



Perfil del Profesor Orientador en Informática y Tecnología Educativa (POITE)

I). - Fundamentación

Desde la segunda mitad del siglo XX, la sociedad ha experimentado una revolución tecnológica que ha influido en múltiples ámbitos, incluida la educación. En 1972, la Agencia Norteamericana para el Desarrollo Internacional ya definía a la tecnología educativa como una forma sistemática de planificar, implementar y evaluar el proceso del aprendizaje, buscando una instrucción más efectiva. En 1980, la UNESCO destacaba la tecnología educativa como una aplicación de los recursos del conocimiento científico al proceso de aprendizaje.

Aunque estas definiciones mantienen vigencia, no anticiparon el profundo impacto de la tecnología en las relaciones humanas, ni la incidencia de las Ciencias de la Computación en el mundo que nos rodea. A partir del año 2020, quedaron en evidencia los desafíos en la interacción digital de la sociedad. Muchas personas se vieron inmersas en el mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), sin tener las herramientas y conocimientos necesarios, construyendo la ciudadanía digital desde un lugar muy distinto al que la sociedad construye ciudadanía.

A partir del siglo XXI, se hace visible la importancia de que los estudiantes comprendan cómo funciona la tecnología y sus principales fundamentos, que no sean simplemente consumidores y que se apropien de los saberes relacionados con las Ciencias de la Computación; esto permite identificar el impacto que tiene esta ciencia en el mundo que nos rodea y ser potencialmente creadores del mundo digital. Referentes académicos como Wing (2006 y 2011), Levis (2007), Seehorn et al. (2011), Bocconi et al. (2017); Cobo, (2016), entre otros, han destacado a las Ciencias de la Computación y al Pensamiento Computacional como una herramienta poderosa para el aprendizaje, que contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y de las habilidades de comunicación así como de la resolución de problemas.

La propuesta para el perfil del cargo de Profesor Orientador en Informática y Tecnología Educativa (POITE) nos lleva a reflexionar sobre las competencias de esta figura pedagógica en la actualidad, considerando la diversidad de instituciones y contextos donde se desarrolla la educación secundaria. Es fundamental reconocer que la definición de este perfil es un proceso lleno de desafíos, oportunidades y debates, debido a la importancia de la tecnología como herramienta mediadora en la enseñanza y el aprendizaje.

Como punto de partida se debe reconocer la esencialidad del perfil pedagógico así como la importancia en la construcción de relaciones educativas en las instituciones. Esto implica entender la complejidad de la gestión pedagógica en el contexto de las transformaciones actuales, especialmente en relación con los avances en ciencia y tecnología.

Vivimos en un mundo en constante cambio, donde las conexiones e interacciones son fundamentales. Para comprender y transformar nuestra realidad, es esencial adoptar una perspectiva holística e integradora que promueva procesos intelectuales creativos y colaborativos. Se debe fortalecer el trabajo en equipo como una práctica institucional clave para influir positivamente en el aprendizaje de los estudiantes. Esto se logra a través de proyectos educativos significativos que fortalezcan la relación entre el conocimiento teórico y su aplicación práctica.

En este contexto, el POITE debe procurar que el trabajo colaborativo sea su rasgo identitario en la comunidad académica y asumir el rol de referente en Ciencias de la Computación y tecnología educativa, implementando y acompañando propuestas innovadoras con foco en los estudiantes, que involucren a la comunidad educativa, relacionadas a ciudadanía digital, pensamiento



computacional, programación, robótica, inteligencia artificial, entre otros.

A partir de ello, se genera una cultura institucional que busca promover igualdad de oportunidades en la integración tecnológico-pedagógica.

Se destacan los principales pilares que deben considerarse desde el rol de POITE:

1. Referente en Ciencias de la Computación, tecnología y ciudadanía digital.
2. Impulsor de iniciativas y proyectos educativos vinculados al área del saber.
3. Promotor de trabajo colaborativo y prácticas innovadoras.
4. Dinamizador de espacios digitales efectivos para la comunicación institucional.

