



10ª Convocatoria Premio colombiano de informática educativa Ribie- Col

Reglamento y procedimiento

El Premio colombiano de informática educativa es un reconocimiento que **Ribie-Col** hace a los grupos de investigación, a los investigadores, a los profesores y estudiantes por su persistencia y esfuerzo para aportar conocimiento e innovaciones a la educación y; un estímulo a la comunidad académica para que continúe aportando una práctica educativa reflexiva, recursos educativos digitales y conocimiento como producto de la investigación científica.

El Premio colombiano de informática educativa fue creado por la comunidad académica de Ribie-Col en el año 1990 y en repetidas ocasiones ha contado con el apoyo y respaldo del Ministerio de Educación Nacional.

Desde el año 1990 se realiza cada dos años y se entrega en el marco del Congreso de informática educativa, que también se realiza cada dos años.

Para el año 2010, la 10ª convocatoria se hace con el auspicio, colaboración y apoyo de la Universidad del Cauca y de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, quien serán las anfitrionas del Congreso Internacional de Informática Educativa Ribie-Col 20 años, que se viene realizando cada dos años.

Las categorías de la 10ª. Convocatoria del Premio colombiano de informática educativa son:

Premio en la categoría de experiencias docentes: *Convoca a los docentes de todos los niveles educativos y de educación para el trabajo.*

Premio en la categoría de experiencias de estudiantes: *Convoca a los estudiantes de la educación básica y media.*

Premio en la categoría de producción de recursos educativos digitales: *Convoca a los docentes, estudiantes, grupos de investigación + desarrollo + innovación y estudiantes de todos los niveles.*



Cronograma Categorías: Experiencias docentes, experiencias de estudiantes y recursos educativos digitales

Detalle	Fecha
Apertura de la convocatoria	Lunes 18 de enero de 2010
Recepción de experiencias	Del 18 de enero a 30 abril de 2010
Recepción de recursos educativos digitales	Del 18 de enero a 30 abril de 2010
Cierre de la convocatoria del premio	30 de abril de 2010
Evaluación de experiencias	3 de mayo a 21 de mayo de 2010
Evaluación de recursos	3 de mayo a 21 de mayo de 2010
Publicación de resultados	24 de mayo de 2010
Inscripción de experiencias y recursos para ser presentadas en el Congreso Internacional de Informática Educativa Ribie-Col 20 años	1 de febrero de 2010 a 18 de junio de 2010
Cierre de inscripciones al Congreso	18 de junio de 2010
Presentación de finalistas en el Congreso Internacional de Informática Educativa	14, 15 y 16 de julio de 2010
Entrega del premio a los ganadores en cada categoría	16 de julio de 2010

1. Reglamento para la inscripción y recepción de experiencias educativas y recursos educativos digitales

Etapas del proceso

1. Convocatoria de Ribie-Col con las fechas de recepción, cierre, evaluación y entrega del permiso.
2. Registro de los grupos o autores de las experiencias educativas y recursos digitales para la educación.
3. Inscripción de los proyectos experiencias docentes, experiencias de estudiantes y recursos educativos digitales en el sitio Web de la Red iberoamericana de informática educativa Ribie-col. www.ribiecol.org.
4. Distribución de cada experiencia o recurso a dos jurados diferentes.
5. Evaluación por parte del jurado de las experiencias y recursos y selección de finalistas, para que sustenten y presenten sus ponencias en el Congreso Internacional de Informática Educativa.
6. Recepción y procesamiento de la evaluación de cada jurado y sistematización de resultados.
7. Selección de 10 finalistas para cada categoría y convocatoria para presentar sustentación en el marco del Congreso Internacional de Informática Educativa Ribie-Col 20 años, ante jurados.
8. Presentación de los finalistas en el Congreso internacional de informática educativa.
9. Evaluación de los finalistas por parte del jurado en el marco del Congreso Internacional de Informática Educativa – Ribie-col 20 años
10. Entrega y reconocimiento del Premio al primero y segundo lugar en cada categoría.

NOTA: *Todo candidato al premio colombiano de informática educativa, que sea preseleccionado para presentar su experiencia o recurso en el Congreso Internacional de Informática Educativa y que no se presente será eliminado automáticamente.*



1.1 Requisitos de presentación

Estos requisitos son de obligatorio cumplimiento, en caso contrario los trabajos no serán tenidos en cuenta para el proceso de evaluación.

