

Prêmio UniRede 2017

A Associação Universidade em Rede UniRede, por meio de sua Presidência, lança a chamada para o **Prêmio UniRede 2017**.

O **Prêmio UniRede** tem por objetivo incentivar o trabalho inovador nas instituições filiadas à Associação (professores, servidores e estudantes).

Nesta edição pretende-se premiar os melhores **Recursos Educacionais Abertos** produzidos no âmbito das instituições associadas e conta-se com a parceria da Cátedra UNESCO em Educação Aberta (NIED/Unicamp).

Recursos Educacionais Abertos

Os Recursos Educacionais Abertos (REA) são Recursos Educacionais Digitais¹ disponibilizados sob uma licença aberta.

Para além das questões frequentemente abordadas como a possibilidade de reutilização e a interoperabilidade, os Recursos Educacionais Abertos, buscam promover outras práticas como a colaboração e a reutilização, sendo assim:

...materiais de ensino, aprendizado, e pesquisa em qualquer suporte ou mídia que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros. O uso de formatos técnicos abertos facilita o acesso e reuso potencial dos recursos publicados digitalmente. Recursos Educacionais Abertos podem incluir cursos completos, partes de cursos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, testes, software, e qualquer outra ferramenta, material ou técnica que possa apoiar o acesso ao conhecimento (tradução coletiva de UNESCO/COL, 2011).

Portanto, minimamente, os REA diferem dos recursos educacionais digitais e dos Objetos de Aprendizagem em um aspecto muito importante: **são licenciados abertamente**².

1 Recursos Educacionais Digitais, também chamados de Objetos de Aprendizagem (OA), designa produções digitais que possam ser distribuídas e utilizadas em computadores pessoais ou dispositivos móveis e que sejam elaboradas a partir de princípios didáticos. Esses recursos são utilizados pelos educadores como ferramenta de ensino, tanto na modalidade presencial quanto a distância, e pelos alunos como ferramenta de aprendizagem, implicando em um efetivo ganho de qualidade no processo educacional.

2 As licenças abertas mais comuns são as licenças Creative Commons. Para saber sobre licenças livres e Creative Commons, veja: <http://educacaoaberta.org/cadernorea/>

ESUD 2017

XIV Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância
III Congresso Internacional de Educação Superior a Distância

Trabalhos Esperados

Qualquer Recurso Educacional Digital, tais como videocast, videoaula, podcast, animação, App, simulação, jogo, curso, etc., pode concorrer ao prêmio, desde que possua uma licença aberta.

Também pode participar do Prêmio UniRede aquele pesquisador que desenvolveu uma Tecnologia Digital Aplicada à Educação³, a qual produz Recursos Digitais Educacionais, nesse caso, submetendo o produto gerado pela tecnologia digital. **Somente o Recurso Educacional Aberto, gerado pela Tecnologia, será avaliado e concorrerá ao Prêmio.**

Por exemplo, no caso de ter sido desenvolvido um plug-in para o Moodle, que permita a criação e editoração de vídeos dentro do AVA, um vídeo criado com a nova ferramenta pode concorrer ao prêmio. A referência à criação da tecnologia deve ser registrada no Documento Descritivo que será avaliado pela Comissão Técnica. Também é importante relatar o desenvolvimento e utilização da tecnologia no vídeo de apresentação do trabalho que ficará disponível no Youtube.

Quem pode submeter trabalhos

Somente serão aceitas submissões encaminhadas por servidores (docentes ou técnico-administrativos) ou estudantes vinculados a **instituições associadas à UniRede, quites com a anuidade de 2017**.

Verifique com o representante de sua instituição a quitação da anuidade junto à UniRede. Para identificar o representante da sua instituição, utilize o site: www.aunirede.org.br.