En base a estos pilares, se establece como perfil general del POITE a un profesional de la educación:

- a) con sólidos conocimientos en Ciencias de la Computación, programación y tecnologías emergentes;
- b) comprometido con la formación integral de los estudiantes, fomentando habilidades técnicas y éticas en un ámbito de inclusión y atención a la diversidad, y promoviendo el respeto por los Derechos Humanos;
- c) capaz de adaptarse a los cambios tecnológicos y pedagógicos, manteniéndose actualizado en su campo;
- d) promotor de la innovación educativa, en busca de nuevas formas de integrar la tecnología en el proceso de enseñanza y el de aprendizaje.

II). - Relación de dependencia

Este es un cargo docente que está sujeto a dependencia jerárquica de la Dirección del establecimiento.

La Dirección de cada centro educativo visitará preceptivamente las Salas de Informática y elevará anualmente a la Inspección Docente cada informe.

La Inspección de Asignatura supervisará el cumplimiento por parte del POITE de todas las funciones y actividades principales que se detallan en este reglamento, elaborando el informe correspondiente.

III). - Aspectos generales

Los paquetes conformarán unidades indivisibles de 10 horas de docencia indirecta a cumplir en régimen de horas de 60 minutos.

El máximo de horas aula de la especialidad, por las cuales se podrá optar, estará constituido por el tope dispuesto para cada departamento y según ronda, no debiendo contabilizarse el cargo de POITE si lo hubiere. El cargo de POITE deberá considerarse dentro de los topes estatutarios (Art. 16. EFD 48/50 horas por indivisibilidad).

El tope de horas por turno será el establecido en las pautas de elección de horas.

En primera ronda, cada docente podrá optar por hasta 2 paquetes de POITE en forma conjunta, siempre que opte por un mínimo de 8 horas de docencia directa de la especialidad. Se podrá elegir 1 cargo de POITE sin optar por horas de clase.

Si en el transcurso de la primera ronda se agotaran las horas de aula de informática en el departamento, por vía de excepción y sin que configure antecedente, se habilitará a tomar el



segundo cargo POITE incluso cuando el docente no haya alcanzado las 8 horas de aula en la asignatura. Esta excepcionalidad únicamente aplica para la primera ronda y debe constar registro en observaciones del acta de designación.

Cumplido el acto de elección – designación si el docente renuncia a horas de la asignatura informática y queda con menos de 8 horas de docencia directa en la asignatura estará obligado a descargar el segundo cargo de POITE. Si no lo hiciera, la CODED departamental lo citará para proceder a aplicar esta disposición.

El cargo de POITE debe desempeñarse en el horario comprendido dentro del turno designado.

En el liceo donde opte por POITE, puede destinar 1 de las horas del paquete para asistir a la Coordinación de Centro, excepto que ya participe de ese espacio por tener horas de coordinación asignadas.

Las horas de informática pueden elegirse en el mismo liceo o en otro diferente donde se radicó el cargo de POITE, bajo responsabilidad del docente en materia de cumplimiento de horarios.

El cumplimiento de las funciones inherentes al cargo de POITE debe realizarse en horario continuo, no permitiéndose su división para cumplir con otro rol.

Si un docente toma 20 horas de POITE por turno en un mismo liceo, debe desempeñar su función en 5 días semanales. En caso de tomar 10 horas, las mismas serán cumplidas en un mínimo de 3 días.

IV). - Acciones y competencias inherentes a la función

Las funciones no se restringen únicamente al espacio del Laboratorio de Informática, sino también a todos los espacios donde se desarrollan actividades vinculadas con el uso de la tecnología.

