

PLATAFORMA ENTURMA GUIA DO PROFESSOR

2010



Reservados todos os direitos patrimoniais e de reprodução à Grupos Internet
Homepage: www.enturma.com.br

PUBLICAÇÃO: 2010

SUMÁRIO

Bem-vindo à plataforma educacional Enturma	6
1 Como o Guia está organizado	7
2 Enturma: Fundamentos e Concepção	8
2.1 A Plataforma Enturma e a Construção de Comunidades Virtuais de Aprendizagem.....	9
2.1.1 O conceito de Comunidades na Plataforma Enturma	10
2.1.2 Conhecendo a estrutura do Sistema enturma.....	11
2.2 Professor Enturma	12
3 Enturma Recursos e Funcionalidades	14
3.1 Você Enturmado na Comunidade Institucional	14
3.1.1 O Portal da Comunidade Institucional.....	14
3.1.2 Do Portal ao Ambiente das Comunidades Virtuais de Aprendizagem	14
3.2 O primeiro acesso	15
3.2.1 Conhecendo os Espaços do Ambiente Enturma	15
3.3 Explorando as ferramentas do MEU ESPAÇO	21
3.3.1 Gerenciando o Grupo de Ferramentas INFORMAÇÃO	21
3.3.2 Apresentando o seu Perfil	21
3.3.3 Conhecendo Minhas Comunidades.....	24
3.3.4 O que mais você pode fazer no ambiente MEU ESPAÇO com as ferramentas INFORMAÇÃO?.....	25
3.4 Gerenciando o Grupo de Ferramentas INTERAÇÃO	27
3.4.1 Como criar o Blog.....	28
3.4.2 O Mural de Recados.....	29
3.4.3 Utilizando a ferramenta Tarefas para gerenciar atividades	30
3.5 Praticando Interação por meio de Mensagens Instantâneas - IM	31
3.5.1 Instalando o Mensageiro Instantâneo Pandion	32
3.6 Gerenciando o Grupo de Ferramentas COMPARTILHAR	36
3.6.1 Organizando o seu Álbum	36
3.6.2 Adicionando Contatos.....	37
3.6.3 A ferramenta Disco Virtual.....	39
4 O que você explorou até aqui?	43
5 Do meu Espaço Pessoal ao Espaço das Disciplinas (Comunidades de Ensino)	45
5.1 O que é uma COMUNIDADE DE ENSINO no Enturma?	45

5.2	Compreendendo o Espaço das Disciplinas (Comunidade de Ensino)	46
5.2.1	O que diferencia o MEU ESPAÇO do espaço COMUNIDADES DE ENSINO (Disciplinas)? 46	
5.2.2	O Espaço das Comunidades de Ensino – Disciplinas	47
5.2.3	Gerenciando o Grupo de Ferramentas Informações de sua Comunidade de Ensino	50
5.2.4	Configurando sua disciplina.....	50
5.2.5	Obtendo informações sobre participantes da Comunidade de Ensino.....	52
5.2.6	Sanando dúvidas comuns aos alunos por meio da ferramenta FAQ	53
5.2.7	Obtendo relatório de ações dos usuários na Comunidade de Ensino	56
5.3	Interagindo com os alunos na comunidade da disciplina	57
5.3.1	Agendando um Bate-Papo	57
5.3.2	Interagindo por meio do <i>Blog</i> da Comunidade	58
5.3.3	“Blogando” no Enturma	60
5.3.4	Como funciona o Blog no Enturma?	60
5.3.5	Criando o Blog da Comunidade de sua Disciplina.....	60
5.3.6	Inserindo conteúdo (post) no Blog da Comunidade de sua Disciplina	61
5.3.7	Editando um novo “post” no Blog	62
5.3.8	Planejando uma atividade pedagógica com o uso do Blog	64
5.3.9	Interagindo por meio de Enquetes.....	65
5.3.10	Pesquisando opiniões por meio da ferramenta Enquete	65
5.3.11	Como abrir discussões e interagir por meio da ferramenta Fórum?	68
5.3.12	Como planejar um fórum de discussão?	69
5.3.13	Gerenciando a ferramenta Fórum	69
5.3.14	Como iniciar a interação a partir de um tópico no Fórum.....	70
5.3.15	Planejando uma atividade pedagógica com o uso da ferramenta Fórum.....	71
5.3.16	Interagindo por meio de Grupos de Discussão	72
5.3.17	O uso do Mural na Comunidade Disciplina.....	73
5.4	O Grupo de Ferramentas COMPARTILHAR	74
6	Breve Síntese	75
7	Gerenciando Aulas Virtuais no Espaço das Disciplinas – Grupo de Ferramentas Educação	76
7.1	Compreendendo o Gerenciador de Aulas	78
7.1.1	Conceito geral.....	78
7.2	Organizando o desenho pedagógico da disciplina	79
7.3	Como utilizar o gerenciador de aulas para desenvolver uma disciplina virtual?	80