1.1.1 Restricciones

El Coordinador nacional de Ribie-Col o los grupos de investigación a los que hace parte, no pueden concursar en ninguna categoría del Premio colombiano de informática educativa.

Ningún integrante del comité de evaluación podrá presentar trabajos en la categoría en que actúa como evaluador, tampoco podrá evaluar propuestas presentadas por la institución que representa.

No podrán participar para el premio trabajos presentados en versiones previas que no demuestren tener nuevos desarrollos.

Podrán participar experiencias o recursos educativos digitales que incorporen o hagan uso de tecnologías digitales en cualquier formato. Los recursos educativos y las experiencias no se limitan a la informática educativa.

No se aceptarán trabajos fuera de las fechas límites establecidas y acordadas por el comité académico de Ribie-Col y publicadas en el cronograma.

1.2 Proceso de registro e inscripción de las experiencias y recursos educativos digitales

El registro, se refiere al proceso de diligenciamiento de los datos personales y generales del autor o grupo autor de una experiencia educativa o un recurso educativo digital en la base de datos del sitio web de Ribie-Col www.ribiecol.org

La inscripción, hace referencia al proceso de digitalización y entrega en medio digital de una experiencia educativa o un recurso educativo digital para



concurrir en el Premio colombiano de informática educativa convocado por Ribie-Col y el Ministerio de Educación Nacional.

El proceso que se describe a continuación aplica, de forma exclusiva para los proyectos o experiencias presentadas en las categorías: Experiencia educativa y recurso educativo digital.

Los recursos educativos o las experiencias pueden ser presentados a concursar en el Premio colombiano de informática educativa por grupos o por personas. El reconocimiento se otorga a los grupos o a las personas autoras de los recursos o protagonistas de las experiencias.

Para presentar un recurso educativo digital o una experiencia educativa al Premio colombiano de informática educativa, primero debe realizarse el registro del grupo o persona responsable o autor y, luego la experiencia o el recurso educativo digital en el sitio web de Ribie-Col www.ribiecol.org

El procedimiento es el siguiente:

1. Registro del autor o grupo autor de la experiencia o recurso educativo. Si es un grupo, se debe diligenciar el registro del líder del grupo y de los integrantes del grupo.
2. Inscripción de la experiencia o recurso educativo.

1.3 Registro del autor o grupo autor de experiencias o recursos educativos digitales

El registro del autor o grupo debe hacerse de forma exclusiva en el sitio Web de la Red Iberoamericana de Informática Educativa – Ribie-Col: www.ribie.col.org

En el formulario de registro, se solicita la siguiente información:

Identificación del grupo o del autor

- Categoría a la que se presenta
- Título de la experiencia o del recurso educativo (Dos o más experiencias o recursos educativos no pueden tener el mismo o título, esto es un requisito, inclusive para recursos o experiencias presentadas en versiones anteriores del premio colombiano de informática educativa. El título debe tener máximo 20 palabras)



- Fecha de registro del autor o del grupo

Datos del grupo

- Nombre del grupo
- Fecha de inicio del grupo
- Institución a la que se encuentra adscrito el grupo
- Campos de conocimiento que aborda el grupo
- Grupos con los que tiene relación permanente
- Grupos con los que ha desarrollado proyectos en conjunto
- Publicaciones realizadas por el grupo (Fecha, datos del medio de publicación)
- Proyectos desarrollados por el grupo (Fecha, título de la experiencia) – Fuente de financiación.
- Recursos educativos producidos por el grupo (Tipo de recurso – dirigido a – fecha de realización – forma de divulgación)
- Proyectos desarrollados por el grupo (Fecha – nombre del proyecto)
- Proyectos en curso (Fecha de inicio – Nombre del proyecto – Fuente de financiación)
- Otros productos del grupo (fecha de finalización – título – fuente de financiación)

Datos del líder del grupo

- Nombre y apellidos
- Foto digital del líder.
- Tipo y número del documento de identidad
- Nombre de la institución a la que pertenece (Facultad – programa) o (Sede – Jornada – grado)
- Dirección institucional
- Dirección personal.
- Número teléfono personal.
- Número celular personal.
- Número institucional.
- Municipio
- Departamento.
- País.
- Correo electrónico.
- Página Web si se tiene.

