

Las Situaciones de Aprendizaje en Cantabria: Fundamentos y Diseño Curricular según el Decreto 66/2022

Sección 1: Introducción – La Situación de Aprendizaje como Eje Vertebrador del Nuevo Currículo Cántabro

La publicación del **Decreto 66/2022, de 7 de julio**, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria, marca un punto de inflexión en la concepción del proceso de enseñanza y aprendizaje en nuestra región.¹ Este marco normativo, que desarrolla las directrices de la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), no se limita a una mera actualización de contenidos, sino que propone una profunda reestructuración del enfoque pedagógico, situando el desarrollo competencial del alumnado en el epicentro de la acción educativa.

El cambio de paradigma es explícito y fundamental. Se transita desde un modelo tradicionalmente centrado en la transmisión de conocimientos disciplinares hacia un enfoque donde el saber se concibe como una herramienta para la acción. El decreto lo subraya al destacar "la necesidad de propiciar un aprendizaje competencial, autónomo, significativo y reflexivo en todas las materias".¹ Para materializar esta visión, la normativa introduce y define "nuevos elementos curriculares como las competencias específicas, los saberes básicos y las situaciones de aprendizaje".¹

De entre estos nuevos elementos, la **Situación de Aprendizaje (SdA)** emerge como la pieza clave, el eje vertebrador que articula el resto del currículo. No se trata de una metodología opcional o de un recurso más, sino del instrumento pedagógico central diseñado para que el alumnado movilice sus conocimientos, destrezas y actitudes en contextos reales o verosímiles. La SdA es el vehículo a través del cual los saberes básicos se activan para dar respuesta a retos complejos, permitiendo así el desarrollo observable y evaluable de las competencias. Su finalidad última es garantizar que la formación recibida en las aulas sea funcional, transferible y prepare al alumnado para el ejercicio de una ciudadanía activa y comprometida, en línea con las capacidades identificadas en el **Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica**.¹ Este informe se adentra en un análisis exhaustivo de la naturaleza, los fundamentos y el proceso de construcción de las Situaciones de Aprendizaje, tal y como se definen y orientan en el marco normativo de Cantabria.

Sección 2: Fundamentos Conceptuales de la Situación de Aprendizaje

Para construir Situaciones de Aprendizaje robustas y coherentes con el espíritu de la norma, es imprescindible comprender su definición precisa y, sobre todo, su interrelación sistémica con los demás elementos que componen el currículo.

2.1. Definición y Propósito

El **Artículo 2.1.f** del Decreto 66/2022 ofrece una definición concisa pero densa en implicaciones pedagógicas. Define 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".¹

Un análisis detenido de esta definición revela sus componentes esenciales:

- **Situaciones y actividades:** La SdA no es una única actividad, sino un conjunto articulado de tareas que conforman un escenario de aprendizaje.
- **Despliegue de actuaciones:** Este término es crucial. Se aleja de la idea de una recepción pasiva de información para enfatizar la acción, la aplicación y el desempeño. El alumnado debe *hacer* algo con lo que sabe.
- **Asociadas a competencias clave y específicas:** La SdA es el contexto en el que las competencias se ponen en práctica. No se aprenden competencias en abstracto, sino al enfrentarse a retos que requieren su uso.
- **Contribuyen a la adquisición y desarrollo:** El propósito final no es completar una tarea, sino utilizar esa tarea como medio para que el alumnado desarrolle y consolide sus competencias de manera progresiva.

