1. Concepto de Situación de Aprendizaje

En el artículo 2 de los reales decretos por los que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de las distintas etapas, se define Situación de Aprendizaje como **" situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas"** .
El desarrollo de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que se concretan en las competencias específicas de área o materia de cada etapa, debe sustentarse en una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello, es necesario partir de intereses cercanos al alumnado, que le permitan construir nuevo conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias.

Los seres humanos construimos socialmente la realidad que nos proporciona nuestra propia identidad, y lo hacemos a partir de «esquemas» de ideas y de «guiones» para la acción que aprendemos en la vida cotidiana a través de la participación en las "prácticas sociales".
Con la finalidad de aprender para la vida, para ser ciudadanos integrados socialmente, la finalidad de las «situaciones para el aprendizaje» es lograr que una persona aprenda una cosa determinada en un contexto definido.
"La escuela y la formación son percibidas en muchas ocasiones como irrelevantes por los estudiantes, sintiendo que aprender es algo aburrido y arduo y que realmente no estamos hechos para ello» (Wenger, 2001:19). Pero es que además, lo ajeno a la propia escuela parece en ocasiones carecer de valor educativo. Nada más lejos de la verdad, pues John Dewey ya vinculó el aprendizaje a la experiencia vivida por los sujetos, siendo esta el eje del proceso de aprendizaje y no circunscribiéndose este solo a la transmisión directa del conocimiento. Cualquier situación que pueda ser de aprendizaje estará vinculada a la experiencia de las personas que participan en ella.

En una ***situación de aprendizaje,*** se busca el conocimiento en la medida en que este contribuye a que las personas puedan participar plenamente como sujetos en determinadas prácticas sociales, pero también se busca el desarrollo de destrezas, actuando con plena conciencia de sus condiciones, además de la puesta en acción de actitudes, que hacen a las personas competentes para participar activamente en todos los procesos sociales.
Para ello, el docente debe crear, no solo «***situaciones de, sino para el aprendizaje***», ordenando el espacio y el tiempo, así como el resto de recursos didácticos y organizativos con la

Copyright 2026

finalidad de trabajar los distintos procesos cognitivos. No podemos olvidar que:

> “El desarrollo cognitivo, la autoconciencia, las actitudes y creencias, y la capacidad de adaptar y transferir el aprendizaje a través de diferentes entornos pueden reforzarse mutuamente, apoyando tanto niveles más profundos de comprensión como niveles más altos de competencia entre los estudiantes. Las interacciones entre el conocimiento disciplinario, interdisciplinario, epistémico y de procedimiento tienen lugar en este contexto, lo que ayuda a conectar e integrar diferentes aspectos del conocimiento con la capacidad de cada alumno para adaptar y aplicar lo que sabe a un paisaje cambiante" (OCDE, 2019: 75).

Una ***situación de aprendizaje***, más allá de ser un conjunto de actividades, es un último nivel de concreción del currículo. Es el resultado de un alineamiento de todos los elementos que configuran la estructura del currículo prescrito y debe ser la aplicación y transmisión de los saberes partiendo de tareas que permitan la puesta en acción de experiencias vividas por el alumnado. Solo así, el alumnado podrá adquirir el conjunto de competencias específicas y facilitar el proceso de evaluación.
El diseño y el desarrollo de las ***situaciones de aprendizaje***, puede partir de una estructura similar a las tareas o proyectos de servicio como producto final, y deben orientarse a la adquisición de niveles de dominio de las competencias específicas, teniendo presentes los principios y las pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Tal como expresa José Moya " *las situaciones de aprendizaje deberían ser diseñadas y desarrolladas con un criterio de justicia, de modo que mediante ellas se pueda lograr la igualdad efectiva de oportunidades de aprendizaje de todo el alumnado*".

Copyright 2026



Situaciones de aprendizaje. Área de Formación en Línea y Competencia Digital educativa. Licencia CC BY-SA

Descripción textual de la infografía

- Moya Otero, J. y Luengo, F. Coord. “EDUCAR PARA EL SIGLO XXI: REFORMAS Y MEJORAS.LA LOMLOE: DE LA NORMA AL AULA”. Capítulo 10. Un currículo escolar basado en situaciones de aprendizaje.
- Dewey, J. (2010): Experiencia y educación. Madrid: Morata
- Referencias al IBE en la reconceptuación del currículo y a la OCDE sobre el aprendizaje cíclico

Revision #1
Created 2025-02-25 10:07:30 CET by Equipo CA
Updated 2025-02-25 10:08:19 CET by Equipo CA