7.3.1	Identificando a organização do gerenciador de aulas	80
7.3.2	Organizando e Criando Pastas de Aulas no Gerenciador	81
7.3.3	Gerenciando o conteúdo da pasta.....	84
7.3.4	Editando uma aula.....	85
7.4	O Editor de Aulas	92
7.5	Organizando suas aulas com o Cronograma de Aulas	97
7.6	Como utilizar o Cronograma de Aulas	98
7.6.1	Visualizando o acesso de cada aluno no Cronograma de Aulas.....	102
7.6.2	Gerenciando Trabalhos e Atividades na Comunidade Disciplina	103
7.6.3	Avaliações e Exercícios	107
7.6.4	Apresentando o Plano de sua Disciplina.....	111
8	Breve Síntese	113
9	GLOSSÁRIO	114

Bem-vindo à plataforma educacional Enturma

Prezado Professor,

É com satisfação que apresentamos a plataforma ENTURMA, um produto educacional desenvolvido pela empresa Grupos Internet para o gerenciamento de ambientes virtuais de aprendizagem.

Preparamos este guia para que você possa usufruir de toda a potencialidade tecnológica e pedagógica da plataforma, inovando, no dia-a-dia, a sua prática pedagógica como professor virtual.

As informações aqui apresentadas visam a propiciar-lhe orientações sobre o uso dos espaços e o funcionamento de cada grupo de ferramentas.

Nosso intuito é que você explore as funcionalidades a partir de um percurso de estudo que o permita ao mesmo tempo compreender os conceitos e a aplicação pedagógica das tecnologias empregadas.

Desejamos a você o alcance das competências necessárias a tornar-se um professor que, ao modo do Enturma, enturme seus alunos em experiências inovadoras de educação virtual.

Boa leitura!

Atenciosamente,

GRUPOS INTERNET

1 Como o Guia está organizado

Para que você possa explorar e praticar cada recurso disponível na plataforma Enturma, organizamos o guia em tópicos de conteúdo, classificando-os em três dimensões: os **Fundamentos**, o **Espaço Pessoal** e **Espaço das Comunidades e das Comunidades de Ensino**.

Você pode praticar o estudo de cada tópico separadamente. No entanto, entendemos ser importante que você compreenda os conceitos e conheça os recursos básicos para, então, gradativamente apropriar-se dos mais avançados.

Guie seu estudo pelos seguintes tópicos:

1. Enturma: Fundamentos e Concepção educacional

2. Compreendendo o Meu Espaço

Conceito, estrutura de visualização e funcionalidades

Menu interativo, acesso rápido, wiki, bloco de notas, visualização geral, meu espaço

Gerenciando **Informação**:

perfil, minhas comunidades, agenda, relatórios

Gerenciando **Interação**:

mural, blog, im, tarefas

Gerenciando **Compartilhar**:

contato, álbum, disco virtual

3. Compreendendo o espaço das Comunidades e das Comunidades de Ensino

Espaço das comunidades: conceito, concepção da estrutura de visualização e de navegação, mensagem do dia, cota, agenda, atualizações

Gerenciando e editando o grupo de ferramentas da comunidade: **Informação**

configurações, participantes, agendas, faq, gerenciador de usuários

Gerenciando e editando o grupo de ferramentas: **Interação**

grupo de discussão, bate-papo, mural, enquetes, fóruns.

Gerenciando e editando o grupo de ferramentas: **Compartilhar**

contatos, álbuns, disco virtual

Gerenciando e editando o grupo de ferramentas das **Comunidades de Ensino: Educação**

Avaliação / Exercícios, Conselho de Classe, Cronogramas de Aulas, Diário de Classe, Equipes,

Gerenciador de Aulas, Plano de Ensino, Trabalhos/Atividades

2 Enturma: Fundamentos e Concepção

A educação mediada pelas tecnologias de informação e de comunicação faz emergir novas possibilidades ao ensinar e ao aprender, incluindo-se nisso a educação a distância. Em todos os níveis de ensino observa-se uma crescente inovação educacional pela adoção das tecnologias e consequente virtualização das práticas pedagógicas, assim como uma diversidade de usos em relação aos meios e às metodologias de ensino. Os ambientes virtuais de aprendizagem atendem a esses aspectos, pois favorecem a construção de espaços de comunicação, de informação, de colaboração e a formação de redes de aprendizagem e de gerenciamento acadêmico e escolar.