1.- Eje académico pedagógico

a.- Impulsar, promover y acompañar el uso activo de las tecnologías digitales y recursos tecnológicos, como herramientas didáctico-pedagógicas.

b.- Orientar en aspectos pedagógicos y promover fuertemente el desarrollo de las competencias directamente vinculadas al rol, como son Ciudadanía Local, Global y Digital, Pensamiento Computacional y Pensamiento Científico.

c.- Acompañar y colaborar en el seguimiento de las trayectorias educativas de los estudiantes.

d.- Apoyar y acompañar propuestas mediadas por entornos de aprendizaje virtual, como las de Aulas Alternativas en Línea (AAL) y otras semipresenciales o con apoyo de la virtualidad, con acciones en modalidad presencial y/o virtual destinadas a los estudiantes:

- Acciones introductorias - a efectos de que conozcan el entorno de trabajo y las principales herramientas a ser utilizadas en la plataforma (configuración de perfil, manejo de notificaciones y mensajería, uso de foros, envío de tareas, eventos y fechas importantes, visualización de devoluciones, evaluaciones y calificaciones) y otras herramientas accesorias (procesadores de texto, planillas electrónicas, manejo de PDFs, correo electrónico, documentos compartidos, videoconferencia, comprimir y descomprimir archivos, entre otras).

- Acciones de acompañamiento - durante el desarrollo de los cursos a efectos de apoyar en encuentros sincrónicos, evaluaciones y demás necesidades, donde se potencien los procesos de aprendizaje.



- e.- Organizar e implementar, a lo largo del año lectivo, talleres de Programación y/o Robótica que involucren la participación de estudiantes. Estas actividades deben estar jerarquizadas en el plan de acción.
- f.- Coordinar actividades y realizar talleres que contribuyan en el desarrollo de competencias relacionadas con el Pensamiento Computacional, por ejemplo: inteligencia artificial, impresión 3D, realidad aumentada, ciudadanía digital, narrativa transmedia, gamificación, entre otros.
- g.- Proponer, organizar e implementar acciones de capacitación que faciliten a otros actores de la comunidad educativa la adquisición de competencias para la incorporación de las TIC's al proceso educativo institucional, como por ejemplo cursos, talleres y/o jornadas de actualización y profesionalización en el área.
- h.- Participar del espacio de coordinación que corresponde al turno en el cual se desempeña como POITE, posibilitando encuentros y proyección de trabajo integrado con otros colegas; a efectos de concretar el desarrollo de actividades interdisciplinarias.
- i.- Indagar, seleccionar y difundir nuevas tecnologías y recursos digitales que presenten potencial educativo.
- j.- Coordinar con los colegas de las diferentes áreas del saber, a fin de implementar en forma conjunta propuestas de trabajo áulico que involucren el uso de TICs y/o recursos tecnológicos.
- k.- Acompañar a los distintos actores institucionales en la implementación de actividades previamente coordinadas, con el fin de facilitar y poner al alcance los recursos informáticos.
- l.- Asesorar y estar a disposición, para acompañar a otros docentes en actividades y/o propuestas de aula que involucren el uso de TICs y/o dispositivos tecnológicos.
- m.- Colaborar con la atención y cuidado de los estudiantes, a pedido del Equipo de Dirección, en circunstancias de horas libres. Elaborar propuestas pedagógicas vinculadas al área del saber, para trabajar con los referidos estudiantes. Por lo tanto, el POITE deberá contemplar en su planificación anual esta posible circunstancia.
- n.- Orientar, asesorar y guiar a los estudiantes que concurran voluntariamente al aula de Informática a realizar trabajos y/o actividades.
- ñ.- Acompañar y colaborar con los docentes que se encuentren trabajando en la Sala de Informática. De no tener otras actividades planificadas, el POITE deberá permanecer en sala; y en la medida de lo posible, deberá aportar soluciones técnicas y contribuir al normal desarrollo de la clase.

