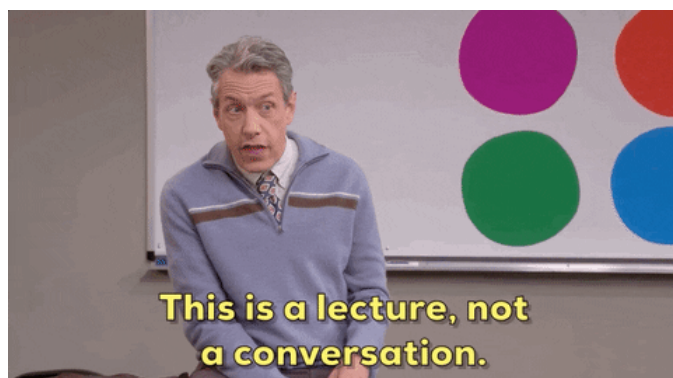


# 1. Introducción

Son muchos los modelos pedagógicos que podemos aplicar en nuestro aula, dependiendo del modelo que elijamos **los papeles del alumnado y del profesorado pueden variar**. Esto quiere decir que nuestro rol como profesor nunca será exactamente el mismo. La evolución de la educación ha permitido la inclusión de modelos pedagógicos, donde el papel del **alumnado es activo y el profesor adquiere un papel de guía facilitador**.



[John Ross Bowie Comedy GIF de CBS](#)

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.

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**
- **detectar los problemas**
- **proporcionar retroalimentación y apoyo inmediato.**

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.