Datos de los integrantes del grupo

- Nombres y Apellidos.
- Documento de identidad.
- Teléfono personal
- Correo electrónico.
- Foto digital



1.4 Inscripción de la experiencia o recurso educativo digital

La inscripción de un recurso educativo digital o de una experiencia educativa debe hacerse de forma exclusiva en el sitio Web de la Red iberoamericana de informática educativa – Ribie-Col: www.ribie.col.org

Para que la experiencia educativa o el recurso educativa digital pueda concursar, su inscripción debe realizarse antes de la fecha de cierre y el autor o el grupo autor debe haberse registrado en la base de datos de Ribie-Col en el sitio web www.ribiecol.org

Procedimiento

Haga clic en el hipervínculo Premio colombino de informática educativa e ingrese al formulario: ***Inscripción proyectos premio.***

Para la inscripción de experiencias o recursos educativos se presenta un formulario de registro, en el cual se debe copiar y pegar el texto o la información requerida en cada una de las secciones, al final del proceso, se solicita adjuntar el documento escrito y los recursos digitales.

Las condiciones técnicas, de forma y contenido que se solicitan se detallan a continuación:

Requisitos para el documento de presentación de la experiencia o recurso educativo

Todo recurso educativo o experiencia que se inscribe al Premio colombiano de informática educativa, debe describirse en un documento escrito, el cual debe adjuntarse en su totalidad en un solo archivo y, al cual deben anexarse los recursos educativos digitales que lo componen o demás materiales.

El documento mediante el cual se presenta la experiencia educativa o el recurso educativo digital debe adjuntarse en un formato pdf o .doc con la herramienta para adjuntar archivos, todos los anexos al documento (Imágenes, fotografías, videos, animaciones, aplicativos de software, entre otros) deben adjuntarse con la misma herramienta.

El documento escrito debe cumplir las especificaciones técnicas, de contenido y forma que se especifican a continuación:

- **Formato**

- Estilo de la fuente Arial o Verdana, tamaño 11; tamaño carta; interlineado doble; márgenes de 3 cm a cada lado; paginación al extremo derecho del encabezado de cada una de las páginas.

- **Partes del documento:**

- Página de presentación: título de máximo 20 palabras, subtítulo (no obligatorio) de máximo 20 palabras; Categoría en la que concursan; datos de los autores: nombres y apellidos; datos de la institución u organización a la que pertenecen: nombre de la institución, seccional, facultad, programa, jornada o sede, nivel educativo, jornada; datos de ubicación y fecha: lugar (municipio, departamento o estado, país) y fecha.
- Cuerpo del manuscrito: Escrito en tercera persona con corrección ortográfica completa. Párrafos diferenciado por espacios y después de cada subtítulo. Todas las palabras en mayúscula deben ser acentuadas: resumen, máximo de 120 palabras; palabras clave, máximo 5 palabras; introducción, desarrollo del contenido; referencias bibliográficas: deben seguir las normas APA. La extensión máxima del documento es de 4000 palabras, sin contar el resumen.

1.1.2 Formulario de inscripción de experiencias y recursos educativos digitales

El documento con la información o descripción de la experiencia o del recurso educativo digital, además de adjuntarse en formato .doc o pdf debe transcribirse o copiarse al formulario de recepción de trabajos y proyectos, en su totalidad.

El formulario no tiene editor y por efecto todos los textos serán recibidos en un formato estándar en fuente Verdana tamaño 11.

El procedimiento más recomendado para inscribir la experiencia o el recurso, es copiar y pegar cada uno de los textos que corresponden con las secciones del formulario.

Cada sección del formulario tiene un límite de palabras, que se describe o anota a continuación y que debe coincidir con el documento escrito.

Secciones del formulario



Datos generales

- Categoría en la que se inscribe
- Título: máximo 20 palabras (Dos o más experiencias o recursos educativos no pueden tener el mismo o título, esto es un requisito, inclusive para recursos o experiencias presentadas en versiones anteriores del premio colombiano de informática educativa)
- Subtítulo (no obligatorio): máximo 20 palabras
- Resumen: máximo de 120 palabras
- Palabras clave: máximo 5 palabras

Nota: El sistema registra de forma automática la fecha y hora de la inscripción de la experiencia o proyecto educativo

Descripción del recurso o de la experiencia

- Escrito en tercera persona con corrección ortográfica completa.
- Párrafo diferenciado por espacios y después de cada subtítulo.
- Todas las palabras en mayúscula deben ser acentuadas.
- Extensión máxima del documento 4000 palabras.