Processo de Submissão

Para concorrer ao prêmio o proponente deve:

1. Desenvolver um Recurso Educacional Digital, licenciado com uma licença aberta, isso é, um Recurso Educacional Aberto (REA) que esteja publicado no repositório de REA da sua instituição (Repositório Institucional, EduCapes, etc).
2. Estar inscrito no ESUD 2017.
 - Se o recurso tiver sido desenvolvido por uma equipe, pelo menos um dos integrantes deverá estar inscrito no evento e quites com o pagamento da taxa de inscrição.
 - A submissão deve ser realizada no nome do integrante inscrito.

3 O conceito de Recurso Educacional Digital diferencia-se do conceito de Tecnologia Digital Aplicada à Educação por não se tratar de trabalho de aperfeiçoamento de tecnologia já existente, tal como o aperfeiçoamento de alguma funcionalidade ou a criação de um plug-in para um determinado aplicativo, ou do desenvolvimento de um sistema ou aplicativo que gere os próprios Recursos Educacionais Digitais. Da mesma forma, não se trata de uma padronização, de um protocolo ou de uma metodologia, posto que tais desenvolvimentos e propostas são objeto de pesquisa científica ou de pesquisa de desenvolvimento tecnológico, os quais podem ser submetidos ao evento principal, ESUD 2017.

ESUD 2017

XIV Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância
III Congresso Internacional de Educação Superior a Distância

- Todos os autores devem ser cadastrados no JEMS no momento da submissão.
3. Criar um vídeo de até 5 minutos que demonstre o Recurso Educacional Digital.
 - O vídeo deverá ser publicado no Youtube e o link para o vídeo deverá ser informado no formulário de submissão (o vídeo será listado em uma playlist e que será projetada durante o evento).
 4. Acessar o JEMS (<https://jems.sbc.org.br>) e realizar o Processo de Submissão ao Prêmio UniRede que consiste em:
 - Preencher o Formulário Descritivo do REA ao Prêmio UniRede (informações sobre o formulário encontram-se no Anexo I e Anexo II).
 - Anexar comprovação de vínculo do autor com a IES associada à UniRede (portaria de nomeação, cabeçalho de holerite, declaração do RH, comprovante de matrícula, declaração do representante institucional junto à UniRede, etc.).
 - Anexar declaração de concordância, assinada pelo(s) autor(es), em participar do Prêmio UniRede 2017.

Observações Gerais

1. As propostas enviadas pelo(s) professor(es), servidor(es) ou aluno(s) de cada instituição são de inteira responsabilidade do(s) mesmo(s).
2. Caso o candidato deixe de submeter a documentação solicitada ou seja adulterada a ordem e as questões do Formulário Descritivo, a submissão será desclassificada e não será avaliada pela comissão.

Escolha do Vencedor

A proposta vencedora será escolhida como segue:

1. Pela avaliação da Comissão Técnica de Avaliadores de acordo com os Critérios Técnicos constantes no Anexo II.
2. Por votação virtual, que ocorrerá em endereço a ser divulgado posteriormente no site do evento e nas Redes Sociais pela hashtag #premioUniRede2017. Serão disponibilizados para votação virtual os trabalhos homologados pela Comissão Técnica e cujo responsável pela submissão estiver com a inscrição realizada e paga.
3. Serão considerados pesos de 80% para a avaliação da Comissão Técnica e de 20% para a votação virtual.
4. Todos os recursos considerados qualificados serão apresentados no site do evento e os vídeos serão exibidos durante o evento.
5. A proposta vencedora será aquela que obtiver maior pontuação, considerados os pesos acima descritos.

ESUD 2017

XIV Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância
III Congresso Internacional de Educação Superior a Distância

6. Em caso de empate entre propostas finalistas, o critério de desempate será o tempo de filiação da IES, sendo considerada vencedora a proposta da Instituição associada há mais tempo na UniRede.

Premiação

1. A premiação ocorrerá durante a Cerimônia de Encerramento do ESUD 2017.
2. O autor da proposta vencedora (primeiro classificado) será contemplado com um tablet, que será entregue a ele ou ao Representante Institucional da IES presente no momento da premiação.
3. No caso de ausência do autor e do respectivo Representante Institucional no momento da entrega, a premiação passará para o próximo classificado.