2.- Eje organizacional- administrativo y conocimiento de la normativa vigente

- a.- Estar en permanente formación y actualización en las dimensiones técnico-tecnológicas y su aplicación en el ámbito pedagógico.
- b.- Elaborar un plan de acción anual con calendarización de actividades, posterior a la realización de un diagnóstico de situación. El mismo tiene que estar a disposición del Equipo de Dirección y de la Inspección.
- c.- Documentar de forma coordinada con el resto de los POITE de la institución en un registro compartido, las acciones de mantenimiento realizadas, así como los reclamos y seguimientos gestionados ante las instituciones pertinentes. Dicho registro deberá estar debidamente



identificado constando de: dependencia (Ejemplo: RT DGES-Ceibal-Antel, entre otros), fecha, número de reclamo, descripción y nombre del docente que lo realizó.

d.- Llevar un registro diario individual con la descripción de las acciones e intervenciones realizadas, a efectos de que queden documentadas y que representen un insumo para intervenciones futuras o para la consulta, en caso de que otros actores institucionales lo requieran. Todos los registros se deberán realizar en formato digital, con respaldo, y disponibles para las autoridades que lo requieran. La Dirección debe tener acceso directo a dichos registros y estar formalmente notificada de cómo visualizarlos.

e.- Colaborar en el diseño y ejecución de procesos de diagnóstico y evaluación en el centro, así como en el procesamiento de los datos recogidos, para generar insumos que contribuyan en la toma de decisiones.

f.- Apoyar la gestión de los canales y vías de comunicación del centro y sus miembros, como la página web institucional y otros espacios digitales de difusión de actividades, en coordinación con el Equipo de Dirección. Impulsar la divulgación virtual de actividades, cursos, concursos, congresos, eventos, vinculados con su área, tanto para docentes como para estudiantes.

g.- Coordinar y administrar el uso compartido de los recursos tecnológicos existentes en la institución.

h.- Contribuir, siempre que se encuentre a su alcance, con el mantenimiento técnico del hardware y software.

i.- Gestionar la provisión de insumos necesarios, ante la Dirección liceal o ante la dependencia correspondiente.

j.- Colaborar con los profesores de la especialidad en las clases, exámenes y en todo lo necesario para el correcto desarrollo de los mismos. Participar, en caso de ser convocado, en instancias de evaluación afines al rol.

k.- Relevar los equipos y recursos de las Salas de Informática y confeccionar el inventario correspondiente, en coordinación con los restantes POITE del centro educativo. Este registro deberá confeccionarse en los meses de marzo-abril y actualizarse en caso de altas y/o bajas de equipamiento.

l.- Asesorar sobre los mecanismos dispuestos por Ceibal para entrega, mantenimiento y actualización de dispositivos.

m.- Realizar, en caso de que sea una necesidad acordada por el colectivo docente del centro, un relevamiento de los equipos Ceibal que tienen los estudiantes, detallando: nombre, cédula y grupo del estudiante, modelo de dispositivo y estado funcional (rota, bloqueada, desactualizada, buen estado, etc.). De proyectarse esta acción, se entiende que la misma debe ser realizada en forma coordinada con el Equipo de Dirección entre los meses de marzo-abril y la recogida de datos implementada por parte del equipo docente, tanto de docencia directa como indirecta.

n.- Diseñar y gestionar una vía de comunicación (correo electrónico, formulario, entre otras) disponible y accesible para todos los docentes del centro, donde puedan solicitar acceso a los recursos de hardware o software, manifestar intención de coordinar alguna actividad y registrar



desperfectos detectados en los equipos y recursos informáticos existentes, así como los inconvenientes que puedan surgir en relación a su uso.

o.- Coordinar con los restantes POITE de la institución aquellas tareas que son comunes a todos ellos y que deben realizarse en forma colectiva.

p.- Publicar los horarios asignados al cumplimiento del cargo en espacios visibles para todos los actores de la comunidad educativa, como por ejemplo sala de profesores, carteleras, adscripción, lugar de ingreso a la sala de informática, redes sociales y página web institucional, entre otros.

q.- Mantener el orden, las condiciones de higiene de las Salas de Informática y de los espacios vinculados a su área de competencia.

r.- Procurar condiciones de seguridad para el manejo de los dispositivos y su eventual traslado fuera de las salas de informática.

s.- Conocer la normativa vigente y manejar la documentación y vías reglamentarias correspondientes para el cumplimiento de su rol.

t.- Organizar y planificar los espacios y tiempos para el uso de las Salas de Informática.

u.- Contribuir en el acompañamiento de las Aulas Alternativas a los efectos de que las mismas se desarrollen fluidamente.