Referencias bibliográficas

- Las referencias bibliográficas deben seguir las normas APA y deben presentarse en orden alfabético.

Nota: Todas las gráficas, imágenes o diseños que acompañan y complementan el texto, tales como fotografías, dibujos, sombras, líneas, expresiones gráficas, etc. Deben ser identificadas con una numeración secuencial. El número debe aparecer señalado en el lugar del texto en el que se ubica. Los recursos gráficos que acompañan o complementan el texto deben ser adjuntados como un archivo adjunto al documento.

Herramienta para adjuntar archivos

El documento escrito se debe adjuntar en un solo archivo, una vez se haya realizado el registro del grupo o del autor e inscrito la experiencia o recurso digital educativo.

Si el documento tiene adjuntos, estos se deben realizar en archivos que no superen los 8 megas. La herramienta no adjunta archivos con una capacidad superior a 8 megas.

Si la información supera los 8 megas, como en el caso de la multimedia, el sistema genera un código y, el recurso (en medio físico CD, DVD u otro)



deberá ser enviado a la sede de la coordinación nacional, que para el periodo 2008 – 2010 estará ubicada en la ciudad de Bogotá carrera 20 No. 125 – 38 oficina 105, marcado con ese código.

El envío debe contener: un (1) original y dos (2) copias. Los recursos que se envíen por un servicio de correo, deben ser enviados de forma inmediata y su recepción debe presentarse máximo cuatro (4) días hábiles después de la fecha de inscripción de la experiencia o el recurso digital en el sitio web de Ribie-Col www.ribiecol.org

Si por problemas técnicos, la información enviada en medio físico no puede ser vista en el original o en cualquiera de sus copias, no será tomada en cuenta. En todo caso, el comité académico de Ribie-Col hará todo el esfuerzo para solucionar el inconveniente.

Los archivos adjuntos en medio físico se deben enviar en un sobre sellado con los datos del remitente y el código de identificación generado por la herramienta.



Criterios de evaluación

Premio colombiano de informática educativa

Premio colombiano de informática educativa categoría experiencia docente

A continuación se describen los criterios que se tendrán en cuenta al momento de evaluar las experiencias de docentes que sirven como orientación tanto a los participantes en el premio como a los evaluadores del mismo.

1.1 Criterios de evaluación

1. **Claridad y coherencia en la presentación de las experiencias:** este criterio atiende a la capacidad de exponer en el documento todos los aspectos del proyecto tales como: objetivos, logros alcanzados y verificables, proceso de desarrollo, dificultades, proyección, población beneficiada, grupo de trabajo, entre otros.

2. **Impacto:** el cual se define a partir de algunos de los siguientes aspectos:

Descripción de la necesidad o problema que la experiencia aborda.

Magnitud de la necesidad o problema de la que se ocupa la experiencia; a mayor población beneficiada con la experiencia mejor evaluación.

Alcance en cuanto a sostenibilidad y proyección de la experiencia; considerar si se trata de experiencias a corto, mediano o largo plazo. Se considerarán de mejor evaluación aquellas de mediano y largo plazo.

Aportes a la reflexión y las prácticas pedagógicas; este criterio tiene que ver con las reflexiones propias de los docentes sobre su quehacer en cuanto al uso pedagógico de la tecnología informática y los beneficios de las experiencias en la cualificación de las prácticas educativas. Las mejores evaluaciones serán para aquellas experiencias que muestren tanto las reflexiones como evidencias de su incorporación a la práctica pedagógica.

Cobertura en cuanto a personas involucradas y/o beneficiadas; variedad de la población en tanto docentes, estudiantes, padres y otros actores sociales y

finalmente en cuanto al tipo de población, en este aspecto se privilegiarán experiencias con sectores sociales en condiciones adversas.

3. **Innovación:** entendida como la originalidad de las experiencias en tanto se hace algo que previamente no se ha realizado en un contexto social particular. La recursividad, entendida como la adecuación de los recursos a propósitos o tareas nuevas, es un aspecto a considerar como parte de las innovaciones al momento de evaluar las experiencias. Será mejor evaluada aquella experiencia que a juicio del comité evaluador presente las experiencias más innovadoras.