Certificação

Todos os recursos considerados qualificados serão apresentados no site da UniRede.

Os três primeiros Recursos Digitais Educacionais classificados (primeiro, segundo e terceiro lugar) receberão certificado de participação no Prêmio UniRede, onde constará sua classificação.

Datas Importantes

11/09 a 02/10/2017	Prorrogação do Prazo de Submissão de trabalhos para o Prêmio UniRede
03/10/2017	Prazo final para quitação da inscrição do responsável pela submissão
04/10 a 16/10/2017	Avaliação técnica dos trabalhos
17/10 a 19/10/2017	Período de Votação Virtual dos trabalhos qualificados
20/10/2017	Divulgação do Resultado e Premiação

Anexo I

Informações do Formulário Descritivo para Submissão do REA

Abaixo estão descritos os campos do formulário disponível no JEMS (<https://jems.sbc.org.br>), o qual deve ser preenchido com as informações que descrevem o Repositório Educacional Aberto (REA) que irá concorrer ao Prêmio Unirede:

1. Nome do(s) autor(es).
2. Título do Recurso Educacional Aberto.
3. Resumo: elaborar um breve descritivo que explica o que é o recurso educacional, que conteúdo será disponibilizado, de forma que seja possível compreender a proposta do recurso, por exemplo: a simulação modela a instalação predial de portões acionados por controle remoto, nela o aluno interage com os componentes simulando uma instalação real e recebendo feedback das suas ações.
4. Referências
 - Site da Instituição.
 - Endereço do repositório institucional no qual está postado o REA com o seu respectivo identificador.
 - Endereço do Youtube que contém o vídeo de apresentação do REA.
5. Aspectos Pedagógicos
 - Identificação do público-alvo.
 - Definição dos objetivos educacionais ou de ensino-aprendizagem: ensinar, consolidar conceitos, exercitar, avaliar, praticar etc.
 - Definição da área e subárea de conhecimento, por exemplo: Matemática:Cálculo, Informática:Engenharia de Software etc.
 - Indicação de cursos ou áreas de conhecimento que podem ser beneficiadas com o recurso educacional.
6. Definição das estratégias de ensino/aprendizagem: explicar como o recurso poderá ser utilizado por professores, em situação de ensino, ou pelo próprio aluno, em uma situação de aprendizagem.
7. Listagem de Material de Apoio produzido: documentação, livros e material para o usuário aprender a usar o recurso (quando necessário).
8. Listagem das Publicações: pesquisas publicadas acerca dos resultado obtidos com a utilização do recurso educacional.

9. Indicar as tecnologias/técnicas (uma ou mais) utilizadas para o desenvolvimento do recurso: Edição de Vídeo, Edição de Áudio, desenvolvimento para Computação Móvel, Realidade Virtual Ampliada, Edição de Imagens, Animação, Editoração de Documentos, Modelagem 3D, CAD, Empacotamento SCORM, TinCan, outros.
10. Definição do formato da mídia do recurso educacional: PDF, DOC, TXT, MPG, outros (no caso de tipos específicos, utilizados em aplicativos especializados, informar o aplicativo ou plug-in que processa o arquivo). No espírito dos Recursos Educacionais Abertos, encorajamos que sua produção esteja disponível (também) em formatos abertos, ou seja, aqueles que permitem fácil uso e edição por terceiros. Caso o seu recurso esteja em PDF, encorajamos que o usuário tenha acesso também a versão editável (por exemplo, ODT). Encorajamos o uso de formatos abertos como ODT/ODP/HTML/MP4/OGG ao invés de, por exemplo, DOC/WMV/SWF.
11. Descrição das características de Disponibilidade, Acessibilidade, Portabilidade e Interoperabilidade, implementadas de acordo com os padrões de desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem da ISO/IEC 9126, LORI ou CEEdMA.
12. Definição de uma licença livre para o seu recurso. Para os propósitos deste prêmio, os recursos devem estar licenciados com uma de quatro licenças Creative Commons⁴ com os seguintes termos (ou qualquer outra licenças que seja compatível com os termos):
 - CC-BY
 - CC-BY-SA
 - CC-BY-NC
 - CC-BY-NC-SA
13. Vínculo com outros projetos financiados pela instituição ou governo: LIFE, UAB, e-Tec, Videoaulas RNP, outros.

