

Prêmio Educadores Transformadores Weduction / Edição 2017

Regulamento

Artigo 1º Objetivo

O concurso é uma realização do Weduction, em parceria com a Foreducation, voltado a todas as escolas associadas, com o objetivo de reconhecer educadores inovadores que utilizam a tecnologia para aprimorar o processo de ensino e de aprendizagem. A denominação "Educadores Transformadores" está ligada ao **modelo de adoção tecnológica SAMR**, que define como estágio de transformação o momento em que o uso da tecnologia extrai o protagonismo do aluno.

O trabalho com o Coordenador Pedagógico é fundamental para obter apoio pedagógico e operacional. Não há a necessidade de proposições de novos conteúdos, mas da criação de estratégias metodológicas com recursos tecnológicos.

Artigo 2º Participantes

Podem concorrer ao prêmio todos os educadores das escolas associadas ao grupo, da Educação Infantil ao Ensino Médio e Técnico.

Parágrafo 1º: para concorrer à Categoria Prêmio Geekie, descrita no art. 5º e anexo I, o educador deve, necessariamente, fazer uso do Geekie Lab.

Artigo 3º Inscrições

A inscrição terá início em 10 de maio de 2017 e se encerrará em 30 de novembro de 2017. Serão aceitos trabalhos aplicados no ano letivo de 2017.

Parágrafo 1º: Somente serão aceitos os que apresentem uma **Sequência Didática** (projeto) contendo:

- A. Tema
- B. Nome completo do professor / Unidade / Disciplina / Série
- C. Nome do Coordenador que apoiou efetivamente o projeto
- D. Objetivo
- E. Conceitos trabalhados
- F. Competências/Habilidades desenvolvidas
- G. Tecnologias utilizadas (aparelhos, sites, aplicativos etc.)
- H. Estratégia com o uso de ferramentas tecnológicas
- I. Registro do desenvolvimento e das produções dos alunos (relatórios, fotos, avaliações, documentários, links de sites e blogs desenvolvidos, Apps, dentre outros)
- J. Cronograma das Atividades (sequência em tópicos das atividades desenvolvidas)
- K. Resultado obtido em um período de aplicação de, no mínimo, 4 semanas
- L. Anexos (anexar materiais produzidos durante a elaboração do projeto, como: fotos, vídeos, avaliações, fichas, relatórios etc).

O projeto será julgado pelo conteúdo enviado ou compartilhado na inscrição, portanto, reúna os materiais de forma organizada e clara. **Evite excesso de arquivos, coloque o conteúdo suficiente para os avaliadores compreenderem e avaliarem o trabalho.**

Parágrafo 2º: A Inscrição e envio dos projetos deverão ocorrer exclusivamente pelo formulário disponível no link: gg.gg/transformadores. É importante liberar o compartilhamento de todo material para **qualquer pessoa com o link visualizar**. Atenção: Serão eliminados os trabalhos sem compartilhamento para **qualquer pessoa**

com o link.

Parágrafo 3º: Cada participante poderá inscrever quantos projetos julgar conveniente, desde que atendam aos pré-requisitos mencionados neste regulamento.

Parágrafo 4º: Os coordenadores poderão concorrer ao Prêmio quando forem professores das respectivas turmas ou com cursos e projetos extracurriculares executados fora do período regular.

Parágrafo 5º: Após o encerramento do concurso, os projetos submetidos serão compartilhados com outros educadores, a fim de promover a disseminação de boas práticas pedagógicas. Os trabalhos do Educadores Transformadores 2016 podem ser consultados [neste link](#).

Artigo 4º Comitê de Seleção de Banca Examinadora

Os trabalhos inscritos serão analisados por um Comitê de Seleção composto por, no mínimo, 3 (três) educadores que possuam conhecimento no uso de tecnologia e da estrutura metodológica dos recursos pedagógicos.

Parágrafo Único: As decisões do Comitê de Seleção são irrecorríveis.

Artigo 5º Critérios de Seleção

Os projetos submetidos serão avaliados e premiados de acordo com os critérios apresentados abaixo:

Uso da Tecnologia para Aprendizagem: O projeto reflete o uso da tecnologia na sala de aula

Colaboração: O projeto promove a colaboração entre alunos no processo de ensino-aprendizagem.

Criatividade: O projeto apresenta uma forma criativa para desenvolver competências e habilidades.

Transformação do Aprendizado: O projeto demonstra transformação na forma de ensinar dos métodos tradicionais para uma pedagogia mais dinâmica com o uso de ferramentas tecnológicas.

Protagonismo: As atividades proporcionam o protagonismo dos alunos com o uso de ferramentas tecnológicas.

Organização: O trabalho apresenta a organização determinada no Art.3º, parágrafo 1º.

Categoria Prêmio Geekie: será encaminhado um anexo com as regras específicas da categoria.

Artigo 6º Premiação

Parágrafo 1º: Haverá até 25* ganhadores que concorrerão nas seguintes categorias:

Categoria Prêmio Segmento por Unidade Escolar: será atribuído o prêmio para o melhor trabalho de cada segmento em cada escola do Grupo Weducation.