4. **Fundamentación pedagógica:** este criterio atiende a la evidencia de soportes pedagógicos teóricos y prácticos en los cuales se apoya la experiencia. La evaluación responderá a las evidencias presentadas por los docentes.

5. **Tipo de organización que dio origen en la cual se gestó la experiencia:** en este criterio se tendrán en cuenta si se trata de experiencias participativas o individuales, siendo las de mejor evaluación aquellas que involucran distintos agentes de la comunidad. De igual manera se sugiere considerar, con mejores evaluaciones, si se trata de organizaciones autónomas o de auto organización como por ejemplo redes de cooperación o aprendizaje o grupos interdisciplinarios o grupos interinstitucionales.

6. **Condiciones y circunstancias:** aquí se considera la disponibilidad de recursos o aquellas situaciones contextuales de una experiencia. Tendrán mayor reconocimiento aquellas experiencias realizadas en condiciones y circunstancias con mayores dificultades de partida.

7. **Presentación formal del trabajo:** se sugieren las siguientes pautas para la presentación de las experiencias las cuales hacen parte de la evaluación en tanto aspectos formales a considerar por parte de los evaluadores.

8. **Extensión máxima de todo el documento:** 10 páginas

1.2 Valoración de los criterios de evaluación

Escala de calificación:

- 0 = No aplica:** No cumple con el criterio.
- 1 = Bajo:** No corresponde a lo exigido.
- 2 = Bueno:** Corresponde con lo exigido.
- 3 = Excelente:** Es excelente respecto a lo exigido

CRITERIO CALIFICACIÓN (0 – 3)



1. Claridad y coherencia en la presentación de las experiencias:
2. Impacto
3. Innovación
4. Fundamentación pedagógica
5. Tipo de organización que dio origen en la cual se gestó la experiencia
6. Condiciones y circunstancias
7. Presentación Formal del trabajo

1.2.1 Concepto de los evaluadores del comité de evaluación

1. No se acepta la participación en el premio, ni como ponencia, ni como afiche.
2. Aceptar trabajos para afiche y no para el premio.
3. Aceptar trabajos para ponencia y no para el premio
4. Recomendación del trabajo como finalista al premio.
5. Sugerencia como "fuera de concurso".

2. Premio informática educativa en la categoría de experiencia de estudiantes

2.1 Criterios de evaluación

A continuación se describen los criterios que se tendrán en cuenta al momento de evaluar los trabajos de estudiantes que sirven como orientación tanto a los participantes en el premio como a los evaluadores del mismo.

1. **Niveles de escolaridad:** Podrán participar los estudiantes desde grado cero hasta grado decimoprimer o niños y jóvenes desde los 5 años de edad hasta los 18 años, independiente de su nivel de escolaridad o de si se encuentran fuera del sistema escolar formal colombiano. Este criterio es el primero a considerar en tanto los evaluadores deberán tener en cuenta el grado o la edad en el cual están lo(a)s estudiantes como orientador de la evaluación de los demás criterios, esto permite evaluar cada trabajo en el nivel que le corresponda. Se sugiere tener en cuenta preferentemente aquellos trabajos desarrollados en los primeros grados de escolaridad o edades menores puesto que se busca fomentar y estimular desde las edades más tempranas el interés por el uso de las TICS.

2. **Claridad y coherencia en la presentación de los trabajos:** este criterio atiende a la capacidad de presentar en el documento aquellos aspectos que

permiten exponer el trabajo en cuanto a su descripción general, los objetivos planteados, los logros obtenidos, el proceso de desarrollo, las dificultades encontradas, la proyección, entre otros.

3. Autonomía en el desarrollo del trabajo: este criterio tiene en cuenta una mejor valoración de aquellos trabajos en los cuales la iniciativa y el desarrollo de los mismos correspondan a un estudiante o a un grupo de ellos. Por supuesto, este criterio no descalifica aquellos trabajos producto de la iniciativa y acompañamiento de los docentes, tan solo reconoce y valora el grado de autonomía de los estudiantes.

4. Innovación: entendida como la originalidad de los trabajos en tanto se hace algo que previamente no se ha realizado en un contexto social particular. La recursividad, entendida como la adecuación de los recursos a propósitos o tareas nuevas, es un aspecto a considerar como parte de las innovaciones al momento de evaluar los trabajos de lo(a)s estudiantes. Será mejor evaluada aquella experiencia que a juicio del comité evaluador presente los trabajos más originales.