OBS: Elabore as resposta de forma que seja possível identificar os Critérios de Qualidade constantes no Anexo II.

⁴ Para licenciar sua obra é necessário escolher uma das licenças, e então atrelar a mesma ao seu recurso (por exemplo, colocando o símbolo e texto descritivo na página de descrição bibliográfica de um livro; no começo ou no final de um vídeo, nos “termos de uso” de uma simulação ou software, ou no rodapé de uma página HTML). Para escolher sua licença visite https://creativecommons.org/choose/?lang=pt_BR. Para saber mais sobre como licenciar sua obra, veja <http://educacaoaberta.org/cadernorea/utilizar>.

Anexo II

Critérios para Avaliação de Qualidade

A Comissão de Avaliação Técnica avaliará os seguintes critérios de qualidade⁵ para o Recurso Educacional Aberto:

1. Habilidades Didático-Pedagógicas (encontradas no REA, manuais, artigos, sites ou repositórios) :
 - O conteúdo textual ou verbal está claro e consistente.
 - Apresenta uma contextualização inicial descrevendo o conteúdo tratado na solução.
 - Apresenta o objetivo pedagógico relacionado ao uso da solução.
 - Destaca como a solução poderia ser explorada pelo professor.
 - Apresenta Instruções sobre como utilizar a solução.
 - Usa linguagem adequada ao perfil de usuário esperado.
 - Indica a abrangência de uso do recurso (onde e por quem pode ser utilizado).
 - Apresenta mensagens de erro construtivas que permitam que o usuário aprenda a partir das mesmas.
2. Usabilidade:
 - Os recursos de navegação (menus, ícones, links e botões) são claramente identificáveis, fáceis de achar, padronizados e consistentes com os demais recursos de interface.
 - As informações são apresentadas de uma forma esteticamente agradável e legível.
 - Especifica atividades de interação possíveis entre diferentes usuários da solução (multiusuário).
 - Existe documentação, artigos, livros e material para o usuário aprender a usar o recurso
3. Confiabilidade:
 - Previne erros (desabilitando o que não é possível fazer).
4. Disponibilidade:
 - A solução está indexada e armazenada de maneira que seja facilmente encontrada.

⁵ Baseados em LORI, CEEdMA e ISO/IEC9126

5. Acessibilidade:

- A solução pode ser acessada por diferentes dispositivos, diferentes contextos (ex.: velocidade de conexão diferente) e principalmente possuir versão adaptada para diferentes tipos de usuários (deficientes visuais, idosos etc.).

6. Portabilidade:

- A solução funciona em diversos cenários como: diferentes sistemas operacionais, diferentes ambientes virtuais de Avaliação, diferentes hardware etc.

7. Interoperabilidade:

- A solução pode interagir com outras soluções ou sistemas.

8. Tecnologia e Inovação:

- As ferramentas tecnológicas utilizadas para sua criação foram corretamente utilizadas.
- Foi desenvolvida uma tecnologia específica para desenvolver o Recurso Educacional Digital.
- O recurso é inovador na área de conhecimento.

9. Facilidade de instalação:

- A solução é de fácil instalação.

10. Precisão

- A solução apresenta resultados precisos, dentro do esperado.

Obs.: Cada critério acima descrito será pontuado pelos avaliadores com valores entre:

1 - Discordo completamente e 5 - Concordo completamente.

A classificação será realizada pelo somatório dos pontos em ordem decrescente.