Serão considerados os seguintes segmentos para a premiação: Ensino Infantil (EI), Ensino Fundamental 1 (EF1), Ensino Fundamental 2 (EF2), Ensino Médio (EM), Ensino Técnico (ET) e Global (GL).

Cada escola será premiada com os segmentos com os quais trabalha.

Na categoria Global **não terá prêmio por unidade**, tendo um prêmio Geral englobando

todas as escolas associadas ao Weduction que possui esse segmento.

Parágrafo Único: Para garantir uma concorrência, esse prêmio só será outorgado quando houver o mínimo de 3 projetos realizados por professores diferentes* do segmento. Por exemplo: são necessários pelo menos 3 projetos de Ensino Médio da escola X para existir um prêmio interno desse segmento. Em caso de trabalhos multidisciplinares poderá haver professores em comum, mas nunca os mesmos para contabilizar o número mínimo de projetos.

Mesmo que o segmento não atinja o número mínimo de projetos, e desta forma está impedido de concorrer à Premiação da Unidade, ainda poderá ser escolhido para concorrer na Categoria Prêmio Weduction.

Categoria Prêmio Weduction

Os melhores projetos de cada Unidade Escolar concorrerão ao Prêmio Weduction. Serão 4 projetos premiados, sendo uma para cada segmento do Ensino Básico (EI, EF1, EF2 e EM).

Atendendo aos critérios da premiação interna Segmento por Unidade, o **Prêmio Weduction** será cumulativo.

O Ensino Técnico está presente em apenas uma unidade do Weduction e só concorrerá na categoria **Prêmio Segmento por Unidade Escolar**.

Parágrafo 2º: O valor total em prêmio é de até R\$ 35.000,00 (vinte e oito mil reais), sendo:

- R\$ 1.000,00 para os primeiros colocados da categoria **Prêmio Segmento por Unidade Escolar** (respeitando o mínimo de 3 projetos inscritos na categoria).
- R\$ 2.500,00 para o primeiro colocado de cada categoria (exceto Geekie) do **Prêmio Weduction**.
- R\$ 1.000,00 para o primeiro colocado do Ensino Técnico.
- R\$ 2.000,00 para o primeiro colocado do **Prêmio Geekie** (geral para o Weduction).
- R\$ 2.000,00 prêmio único para a categoria Global.

Parágrafo 3º: O valor do prêmio será pago em folha de pagamento, e incidirão impostos e encargos trabalhistas previstos na CLT, logo os participantes devem estar com o contrato de trabalho ativo no ato da premiação.

Parágrafo 4º: A divulgação dos projetos finalistas e seus autores ocorrerá no início das aulas de 2018, em data a ser definida.

Marcelo de Freitas Lopes
Diretor de Tecnologia Educacional

ANEXO 1 - CRITÉRIOS DE SELEÇÃO: CATEGORIA GEEKIE

O prêmio Geekie é uma das categorias que compõe o Prêmio Educadores Transformadores e segue todos as determinações presentes no regulamento divulgado, com exceção do artigo 5º que refere-se aos critérios de seleção.

Para o prêmio Geekie, serão considerados os critérios qualitativos que já compõem o Prêmio Educadores Transformadores (A), mais os critérios quantitativos que demonstram engajamento na plataforma (B). Para o cálculo seguiremos o seguinte raciocínio:

A)

Uso da Tecnologia para Aprendizagem: O projeto reflete o uso da tecnologia para sala de aula.

Colaboração: O projeto promove a colaboração entre os alunos no processo de ensino-aprendizagem.

Criatividade: O projeto apresenta uma forma criativa para desenvolver competências e habilidades.

Transformações do aprendizado: O projeto demonstra transformação na forma de ensinar dos métodos tradicionais para uma pedagogia mais dinâmica com o uso de ferramentas tecnológicas.

Protagonismo: As atividades proporcionam o protagonismo dos alunos com o uso de ferramentas tecnológicas.

Organização: O trabalho apresenta a organização determinada no Art.3º, parágrafo 1

B)

Engajamento do professor no Geekie Lab:

1 ponto extra para o professor que tiver 1 indicação de aula e 2 indicações de tarefas por mês, nos meses de agosto, setembro e outubro.

2 pontos extras para o professor que tiver 2 indicações de aula e 3 indicações de tarefas por mês, nos meses de agosto, setembro e outubro.

3 pontos extras para o professor que tiver, no mínimo, 3 indicações de aula e 4 indicações de tarefas por mês, nos meses de agosto, setembro e outubro.

Engajamento dos alunos no Geekie Lab:

1 ponto extra para o professor de que tiver 60% da sua turma engajada no Geekie Lab na data da seleção

2 pontos extras para o professor de que tiver 70% da sua turma engajada no Geekie Lab na data da seleção

3 pontos extras para o professor de que tiver 80% da sua turma engajada no Geekie Lab na data da seleção

Para cálculo da nota final e seleção do profissional premiada será somada a nota de 1 a 10 no item A com os pontos extras obtidos no item B.

Como preparação para esta categoria, incentiva-se que todos os inscritos façam o download do Ebook: [Manual de boas práticas do Geekie Lab](#) onde são encontradas formas variadas de utilização da plataforma para engajar alunos.