Mas, como inovar no currículo a partir dessa premissa integradora entre tecnologias e educação e uso de ambientes virtuais que forma comunidades de aprendizagem?

Se pensarmos no contexto da sociedade digital, visualizaremos a presença das redes sociais, das comunidades de aprendizagem colaborativas e interativas e nos daremos conta do quão crescente é a utilização da internet e, agora, da Web 2.0. Como afirma Dias (2008), “mais do que um recurso informacional, as redes de aprendizagem suportadas pela Web constituem uma forma de imersão e construção colaborativa”. Ele afirma que:

o fato de os *consumidores* de conteúdos de ontem participarem como *produtores* nas redes de conhecimento na Web, representa a expansão das fronteiras sociais e culturais da interação, nomeadamente através da construção coletiva do espaço desterritorializado das novas comunidades de aprendizagem na Web. (DIAS, 2008)¹

Esses espaços são sociais, livres e exercidos numa gestão democrática entre os participantes, e são também espaços estruturados e organizados em torno de propósitos educacionais estabelecidos para apoio à aprendizagem escolar. E as comunidades e os ambientes virtuais de aprendizagem são interfaces que possibilitam, dentre inúmeros aspectos, os seguintes:

- a. a colaboração e a interação entre professores e alunos e entre alunos, além da integração da comunidade institucional;
- b. a expansão das oportunidades de acesso à educação e à novas metodologias de ensino por meio das tecnologias digitais;
- c. o apoio ao ensino presencial pela virtualização das práticas pedagógicas e das relações de ensinar e aprender para além dos espaços e dos momentos presenciais;

¹ Dias, Paulo. Da e-moderação à mediação colaborativa nas comunidades de aprendizagem. Educação, Formação & Tecnologias, ISSN 1646-933X, Vol. 1, N.º. 1, 2008, pags. 4-10

- d. a inovação nos processos e metodologias da educação a distância.

Como explicita Almeida (2003)²:

“os ambientes virtuais de aprendizagem podem ser empregados como suporte para sistemas de educação a distância realizados exclusivamente *on line*, para apoio às atividades presenciais de sala de aula, permitindo expandir as interações da aula para além do espaço-tempo do encontro face-a-face ou para suporte à atividades de formação semi-presencial nas quais o ambiente digital poderá ser utilizado tanto nas ações presenciais como nas atividades a distância.”

Ainda, em relação aos ambientes virtuais de aprendizagem, Rosenberg (2001)³ aponta que a gerência da aprendizagem deve suportar a criação, o armazenamento e o compartilhamento das informações e das habilidades entre as comunidades aprendizes, de modo a produzir um conhecimento coletivo. Cabe destacar que as potencialidades dos ambientes virtuais de aprendizagem favorecem o acesso à aprendizagem a qualquer hora, de qualquer lugar, e estimulam no aluno o desenvolvimento de competências para que ele seja o gestor de seu processo de aprendizagem. Também a educação a distância, com o suporte das tecnologias de informação e comunicação vem aplicando processos inovadores de aprendizagem *on line* e os ambientes virtuais, comumente denominados plataformas, cumprem nisso um importante papel.

Em síntese, o conjunto de tecnologias empregadas pelo Enturma possibilita:

- implantar a educação a distância, provendo recursos para a criação de cursos e de materiais digitais com o suporte das tecnologias digitais;
- estabelecer avaliação institucional e da aprendizagem, incluindo-se a auto-avaliação;
- favorecer a comunicação e a interação por meio de fóruns, mensagens instantâneas, *e-mail*, Blogs, etc.;
- promover o acesso ao conhecimento construído e a socialização em rede.

2.1 A Plataforma Enturma e a Construção de Comunidades Virtuais de Aprendizagem

Além de ser um ambiente virtual de aprendizagem, a plataforma Enturma tem o claro propósito de conectar a educação ao mundo das potencialidades virtuais, especialmente à formação de comunidades

2 ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Tecnologia e educação a distância: abordagens e contribuições dos ambientes digitais e interativos de aprendizagem. 26a. Reunião Anual da ANPED, 2003.

³ ROSENBERG, Marc J. E-learning: Estratégias para a Transmissão do Conhecimento na Era Digital. Pearson. 2002.

de ensino e aprendizagem, sejam elas de apoio virtual ao ensino presencial ou aos cursos na modalidade de educação a distância, nos níveis de ensino superior e da educação básica.

