4. La programación de aula. Situaciones de aprendizaje

Los diseños curriculares definen las situaciones de aprendizaje como: situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y a competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas. Estas situaciones de aprendizaje forman parte del conjunto de propuestas que configuran una programación didáctica, ligada a las competencias específicas de la materia y al logro de los objetivos generales de la etapa y del perfil de salida del alumnado.

Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, las situaciones de aprendizaje deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. (Real decreto 157/2022 de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.)

En el contexto de la arquitectura curricular fruto de la LOMLOE, las situaciones de aprendizaje componen el 4º nivel de concreción curricular y permiten la adaptación de la programación didáctica a un grupo concreto de clase. Deberá incluir, por lo tanto, secuencias específicas de actividades, materiales y recursos propios, instrumentos de evaluación concretos y adaptados al alumnado y a sus características.

Copyright 2026



Vinculación Curricular y con la Programación. Elaborado por el Área de Formación en Línea y Competencia Digital Educativa. Licencia CC BY-SA.

El enfoque competencial que caracteriza a la LOMLOE implica que el alumnado va a adquirir, de forma progresiva, la capacidad para actuar de forma adecuada y eficaz en diferentes situaciones. Por ello, el desarrollo de una competencia no va a depender exclusivamente de las capacidades que posee el alumno o alumna, sino de las características de las situaciones en las que se va construyendo el aprendizaje. La situación de aprendizaje en la que se movilizan los conocimientos atañe directamente a la adquisición de la competencia, convirtiéndose, por tanto, en una parte esencial del desempeño competencial.

En este sentido, entre los principios y criterios que se deberían considerar en el diseño de las situaciones de aprendizaje, se han de tener en cuenta aquellos que tienen un estrecho vínculo con los desafíos del siglo XXI. Estos retos, para los que ha de preparar la educación, se encuentran reflejados en todos los elementos del currículo. Para conseguir resultados adecuados, los retos y desafíos del siglo XXI subyacen en las competencias específicas y en los contenidos básicos de todas las áreas o materias, convirtiéndose en el eje de las actividades de aprendizaje.

Por tanto, deben ser propuestas abiertas, flexibles, dinámicas y coherentes entre sí, que permitan adaptarse a los distintos ritmos de aprendizaje, aptitudes e intereses y motivaciones del alumnado. Las situaciones de aprendizaje establecen niveles o grados en su ejecución, además de iniciativas

y temáticas variadas, así como diferentes formas de expresión y representación de los aprendizajes. Así, las actuaciones que se lleven a cabo en las situaciones de aprendizaje, requieren utilizar los contenidos vinculados con las distintas competencias, es decir, una tarea de aprendizaje bien diseñada plantea un motivo que da sentido a la tarea, motiva para la acción y crea un contexto, que ofrece las condiciones necesarias para que la actividad vaya progresando según su dificultad gradualmente hacia la meta que se persigue.

4.1. Diseño de las situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje deben estar contextualizadas, tanto desde los aspectos pedagógicos y didácticos que configuran la programación, el proyecto educativo y curricular y los diversos programas que se desarrollan en el centro escolar, como en el entorno socio-cultural y en las expectativas del alumnado. Son diseñadas por el profesorado, ya que ellos son los que conocen a su grupo-clase y el contexto en el que se desarrolla la enseñanza. Con estas tareas o actividades, el profesorado ha de movilizar diversas competencias y saberes propios de la materia, implicando procesos cognitivos y emocionales y generalizando los aprendizajes de forma significativa. En la mayoría de estas situaciones de aprendizaje confluyen varias competencias, en ocasiones interdisciplinares. El desarrollo de las tareas o actividades llevadas a cabo implica articular las distintas actuaciones para que se potencien entre sí; son, por tanto, actuaciones que requieren utilizar los contenidos vinculados a las diversas competencias.

Cuando una programación didáctica está constituida por unidades de programación, estas pueden estar estructuradas por una o varias situaciones de aprendizaje. Deberemos diseñar las situaciones de aprendizaje con unos objetivos claros y precisos y que integren los saberes básicos contextualizados.

