

Introducción.

Una vez vista la competencia 3.1 sobre enseñanza y teniendo en cuenta su carácter global del cual se nutren las 3 competencias que vamos a ver a continuación, nos centraremos en la Orientación y apoyo en el aprendizaje.

Como hemos visto, son muchos los modelos pedagógicos que podemos aplicar en nuestro aula, dependiendo del modelo que elijamos los papeles de alumnos, alumnas y profesores pueden variar. Esto quiere decir que nuestro rol como profesor puede ser diferente.

La evolución de la educación ha permitido la inclusión de modelos pedagógicos, como hemos visto en la competencia anterior, donde el papel del alumno o alumna es activo y el profesor adquiere un papel de guía facilitador.

Pues bien, centrándonos en ese papel, y tomando como referencia los modelos pedagógico tecnológicos en los cuales la inclusión de las TIC juegan un papel fundamental, esta competencia cobra gran importancia.

Si reflexionamos acerca de los términos orientación y apoyo, nos damos cuenta de que estos forman parte de los principios metodológicos de la normativa vigente.

Orientar y apoyar a nuestros alumnos es una de nuestras funciones tal y como señala el artículo 91. en su punto c) de la LOMLOE:

c) La tutoría de los alumnos, la dirección y la orientación de su aprendizaje y el apoyo en su proceso educativo, en colaboración con las familias.

Pues bien, si nos centramos en el **objetivo de esta competencia atenderemos al empleo de las tecnologías digitales para la interacción y la comunicación durante los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente a la hora de obtener información tanto de forma directa como indirecta, sobre el desarrollo de los aprendizajes del alumnado, tanto sobre sus logros y dificultades objetivas como sobre su percepción subjetiva, y ofrecer retroalimentación mediante el uso de las tecnologías digitales.**

Así, esta competencia se centra en el uso de las tecnologías digitales como medio para la detección y resolución de los problemas que puedan interferir en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La programación didáctica, al ser un documento dinámico y contextualizado en la significatividad de los alumnos, requiere de continuos cambios y reflexiones para adaptarse a sus necesidades, estos cambios vienen dados en parte por aquellas necesidades,



problemas o dudas de comprensión que se pueden ir dando a lo largo del proceso y que es necesario tener en cuenta, y dar una óptima respuesta.

Por ello, como base **destacamos:**

- **Anticipar las dificultades para poder incorporar de antemano ayudas, instrucciones, contenidos o actividades de refuerzo y apoyo.**
- **Detectar los problemas y dudas durante el proceso de aprendizaje. Incluir procedimientos digitales de monitorización y comunicación tanto en la enseñanza online como presencial.**
- **Proporcionar orientaciones y apoyo inmediato de manera grupal e individual.**

Así el proceso se llevaría a cabo en **3 pasos:**

- **Anticipar las dificultades**
- **detectar los problemas**
- **proporcionar retroalimentación y apoyo inmediato.**

La competencia se relaciona estrechamente con dos competencias de otras áreas, por un lado la competencia 1.1 Comunicación organizativa, la cual hace referencia a la comunicación misma, pero no pone en práctica cuando la comunicación está vinculada con el desarrollo de los aprendizajes, y por otro lado la competencia 4.3 Retroalimentación, programación y toma de decisiones, cuya diferenciación es mucho más sutil.

La orientación y apoyo para el aprendizaje pretende redirigir los aprendizajes en situaciones que no estén vinculadas de manera explícita a la evaluación, sino simplemente apoyar y orientar en aquellas situaciones durante el proceso de aprendizaje en las que detectemos que nuestros alumnos y alumnas puedan tener problemas para comprender o para llevar a cabo algunas tareas. Orientar los aprendizajes y reaccionar ante los resultados de la aplicación de la programación didáctica.

En la competencia 4.3 sin embargo, esta detección se hace como medida para evaluar, interpretar datos, tomar decisiones e informar a las familias.

Partiendo de esto, vemos cómo esta competencia, aunque tiene puntos en común con la competencia 4.3 Retroalimentación, programación y toma de decisiones, tiene algunas diferencias.

Para poder llevar a cabo esta competencia es necesario hacer uso de algunas herramientas que permitan al profesorado hacer un seguimiento de sus alumnos y ofrecer canales de comunicación y apoyo. Un lugar para poder individualizar los aprendizajes y atender a las dificultades que puedan surgir.



A continuación vamos a ver algunas **herramientas para poder llevar a cabo la orientación y apoyo en la enseñanza:**

- **3.2.1. Entornos virtuales de aprendizaje.**
- **3.2.2. Herramientas para generar debate.**
- **3.2.3. Herramientas de mensajería.**
- **3.2.4. Herramientas digitales para la interacción.**
- **3.2.5. Herramientas para la aclaración de conceptos.**
- **3.2.6. Herramientas para refuerzo y ampliación.**
- **3.2.7. Herramientas para generar itinerarios de aprendizaje individualizados.**
- **3.2.8. Herramientas para recoger y dar feedback digital.**

Revision #3

Created 23 January 2023 12:38:11 by Marta Ciprés García

Updated 14 February 2023 13:51:44 by Marta Ciprés García