2.2. La SdA en el Ecosistema Curricular Cántabro

La Situación de Aprendizaje no opera de forma aislada; es el núcleo que da sentido y conecta al resto de los elementos curriculares. Su diseño exige una

comprensión profunda de cómo interactúa con cada uno de ellos, invirtiendo en muchos casos la lógica de la planificación tradicional.²

- **Competencias Clave y Perfil de Salida:** Son el horizonte, el "para qué" de todo el proceso educativo. El Perfil de Salida describe los desempeños que un alumno debe haber alcanzado al final de la enseñanza básica.¹ Cada SdA debe contribuir, de forma directa o indirecta, a la consecución de los descriptores operativos de estas competencias.
- **Competencias Específicas:** Actúan como el puente entre las Competencias Clave, más abstractas, y la práctica concreta en el aula. Definen los desempeños que el alumnado debe poder realizar en situaciones concretas, requiriendo para ello los saberes del área.¹ Son el objetivo de desempeño directo de la SdA.
- **Saberes Básicos:** Son el conjunto de "conocimientos, destrezas y actitudes" que el alumnado necesita movilizar para resolver el reto planteado en la SdA.¹ En lugar de ser el punto de partida de la programación, se convierten en las herramientas necesarias seleccionadas en función de la actuación que se pretende desarrollar.
- **Criterios de Evaluación:** Son los referentes que indican los "niveles de desempeño esperados" en el contexto de la SdA.¹ No evalúan el saber teórico de forma aislada, sino la capacidad del alumnado para aplicar los saberes en la resolución del reto, es decir, evalúan el grado de adquisición de la competencia específica.

Esta arquitectura curricular obliga a un cambio en la mentalidad del diseñador. La planificación ya no comienza con la pregunta "¿Qué contenidos voy a enseñar?", sino con "¿Qué reto significativo van a resolver mis alumnos y qué competencias van a demostrar al hacerlo?". Una vez definido el reto (la SdA) y el desempeño esperado (la competencia específica), se seleccionan los saberes básicos imprescindibles para abordarlo y los criterios para evaluar dicho desempeño. Este flujo de diseño asegura que todo conocimiento adquirido tenga un propósito funcional y aplicado.

La siguiente tabla ilustra este flujo de diseño inverso, que parte del contexto para llegar a los saberes, y no al revés.

Componente	Descripción	Pregunta Guía para el Docente	Ejemplo Práctico: "Guardianes del

			Patrimonio Cántabro"
1. Reto/Contexto (SdA)	El problema o desafío del mundo real, significativo y cercano al alumnado, que sirve como punto de partida.	¿Qué problema o reto de su entorno resolverán mis alumnos para que sea relevante para ellos?	El alumnado descubre que un monumento o tradición local (ej. una estela cántabra, una cueva con arte rupestre) es poco conocido o está en riesgo. El reto es crear una campaña de difusión y concienciación para la comunidad escolar.
2. Actuación (Competencia Específica)	El desempeño o acción compleja que el alumnado debe ser capaz de realizar al final.	¿Qué competencia específica de mi área se moviliza principalmente para resolver este reto?	(Conocimiento del Medio, Social y Cultural): "Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio... para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable". ¹

3. Herramientas (Saberes Básicos)	Los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para llevar a cabo la actuación.	¿Qué necesitan saber y saber hacer mis alumnos para tener éxito en la campaña?	(Lengua Castellana): Producción de textos escritos (folletos), producción oral (presentación). (Ed. Artística): Diseño visual de la campaña. (Conocimiento del Medio): Historia y características del patrimonio elegido, concepto de conservación. (Matemáticas): Elaboración de gráficos sencillos sobre visitas o encuestas de conocimiento.
4. Evidencia (Criterios de Evaluación)	Los referentes que indican el nivel de logro del desempeño esperado.	¿Cómo sabré que han desarrollado la competencia al nivel esperado?	(Conocimiento del Medio, Social y Cultural): "Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora". ¹

Sección 3: Principios Pedagógicos y Orientaciones para el Diseño de SdA

Los **Anexos I-B (Infantil) y II-B (Primaria)** del Decreto 66/2022, aunque de carácter orientativo, establecen los principios pedagógicos que deben guiar el diseño de toda Situación de Aprendizaje, asegurando que estas sean herramientas educativas de alta calidad.¹

3.1. Contextualización y Relevancia

Las SdA deben estar "bien contextualizadas" y partir "de los centros de interés de los alumnos y alumnas".¹ Esto significa que el aprendizaje debe anclarse en la realidad del estudiante, ya sea su entorno inmediato (el barrio, el colegio), sus intereses culturales (música, videojuegos, deportes) o problemas sociales relevantes adaptados a su nivel de comprensión. Una SdA eficaz responde a la pregunta implícita del alumnado: "¿Y esto para qué me sirve?".