3.- Eje social-comunitario - relaciones interpersonales e intrapersonales

a.- Trabajar en equipo con los restantes POITE de la institución, si los hubiera, proyectando acciones que contemplen las características y particularidades de los distintos turnos y planes que puedan coexistir en dicho centro.

b.- Realizar instancias de trabajo entre todos los POITE de la institución, para generar acuerdos y proyección de actividades conjuntas. Integrar a estos espacios, siempre que sea posible, a los docentes de aula del área.

c.- Favorecer los vínculos con otros actores de la comunidad, procurando un Aula de Informática de "puertas abiertas"; como por ejemplo, generar talleres dirigidos a la comunidad.

d.- Fomentar el desarrollo de competencias intra e interpersonales y promover en los estudiantes reflexión que posibilite la toma de conciencia acerca de su comportamiento en línea y cómo este puede impactar en otros.

e.- Cultivar la comprensión profunda de la empatía digital, permitiendo que los estudiantes entiendan y respeten las perspectivas de otros en el ciberespacio.

f.- Construir y mantener un ambiente digital seguro y respetuoso, difundiendo y comunicando las reglas en línea (Netiquetas).

g.- Mediar en los conflictos en línea que puedan surgir en la institución, utilizando la comunicación asertiva y clara, para resolver disputas y malentendidos en el entorno digital.

h.- Articular con otras instituciones y/o expertos, intervenciones que busquen potenciar, en los distintos actores de la comunidad educativa, los saberes de las Ciencias de la Computación, el uso de TICs y la ciudadanía digital.

i.- Desarrollar instancias dirigidas a estudiantes, familia y comunidad en general, sobre buenas prácticas en el ejercicio de la ciudadanía digital con énfasis en: privacidad, seguridad en línea y



protección de datos personales; en busca de una participación digital crítica y reflexiva.

j.- Generar espacios, abiertos a la comunidad, de muestras de trabajos realizados desde el rol de POITE con estudiantes.

k.- Asistir técnicamente al equipo de gestión, docentes, alumnos y otros actores institucionales en la resolución de dudas o problemas en el uso de tecnologías digitales y dispositivos.

l.- Gestionar y viabilizar, ante División de Soporte a Usuarios Finales de la Dirección de Desarrollo y Gestión Informática de la DGES o ante CEIBAL, según corresponda, solicitudes, reclamos y reparaciones de hardware, software y/o conectividad, realizando el seguimiento del estado de dichos reclamos.

m.- Colaborar y coordinar, como referente natural ante la comunidad educativa, con el Equipo de Dirección y con CEIBAL, la planificación de acciones, como la entrega, recambio y/o retiro de equipos.

n.- Proponer a la Institución la adquisición de nuevas herramientas y equipos, en relación a los proyectos y/o posibilidades de adquisición que puedan surgir.

o.- Potenciar el espacio de la Sala de Informática como un ambiente ameno y amigable que estimule el desarrollo académico y emocional de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

Ballester A. y Bailey A. (2002). Tecnología Educativa: concepción actual, logros y limitaciones didácticas. EduSol, 2(4), 1-9. <https://dialnet.unirioja.es/>

Bocconi, S., Chiocciariello, A., Dettori, G., Ferrari, A. y Engelhardt, K. (2017). El Pensamiento Computacional en la Enseñanza Obligatoria (Computhink) Implicaciones para la política y la práctica. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Departamento de Proyectos Europeos. https://intef.es/wp-content/uploads/2017/02/2017_0206_CompuThink_JRC_UE-INTEF.pdf

Cobo, C. (2016). La Innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Debate.