5. Condiciones y circunstancias: aquí se considera la disponibilidad de recursos o aquellas situaciones contextuales en las cuales se desarrollaron los trabajos. Tendrán mayor reconocimiento aquellos trabajos realizados en condiciones y circunstancias con mayores dificultades o situaciones adversas.

6. Presentación formal del trabajo: se sugieren las siguientes pautas para la presentación de los trabajos. Los evaluadores tendrán en cuenta este aspecto en cuanto permite tener claridad sobre el trabajo entregado.

- Los formatos de presentación pueden ser Multimedia, hipertexto o escrito formal.
- El estilo de presentación es libre y puede ser redactado en primera persona.
- Se sugiere que contenga los siguientes aspectos básicos: una descripción general del trabajo o proyecto; ¿Cómo surgió el trabajo el proyecto?, ¿Quiénes han participado en él?, ¿Por qué consideran importante para ustedes y para los demás el trabajo o proyecto?, ¿Cuánto tiempo llevan trabajando?, ¿Qué los hace sentirse orgulloso del trabajo o proyecto?, ¿Qué título le han dado a su trabajo o proyecto?
- Anexos: Además del cuerpo del trabajo lo(a)s estudiantes podrán anexas documentos tales como archivos digitales, videos, impresos y todos aquellos que consideren pueden aportar a establecer la calidad de los trabajos presentados.



- Extensión máxima del documento (sin incluir anexos) 10 páginas

7. Otros criterios: Aquellos que a juicio del evaluador no se tuvieron en cuenta en los criterios descritos previamente y que se constituyen en elementos valiosos para determinar la calidad de los trabajos.

Valoración de los criterios de evaluación:

Escala de calificación: El evaluador tendrá en cuenta el rango de calificación de 1 a 3 considerando en cada criterio las sugerencias aquí planteadas y su propia percepción del trabajo evaluado.

- 0 = No aplica:** No cumple con el criterio.
1 = Bajo: No corresponde a lo exigido.
2 = Bueno: Corresponde con lo exigido.
3 = Excelente: Es excelente respecto a lo exigido

CRITERIO CALIFICACIÓN

(0 – 3)

1. Niveles de escolaridad o edad
2. Claridad y coherencia en la presentación de los trabajos
3. Autonomía en el desarrollo del trabajo
4. Innovación
5. Condiciones y circunstancias
6. Presentación Formal del trabajo
7. Otro(s) criterio(s):

TOTAL

Si tuvo en cuenta un criterio adicional explíquelo brevemente:

Concepto de los evaluadores del comité de evaluación

1. No se acepta la participación en el premio, ni como ponencia, ni como afiche.
2. Aceptar trabajos para afiche y no para el premio.
3. Aceptar trabajos para ponencia y no para el premio
4. Recomendación del trabajo como finalista al premio.
5. Sugerencia como "fuera de concurso".



3. Premio en la categoría de producción de recursos educativos digitales

3.1 Criterios de evaluación

A continuación se describen los criterios que se tendrán en cuenta al momento de evaluar los recursos educativos digitales que sirven como orientación tanto a los participantes en el premio como a los evaluadores del mismo.

1. **Pertinencia pedagógica:** Sólo se aceptaran productos o soluciones digitales diseñadas y desarrolladas para cumplir una función educativa formal o no formal referida a los procesos de aprendizaje, enseñanza, evaluación, investigación, socialización de conocimientos y experiencias, participación y relación social o recreación. Los recursos educativos digitales que presenten o posibiliten mayores funciones o procesos educativos tendrán un mayor puntaje.

2. **Proyección social:** Se refiere a las características tecnológicas y metodológicas del producto o solución informática que hacen posible su uso en un ámbito social, institucional o sector educativo y a la adecuación de la misma a la realidad o contexto en el que se ha implementado o para el que se ha diseñado y proyectado su uso. Los recursos educativos digitales que por su diseño digital y pedagógico posibiliten un uso social o que por factores económicos tengan la posibilidad de ser usados en ámbitos sociales amplios y en sectores marginados tendrán preferencia sobre los demás.