3.2. Carácter Integrador y Globalizado

La resolución de problemas en el mundo real rara vez requiere el conocimiento de una única disciplina. En consecuencia, la SdA debe implicar la "movilización de manera integrada" de saberes de distintas áreas.¹ Esto no solo hace el aprendizaje más realista y holístico, sino que también refuerza la idea de que el conocimiento es una red interconectada y no un conjunto de compartimentos estancos.

3.3. El Alumnado como Agente de su Aprendizaje

La metodología debe reconocer al alumnado como "agente de su propio aprendizaje", promoviendo "la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad".¹ Esto se logra mediante el diseño de tareas abiertas que permitan la creatividad, la toma de decisiones y la asunción de diferentes roles dentro de un equipo. El docente actúa más como un facilitador o guía del proceso que como un mero transmisor de información.

3.4. Inclusión y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

El decreto establece explícitamente que las SdA deben alinearse con los "principios del Diseño Universal del Aprendizaje".¹ Esta directriz es fundamental, pues posiciona a la SdA como el vehículo principal para la implementación del DUA en la práctica diaria. Lejos de ser un añadido o una adaptación posterior, la inclusión es un principio de diseño desde el origen. La propia estructura de una SdA bien diseñada materializa los tres principios del DUA:

- **Proporcionar múltiples formas de implicación:** Al partir de un reto relevante y contextualizado, y al ofrecer opciones en el proceso y en el producto final, se apela a los intereses y motivaciones diversas del alumnado.
- **Proporcionar múltiples formas de representación:** La naturaleza integradora de la SdA exige el uso de variados recursos y formatos para acceder a la información (textos, vídeos, manipulativos, salidas al entorno), atendiendo a las distintas formas en que el alumnado percibe y comprende.
- **Proporcionar múltiples formas de acción y expresión:** Al culminar en un producto final abierto y creativo (una maqueta, un podcast, una campaña, una dramatización), se permite que cada alumno o grupo demuestre su aprendizaje de la manera que mejor se ajuste a sus fortalezas.

3.5. Transferencia del Aprendizaje

Uno de los objetivos primordiales es favorecer "la transferencia de los aprendizajes adquiridos a la resolución de un problema de la realidad cotidiana del niño o la niña".¹ El conocimiento adquirido debe ser funcional y aplicable. La SdA debe diseñarse de tal manera que el alumnado no solo resuelva el problema planteado, sino que también comprenda los principios subyacentes para poder aplicarlos a nuevas y diferentes situaciones en el futuro.

3.6. Fomento de Valores Cívicos y Ecosociales

Finalmente, toda SdA debe ser una oportunidad para abordar "aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad, el respeto a la diferencia o la

convivencia".¹ Esto implica que los valores transversales no son un tema añadido, sino que se integran de forma natural en los retos y contextos de aprendizaje de todas las áreas, contribuyendo al desarrollo de una ciudadanía crítica, ética y comprometida.

Sección 4: La Construcción de una Situación de Aprendizaje: Estructura y Componentes Esenciales

Diseñar una SdA es un proceso creativo pero riguroso que requiere una planificación detallada. A continuación, se desglosa el proceso en sus fases y componentes fundamentales, sintetizando las directrices del decreto y las buenas prácticas en diseño curricular.