Levis, D. y Cabello, R. (2007). Medios informáticos en la educación (en América Latina y Europa). Prometeo.

Pautas del perfil del Profesor Orientador en Informática y Tecnología Educativa (2014). Dirección General de Educación Secundaria (DGES, antes CES). <https://www.ces.edu.uy/index.php/circulares11/11145-exp1566214-circular-no324114mlp>

Seehorn, D., Carey, S., Fuschetto, B., Lee, I., Moix, D., O'Grady-Cunniff, D., Boucher, B., Stephenson, C. y Verno, A. (2011). K-12 Estándares para las Ciencias de la Computación.

Wing, J. (2011). Research notebook: Computational thinking-what and why? The Link Magazine, 6(20).



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA

INSPECCIÓN
GENERAL
DOCENTE

Montevideo, 2 de febrero de 2024.

Sra Directora General

Lic. Prof. Jenifer Cherro

Hecha la lectura del perfil del Profesor Orientador en Informática y Tecnología Educativa (POITE) publicado en la página institucional Circular 3708 de fecha 28/12/23, Resolución n°6050 del 26/12/23 recaído en Exp.2023-25-3-005813, la Inspección de Informática constata la omisión de algunos literales que fueron incluidos originalmente en el documento presentado. Según lo expresado, estos deberían incorporarse en el Eje académico pedagógico:

a.- *Impulsar, promover y acompañar el uso activo de las tecnologías digitales y recursos tecnológicos, como herramientas didáctico-pedagógicas.*

b.- *Orientar en aspectos pedagógicos y promover fuertemente el desarrollo de las competencias directamente vinculadas al rol, como son Ciudadanía Local, Global y Digital, Pensamiento Computacional y Pensamiento Científico.*

c.- *Acompañar y colaborar en el seguimiento de las trayectorias educativas de los estudiantes.*

d.- *Apoyar y acompañar propuestas mediadas por entornos de aprendizaje virtual, como las de Aulas Alternativas en Línea (AAL) y otras semipresenciales o con apoyo de la virtualidad, con acciones en modalidad presencial y/o virtual destinadas a los estudiantes:*

- *Acciones introductorias - a efectos de que conozcan el entorno de trabajo y las principales herramientas a ser utilizadas en la plataforma (configuración de perfil, manejo de notificaciones y mensajería, uso de foros, envío de tareas, eventos y fechas importantes, visualización de devoluciones, evaluaciones y calificaciones) y otras herramientas accesorias (procesadores de texto, planillas electrónicas, manejo de PDFs, correo electrónico, documentos compartidos, videoconferencia, comprimir y descomprimir archivos, entre otras).*

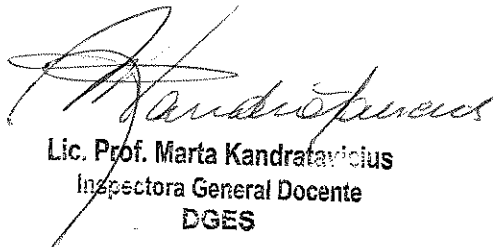
- *Acciones de acompañamiento - durante el desarrollo de los cursos a efectos de apoyar en encuentros sincrónicos, evaluaciones y demás necesidades, donde se potencien los procesos de aprendizaje.*

e.- *Organizar e implementar, a lo largo del año lectivo, talleres de Programación y/o Robótica que involucren la participación de estudiantes. Estas actividades deben estar jerarquizadas en el plan de acción.*

Esta Inspección entiende que lo solicitado es oportuno y considera que los aspectos agregados son importantes y responden a los tiempos y desafíos actuales. Por lo tanto, se solicita que se rectifique el documento aprobado, el que quedaría redactado según luce en el adjunto.

Saludos cordiales.




Lic. Prof. Marta Kandratavicius
Inspectora General Docente
DGES