarrollo personal y colectivo evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo.

7.2. Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.

7.3. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.

SABERES BÁSICOS

A. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad.

- El perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia.

Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.

Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o “Design thinking” y otras metodologías de innovación ágil.

Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales.

Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.

B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades.

- La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.

- El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.

- El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.

- Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información. Métodos de análisis de la competencia.

La visión emprendedora.

C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor.

- Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa.
- Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo
- Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. - Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.

D. La realización del proyecto emprendedor.

- El reto o desafío como objetivo.
- Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo.
- Desarrollo ágil de producto.
- Técnicas y herramientas de prototipado rápido.
- Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión.
- Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.
- El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores.
- Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.

1.2. Distribución temporal de criterios, saberes e instrumentos de evaluación

	Criterios de evaluación	Saberes Básicos	Instrumentos de evaluación	Temporalización Trimestral
Competencia específica CE 1 (9%) <i>Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para los demás.</i>	1.1. (3%) Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones.	A. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad. - El perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas. Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o "Design thinking" y otras metodologías de innovación ágil.	Prueba escrita Análisis de textos Prácticas de ejercicios Proyectos de Investigación Visionado de películas o documentales.	1º
	1.2. (3%) Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.	Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales. Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.	Observación del trabajo y el interés en el aula.	
	1.3. (3%) 1.3. Gestionar de forma eficaz las			

	emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.			
Competencia específica CE 2 (21%) <i>Utilizar estrategias de conformación de equipos así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.</i>	2.1 (7%) Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto.	A. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad. - El perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas. Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o “Design thinking” y otras metodologías de innovación ágil.	Prueba escrita Análisis de textos Prácticas de ejercicios	1º
	2.2 (7%) Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, de motivación, de liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.	Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales. Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.	Proyectos de Investigación Visionado de películas o documentales. Observación del trabajo y el interés en el aula.	

	2.3 (7%) Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.			
Competencia específica CE 3 (24%) Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del medio natural, social, cultural y artístico.	3.1 (8%) Preservar y cuidar el medio natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible con visiones creativas, emprendedora y comprometida.	C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor. - Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa. - Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo	Prueba escrita Análisis de textos Prácticas de ejercicios Proyectos de Investigación Visionado de películas o documentales. Observación del trabajo y el interés en el aula.	3º
	3.2 (8%) Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el	- Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar		

	impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas. .	financiero. El endeudamiento. - Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.		
	3.3 (8%) Aplicar metodologías ágiles siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades destacadas con sentido ético y solidario.			
Competencia específica CE 4 (10%) Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo	4.1 (0,5%) Poner en marcha un proyecto que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor. - Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa. - Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de	Prueba escrita Análisis de textos Prácticas de ejercicios Proyectos de Investigación Visionado de películas o documentales. Observación del trabajo y el interés en el aula.	3º

de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.	4.2 (5%) Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.	equipos de trabajo - Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. - Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.		
	4.3 (4,5%) Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios, los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.			
	5.1 (2,5%) Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y a objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adecuadas a cada situación comunicativa.	D. La realización del proyecto emprendedor. - El reto o desafío como objetivo. - Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo. - Desarrollo ágil de producto. - Técnicas y herramientas de prototipado rápido. - Presentación e	Prueba escrita Análisis de textos Prácticas de ejercicios Proyectos de Investigación Visionado de películas o documentales. Observación del trabajo y el interés en el aula.	3º

Competencia específica CE 5 (5%) Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.	5.2 (2,5%) Presentar y exponer con claridad y coherencia las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuoso a lo largo de todo el proceso.	introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión. - Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil. - El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores. - Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial		
Competencia específica CE 6 (26%) <i>Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos</i>	6.1 (2%) Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronten el reto planteado de manera eficiente,	B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades. - La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades. - El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema	Prueba escrita Análisis de textos Prácticas de ejercicios Proyectos de Investigación Visionado de películas o documentales. Observación del trabajo y el interés en el aula.	2º

y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	equitativa y sostenible.	financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.		
	6.2 (8%) Conocer de manera amplia y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero, aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos.	- El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales		
	6.3 (8%) Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los saberes económicos y financieros necesarios.			
	6.4 (8%) Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de			

	interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de los retos.			
Competencia específica CE 7 (5%) <i>Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.</i>	7.1 (2%) Valorar la contribución del prototipo final tanto al aprendizaje como al desarrollo personal y colectivo evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo.	D. La realización del proyecto emprendedor. - El reto o desafío como objetivo. - Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo. - Desarrollo ágil de producto. - Técnicas y herramientas de prototipado rápido. - Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión. - Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil. - El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores. - Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.	Prueba escrita Análisis de textos Prácticas de ejercicios Proyectos de Investigación Visionado de películas o documentales. Observación del trabajo y el interés en el aula.	3º
	7.2 (1%) Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados			

	obtenidos.			
	7.3 (2%) Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.			

1.3. Distribución temporal de evaluaciones.

EVALUACIONES ESO CURSO 2025-2026

EVALUACIÓN INICIAL

INICIO	11 de septiembre de 2025
FIN	17 de octubre de 2025
DURACIÓN	26 días
JUNTA DE EVALUACIÓN	20 y 21 de octubre de 2025
PUBLICACIÓN NOTAS	24 de octubre de 2025

PRIMERA EVALUACIÓN

INICIO	11 de septiembre de 2025
FIN	5 de diciembre de 2025
DURACIÓN	56 días
JUNTA DE EVALUACIÓN	15 y 16 de diciembre de 2025
PUBLICACIÓN NOTAS	19 de diciembre de 2025

OBSERVACIONES

Movilidad a ~~Nozay~~ (2º ESO) (Julia y Mónica): del 8 al 13 de septiembre
 Movilidad a ~~Grevenbroich~~ (3º ESO) (Montse y Mónica): del 3 al 10 de octubre.
 Movilidad a ~~Husum~~ (3º ESO) (Enrique y Javier): del 6 al 13 de octubre.
 Celebración de Juan María: viernes 28 de noviembre.

SEGUNDA EVALUACIÓN

INICIO	9 de diciembre de 2025
FIN	13 de marzo de 2026
DURACIÓN	54 días
JUNTA DE EVALUACIÓN	25 y 26 de marzo de 2026
PUBLICACIÓN NOTAS	27 de marzo de 2026

OBSERVACIONES

Celebración de San José: jueves 19 y viernes 20 de marzo.

TERCERA EVALUACIÓN

INICIO	16 de marzo de 2026
FIN	12 de junio de 2026
DURACIÓN	59 días
JUNTA DE EVALUACIÓN (FINAL)	18 de junio de 2026
PUBLICACIÓN NOTAS	22 de junio de 2026

OBSERVACIONES

Visita alumnos ~~Husum~~ y ~~Grevenbroich~~ (3º ESO): 15 al 22 de abril
 Recuperación de criterios de la tercera evaluación: 15 al 17 de junio.
 Las fechas finales pueden variar en función de las instrucciones finales de curso.

1.4. Situaciones de Aprendizaje.

La adquisición y el desarrollo de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de Bachillerato, que se concretan en las competencias específicas de cada materia o ámbito de la etapa, se verán favorecidos por metodologías didácticas 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 los alumnos y alumnas 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 pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado y que favorezcan su autonomía.

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