4.1. El Punto de Partida: Reto, Contexto y Producto Final

El primer paso es la conceptualización de la SdA. Esto implica definir tres elementos interconectados:

- **El Reto o Problema:** Es el motor de la SdA. Debe ser un "reto o problema de cierta complejidad" ¹, formulado preferiblemente como una pregunta o una misión que despierte la curiosidad y motive al alumnado. Ejemplos podrían ser: "¿Cómo podemos reducir el desperdicio de alimentos en el comedor escolar?", "Vamos a convertirnos en guías turísticos de nuestro pueblo" o "Diseñemos un juego de mesa para aprender sobre la mitología de Cantabria".³
- **La Contextualización:** Describe el escenario en el que se enmarca el reto. Debe ser creíble, cercano y rico en detalles para que el alumnado pueda sumergirse en la situación. Este contexto justifica la necesidad de resolver el reto.
- **El Producto Final:** Es la evidencia tangible y evaluable del aprendizaje. Define qué se espera que el alumnado cree o elabore al final del proceso. Este producto (un informe, una campaña, un prototipo, una exposición) debe ser lo suficientemente abierto para permitir la creatividad, pero lo bastante concreto para guiar el trabajo del alumnado.⁵

4.2. La Concreción Curricular

Una vez definido el marco de la SdA, el siguiente paso es su anclaje en el currículo oficial. Este proceso de alineación es lo que distingue una SdA de una simple actividad lúdica. Implica una selección deliberada de:

- **Competencias Específicas:** Identificar la o las competencias específicas de las áreas implicadas que se desarrollarán principalmente a través de la resolución del reto.
- **Criterios de Evaluación:** Seleccionar los criterios de evaluación asociados a esas competencias. Estos criterios serán la referencia para diseñar los instrumentos de evaluación y valorar el desempeño del alumnado.
- **Saberes Básicos:** Enumerar los conocimientos, destrezas y actitudes de las distintas áreas que el alumnado necesitará adquirir y movilizar para poder llevar a cabo las tareas y elaborar el producto final.
- **Descriptor del Perfil de Salida:** Conectar las competencias específicas trabajadas con los descriptores operativos correspondientes de las competencias clave, explicitando así la contribución de la SdA al desarrollo integral del alumnado.

4.3. La Secuenciación Didáctica

Esta fase consiste en diseñar el itinerario de aprendizaje, es decir, la secuencia de "distintas tareas y actividades" que guiarán al alumnado desde el planteamiento del reto hasta la elaboración del producto final.¹ Esta secuencia debe ser lógica y progresiva, incluyendo actividades para:

- **Motivación y activación de conocimientos previos:** Presentar el reto, conectar con las experiencias del alumnado.
- **Investigación y estructuración:** Facilitar el acceso a los saberes básicos necesarios a través de la exploración, la instrucción directa, la experimentación, etc.
- **Desarrollo y aplicación:** Tareas en las que el alumnado aplica los nuevos saberes para ir construyendo su producto final.
- **Síntesis y comunicación:** Actividades para la elaboración final, la presentación y la difusión del producto.

En esta fase se deben planificar también las **metodologías** (aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos, gamificación, etc.), los **agrupamientos** (individual, parejas, pequeños grupos, gran grupo) y los **recursos** (materiales, herramientas digitales, espacios) que se utilizarán en cada momento.⁵

4.4. La Integración en la Programación

Es fundamental comprender la relación jerárquica entre la SdA y la programación didáctica. El **Artículo 29.4** del decreto para Primaria establece que las unidades didácticas "integrarán las situaciones de aprendizaje previstas".¹ Esto significa que la SdA no reemplaza a la unidad didáctica, sino que se convierte en su núcleo dinámico. La unidad didáctica puede entenderse como el contenedor temático y organizativo más amplio (p. ej., "El agua en Cantabria"), mientras que la SdA es el reto específico y contextualizado que se desarrolla dentro de esa unidad (p. ej., "Creamos una campaña para ahorrar agua en el colegio y en casa"). La SdA es el componente performativo que da vida a los objetivos y contenidos de la unidad.