3. **Integralidad del recurso educativo:** Este criterio se basa en el nivel de coherencia que exista entre el diseño pedagógico y el diseño digital. Se tendrán en cuenta las características técnicas, el diseño gráfico, su funcionalidad metodológica en relación con la fundamentación y propuesta pedagógica. El diseño digital hace referencia a la interfaz gráfica, manejo físico y conceptual del ciberespacio o pantalla, manejo de los códigos de comunicación consensuados entre los usuarios o el usuario con recurso educativo digital. El diseño pedagógico se refiere a un contexto social y cultural determinado por unos sujetos y una intencionalidad de cambio por vía educativa.

4. **Característica tecnológica:** Este criterio atiende a las características técnicas del recurso educativo y su funcionalidad en el uso y desempeño tecnológico, documentación, asistencia técnica y pertinencia con relación a la infraestructura computacional y de conectividad del país.



5. **Contenido:** Aplica sólo para aquellos recursos educativos que involucren contenido. Se valorará la consistencia y seriedad de las fuentes del contenido. La valoración se realizará para aceptar o descartar un recurso educativo. Se descartarán los recursos cuyos contenidos no se basen en fuentes secundarias serias e identificables por los medios convencionales. En el caso de que el contenido proceda de una fuente primaria, se deberá documentar la metodología.

6. **Innovación:** Entendida como la originalidad de los recursos educativos digitales en tanto se hace algo que previamente no se ha realizado en un contexto social particular. La recursividad, entendida como la adecuación de los recursos a propósitos o tareas nuevas, es un aspecto a considerar como parte de las innovaciones al momento de evaluar los recursos digitales. Las innovaciones pueden ser técnicas, pedagógicas, económicas, metodológicas, entre otras.

7. **Implementación:** Se refiere al uso o aplicación del recurso educativo digital en contextos sociales o educativos definidos y factibles de ser comprobados o verificados. Habrá una preferencia sobre aquellos recursos educativos digitales que se hayan usado o implementado en los contextos educativos o sociales para los cuales han sido diseñados y desarrollados.

4. Reglamento

1. El autor del recurso digital educativo es responsable de los contenidos seleccionados y el respeto a los derechos de autor involucrados. El o los creadores deben contar con los derechos de autor correspondientes al uso de aplicativos, software, contenidos en diversos formatos y otros recursos que nos sean de su autoría.

2. Podrán ser inscritos todos aquellos recursos educativos digitales que no se hayan presentado a otros concursos de RIBIE – Col.

3. Los recursos educativos digitales pueden ser inscritos por una persona natural o jurídica. En el caso de una persona jurídica se debe adjuntar el documento que acredita su existencia y en el caso de la persona natural una copia de su documento de identidad.

4. Los recursos digitales educativos se deben presentar en el medio en el que se hace su uso. CD ROM, DVD o en la Web. En el caso de los que se encuentran implantados en la red se debe suministrar la dirección Web y, en caso de que su acceso no sea libre, se debe proporcionar las respectivas claves de acceso y nombres de usuario para tres jurados. Los recursos que se usen y se encuentren implantados en redes locales sin acceso a Internet se deben presentar en el medio, que a juicio de los autores mejor se acomode para su



valoración por parte del jurado. Los recursos digitales educativos Deben venir acompañados de la documentación técnica básica e indispensable para su uso y funcionalidad y de un documento que justifique su pertinencia pedagógica.

5. La implementación del recurso digital educativo se debe certificar mediante documento escrito de las instituciones, grupos sociales o entes territoriales en los que se ha usado.

4.1 Valoración de los criterios de evaluación:

4.1.1 Escala de calificación:

- 0 = No aplica:** No cumple con el criterio.
1 = Bajo: No corresponde a lo exigido.
2 = Bueno: Corresponde con lo exigido.
3 = Excelente: Es excelente respecto a lo exigido

CRITERIO CALIFICACIÓN

(0 - 3)

1. Pertinencia pedagógica
 2. Proyección social
 3. Integralidad del recurso educativo.
 4. Característica tecnológica
 5. Contenido
 6. Innovación
 7. Implementación
- TOTAL

4.2 Concepto de los evaluadores del comité de evaluación

1. No se acepta la participación en el premio, ni como ponencia, ni como afiche.
2. Aceptar trabajos para afiche y no para el premio.
3. Aceptar trabajos para ponencia y no para el premio
4. Recomendación del trabajo como finalista al premio.
5. Sugerencia como "fuera de concurso".