Los principios fundamentales de su diseño se muestran en la siguiente infografía:

Copyright 2026



Principios de diseño de las situaciones de aprendizaje. Elaborado por el Área de Formación en Línea y Competencia Digital Educativa. *Licencia CC BY-SA*

Descripción textual de la infografía

4.2. Estructura de las Situaciones de Aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje se diseñan en un cuarto nivel de concreción curricular. De forma orientativa, se sugiere la siguiente estructura:

- **Datos identificativos**:
  - **Título**: Deberá ser informativo, sugerente y motivador.
  - **Etapa. Ciclo/curso**. Se indicará la etapa, ciclo o curso al que va destinada la situación de aprendizaje.
  - **Vinculación con otras áreas, materias o ámbitos.** Se indicará si se relaciona con otras áreas, materias o ámbitos.
  - **Área/Materia/Ámbito**. Relación con la programación. Indicación de las áreas o materias a las que compete o que están vinculadas con ella. Inserción en la programación y en el período de evaluación con el que corresponde (unidad de programación y trimestre).
  - **Descripción y finalidad de los aprendizajes**. Se describirán de forma clara qué aprendizajes competenciales se pretende que el alumnado adquiera en relación con la situación de aprendizaje. Se describirán asimismo las intenciones educativas: el

para qué, qué se promueve con la situación de aprendizaje y su conexión con los retos del Siglo XXI.
    - **Contexto y espacios de aprendizaje**. Se indicarán los escenarios de aprendizaje (familiares, académicos, socio comunitarios, etcétera) en los que se va a desarrollar la situación de aprendizaje, así como cualquier otro elemento contextual relevante, relacionado con los sujetos o el entorno.
    - **Temporalización**. Se indicará el número de sesiones necesarias para la implementación de la situación de aprendizaje o trimestre.
- **Conexión con los elementos curriculares**.
    - **Descriptores operativos del Perfil de salida**. Se enumeran los descriptores operativos, que correspondiendo con el perfil de salida, más se ajustan a la situación de aprendizaje que estamos proponiendo.
    - **Objetivos de etapa**. Objetivos de etapa que están directamente relacionados con la situación de aprendizaje.
    - **Competencias específicas**. Especificando si son varias las áreas o materias a las que se refiere. Se extraen de la propia materia a la que hacemos referencia.
    - **Criterios de evaluación**. Especificando si son varias las áreas o materias a las que se refiere. Se extraen de la propia materia a la que hacemos referencia.
    - **Saberes básicos**. Especificando si son varias las áreas o materias a las que se refiere. Se extraen de la propia materia a la que hacemos referencia
- **Metodología.** Se enumeran los métodos, técnicas, estrategias y modelos pedagógicos más significativos que se desarrollan en la situación de aprendizaje, así como el rol que deberá adoptar el docente, es decir, como guía, facilitador, etcétera. Entre las opciones que podemos utilizar se pueden presentar las siguientes: aprendizaje basado en el pensamiento, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, aprendizaje-servicio, clase invertida, etcétera.
- **Secuencia competencial**. Se enumeran las tareas, actividades y estrategias que van a permitir resolver el reto, el problema o desarrollar el producto final. Se establecerá una secuencia coherente que desarrolle procesos y productos intermedios y finales, incluyendo actividades de evaluación. En cada una de las tareas se describe el producto evaluable, las herramientas o instrumentos de evaluación y los recursos humanos y materiales.
- **Recursos**. Conjunto de recursos humanos y materiales que son necesarios para la realización de la situación de aprendizaje.
- **Productos evaluables**. Productos que deberá elaborar el alumnado en el desarrollo o a la finalización de la situación de aprendizaje.
- **Técnicas e instrumentos de evaluación.** Se indicarán los instrumentos y técnicas empleados para evaluar.
- **Evaluación de la situación de aprendizaje**. Descripción de las técnicas, instrumentos y situaciones de evaluación. Se integran en la secuencia competencial de actividades de acuerdo a los criterios de evaluación. Debe permitir mostrar el desarrollo y adquisición de

Copyright 2026

los aprendizajes competenciales por parte del alumnado y la propia situación de aprendizaje.
- **Anexos**.
- **Fuentes documentales**.

En el curso "Situaciones de aprendizaje para el desarrollo de competencias" se podrá profundizar en su diseño con el fin de garantizar que su puesta en práctica en el aula permita la adquisición y desarrollo de las competencias clave del perfil de salida al término de la enseñanza básica.

Ejemplificación

A continuación mostramos un ejemplo de una situación de aprendizaje, en el que se muestran las relaciones con los distintos elementos del currículo.

> - Documento descriptivo de la situación de aprendizaje "El bosque de la concordia" y sus anexos (pdf).
> - Desarrollo de la situación de aprendizaje "El bosque de la concordia" (exeLearning)

Revision #1
Created 2025-02-27 10:54:13 CET by Equipo CA
Updated 2025-02-27 10:55:32 CET by Equipo CA