4.5. La Evaluación Integrada y Formativa

La evaluación debe ser coherente con el enfoque competencial. El decreto insiste en una evaluación "global, continua y formativa".¹ Esto implica que la evaluación no es un evento final, sino un proceso constante que acompaña a toda la SdA para ofrecer retroalimentación y reorientar el aprendizaje. Se deben diseñar "instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados"¹ que permitan recoger evidencias sobre el desempeño del alumnado en relación con los criterios de evaluación seleccionados. Instrumentos como las rúbricas, las listas de cotejo, los diarios de aprendizaje, los portafolios y las guías de observación son especialmente adecuados para este fin, ya que permiten valorar tanto el producto final como el proceso de trabajo individual y cooperativo.

Sección 5: Conclusión – Decálogo para el Diseño de una Situación de Aprendizaje Eficaz en Cantabria

A modo de síntesis, y como guía para la práctica docente en la Comunidad Autónoma de Cantabria, se presenta un decálogo que resume las características esenciales que toda Situación de Aprendizaje debe poseer para ser plenamente coherente con el espíritu y la letra del Decreto 66/2022.

1. **Parte de un Reto Contextualizado:** Debe plantear un problema o desafío significativo, relevante y anclado en la realidad o los intereses del alumnado.
2. **Está Orientada a la Acción:** El objetivo final es el "despliegue de actuaciones", donde el alumnado aplica lo que sabe para hacer, crear o resolver algo concreto.
3. **Moviliza Competencias:** Conecta de forma explícita con las competencias específicas del área y, a través de ellas, con las competencias clave del Perfil de Salida.
4. **Integra Saberes Básicos:** Los conocimientos, destrezas y actitudes se seleccionan y utilizan como herramientas funcionales e indispensables para superar el reto.
5. **Es Evaluable por Criterios:** Su diseño permite una evaluación clara y objetiva del nivel de desempeño del alumnado a través de los criterios de evaluación establecidos.
6. **Fomenta la Autonomía y la Cooperación:** Combina de manera equilibrada el trabajo individual con dinámicas de grupo, promoviendo la responsabilidad personal y las habilidades de colaboración.
7. **Es Inclusiva (DUA):** Su diseño es flexible desde el inicio, ofreciendo múltiples vías de implicación, representación y expresión para atender a toda la diversidad del aula.
8. **Genera un Producto Final:** Culmina en una evidencia tangible y comunicable (un objeto, una presentación, una campaña, una performance) que demuestra el aprendizaje y puede ser compartido con una audiencia.
9. **Promueve la Transferencia:** El aprendizaje adquirido es funcional y está diseñado para ser aplicable por el alumnado a nuevas situaciones y contextos más allá del aula.
10. **Aborda Valores Transversales:** Incorpora de manera natural y significativa aspectos relacionados con la sostenibilidad, la ciudadanía global, la igualdad de género, la inclusión y la convivencia democrática.

Obras citadas

1. Decreto 66-2022, de 7 de julio currículum infantil y primaria.pdf
2. Anuncio número 2022-5545 - Boletín Oficial de Cantabria, fecha de acceso: septiembre 24, 2025,
<https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=374267>
3. Hacia un Currículo LOMLOE - Educantabria, fecha de acceso: septiembre 24, 2025, <https://www.educantabria.es/hacia-un-curriculo-lomloe>
4. 7 ejemplos de Situaciones de Aprendizaje para Educación Primaria - YouTube, fecha de acceso: septiembre 24, 2025,
<https://www.youtube.com/watch?v=PC0Kd3ClOts>
5. Situaciones de Aprendizaje: concepto, diseño y desarrollo. - Global Education, fecha de acceso: septiembre 24, 2025,
<https://globaleducation.unican.es/wp-content/uploads/2023/05/SITUACIONES-DE-APRENDIZAJE-CONCEPTO-DISENO-Y-DESARROLLO-LOMLOE-marzo.pdf>
6. Tabla para el diseño de una situación de aprendizaje - Educantabria, fecha de acceso: septiembre 24, 2025,
<https://www.educantabria.es/documents/39930/11206926/TABLA+PARA+EL+DISE%3%91O+DE+UNA+SITUACI%3%93N+DE+APRENDIZAJE.docx/39d73a80-648d-9aac-15f5-2823003e733d?t=1663745046450>