2.1.1 O conceito de Comunidades na Plataforma Enturma

O Enturma foi concebido para estimular a formação de comunidades. Dessa forma, a instituição que o adota oferece espaços próprios e seguros à integração entre estudantes, professores, funcionários e gestores em torno de temas gerais, assim como disponibiliza para cada disciplina ofertada nos cursos regulares um espaço virtual para o ensino e a aprendizagem *on line*.

Qual a importância das comunidades para a instituição?

O sistema Enturma abre janelas de informação, permitindo a personalização de um portal institucional voltado à comunidade, bem como a publicação de páginas Web criadas por professores e por alunos, o que constitui uma ação pedagógica inovadora para a instituição.

As **comunidades institucionais** promovem interação e geram uma identidade institucional de pertencimento, facilitando os processos de comunicação a qualquer hora, de qualquer lugar onde se tenha acesso à *web*, para que todos compartilhem notícias, eventos, políticas institucionais, conteúdos e temas de interesse geral. O espaço comunidades está disponível a todos os participantes cadastrados pela instituição.

Já as **comunidades de ensino** são espaços específicos para a interação entre alunos e professores e entre alunos e destinados a cada disciplina de um curso. Funcionam como um ambiente virtual de aprendizagem via *web*, com recursos para gerar informações, compartilhar materiais de estudo, estabelecer a comunicação, formar redes sociais e desenvolver aulas virtuais.

Qual o objetivo das comunidades de ensino para o aluno Enturma?

- encontrar os materiais de estudo, a qualquer hora, de qualquer lugar, via *web*;
- organizar o tempo de estudo de acordo com os objetivos da aprendizagem;
- gerenciar as informações referentes às suas disciplinas;
- colaborar e interagir em grupos de discussão e fóruns temáticos;
- acessar aos recursos da *web* para complementar o estudo;
- conversar com outros alunos em tempo real;
- comunicar-se com o professor;
- ser autor e coautor, desenvolvendo materiais de aprendizagem;
- realizar as atividades em interação com o professor e com os demais alunos;

- gerenciar e avaliar o próprio percurso de estudo e o seu processo de aprendizagem.

E a você, professor, quais as possibilidades pedagógicas para atuar nas comunidades Enturma?

Destacam-se no Enturma os recursos que permitem criar e gerenciar aulas virtuais interativas. E como o próprio nome já diz, ele propicia aos seus alunos participar de uma comunidade virtual de aprendizagem essencialmente colaborativa, cujo moderador e mediador pedagógico é você!

Além disso, o Enturma otimiza e facilita as rotinas acadêmicas, contribuindo à inserção da sala de aula no mundo virtual.

O que você encontra à sua disposição:

- espaço pessoal para gerenciar informações pessoais;
- recursos para interagir por meio de blogs, fóruns, webmail;
- ferramentas para compartilhar arquivos e conteúdos de sua autoria;
- participação em comunidades temáticas, criadas por você, pela instituição ou por outros professores;
- comunidades de ensino (suas disciplinas) para gerenciar as aulas e as atividades desenvolvidas com os seus alunos.

2.1.2 Conhecendo a estrutura do Sistema enturma

Você já sabe que o Enturma foi concebido para construir um ambiente virtual interativo e colaborativo, formando comunidades de ensino. Por meio delas você cria e gerencia cursos/disciplinas e tem à sua disposição ferramentas desenvolvidas de acordo com tecnologias digitais que você também encontra no seu dia-a-dia.

Observe como isso também foi considerado no desenvolvimento da plataforma Enturma:

Conectividade: estamos “plugados” na rede Internet, a partir dela tudo se conecta e o Enturma considera essa capacidade de estarmos *on-line*;

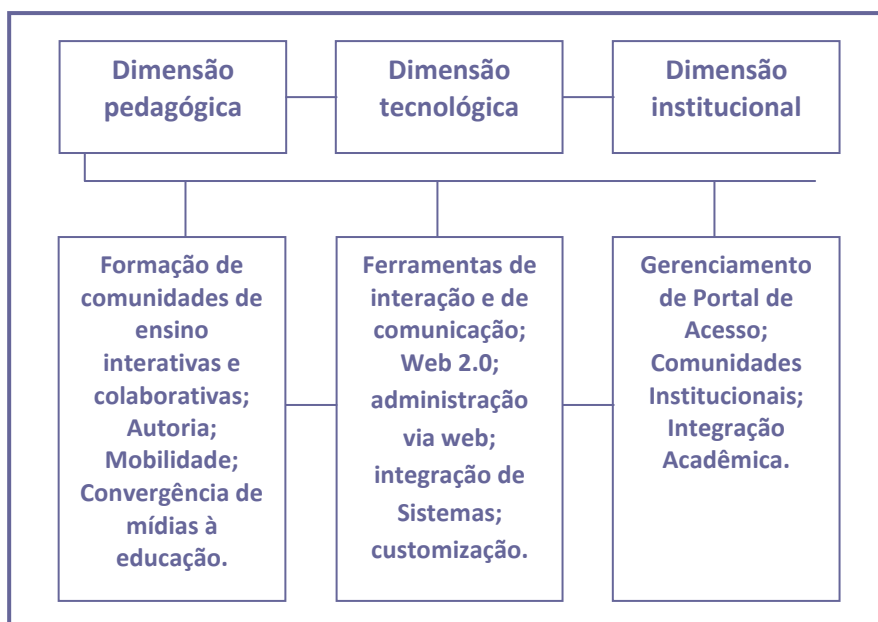
Mobilidade : o Enturma é um sistema via web e permite ser acessado a qualquer hora e de qualquer lugar;

Tecnologias Móveis: a partir dispositivos sem fio (e móveis), conectados à Internet, tais como *laptops, iphones, netbooks*, principalmente, podemos também acessar ao Enturma;

Convergência de Mídias: no Enturma convergem mídias para que os conteúdos sejam apresentados por meio de vídeos, ilustrações, animações, áudios, textos, dentre outros. Isso possibilita diversificar e, ao mesmo tempo, integrar conteúdos para atender a diferentes estilos de aprendizagem;

Recursos da Web 2.0: O Enturma agrega ao conceito de ambiente virtual e de comunidades a capacidade potencialmente produtora de conteúdos oferecida pela atual versão da *web*, denominada Web 2.0. De fato, a participação e a interação via Internet e na *web* está mudando cada vez mais. Hoje somos produtores de conteúdo, deixando, pouco a pouco, um jeito passivo de usar os recursos das tecnologias para um jeito ativo, no qual a autoria, a edição e a publicação são facilitadas pelas ferramentas da Web 2.0, tais como blogs, wikis, *youtube*, redes sociais, dentre tantas outras.

Além disso, na estrutura do sistema integram-se três dimensões essenciais ao desenvolvimento da educação a distância e da virtualização da prática pedagógica, como ilustrado a seguir:



Dessas dimensões, portanto, derivam a organização e a integração das capacidades funcionais do Sistema Enturma, tais como:

- **Portal Institucional de Acesso;**
- **Portal de Administração do Enturma;**
- **Espaço Pessoal e Ambiente Virtual de Comunidades de Ensino**

Se você deseja saber mais sobre a plataforma Enturma, consulte:

www.gruposinternet.com.br/enturma

2.2 Professor Enturma

Quando o espaço de ação pedagógica apóia-se num ambiente virtual de aprendizagem, tal como o Enturma propõe, cabe ao professor estimular a dinâmica de interação e de comunicação com o aluno, e entre os alunos.

A dimensão pedagógica da educação que virtualiza suas práticas requer, pois, que se considerem alguns aspectos, tais como:

- você e os alunos desenvolvem atividades síncronas e assíncronas e, por isso, nem sempre estão ao mesmo tempo, no mesmo horário, participando no ambiente virtual de aprendizagem. Tal característica de educação a qualquer hora, conectada à Web a partir de qualquer lugar onde haja um computador e Internet, precisa ser levada em conta, tanto nas atividades de planejamento quanto nas de gerenciamento das situações pedagógicas propostas para a aprendizagem;
- momentos de interação em tempo real(síncronos) necessitam de agenda prévia para que os alunos e você se organizem em torno dessa atividade;
- propostas de interação assíncrona por meio de fóruns de discussão, por exemplo, precisam ser bem encaminhadas e estimuladas para que os alunos sintam-se participantes do processo e de que nele estão colaborando. Sem isso, o ambiente fica “vazio”;
- o lugar a partir onde tudo se integra e dinamicamente acontece é o ambiente virtual de aprendizagem (as comunidades de ensino das disciplinas). É também a partir dele que você e os alunos vivenciam uma presencialidade virtual, muitas vezes tão intensa como se estivessem fisicamente próximos;
- as ferramentas de comunicação e de interação são poderosas aliadas ao acompanhamento e à avaliação do processo de aprendizagem do aluno. Recursos como fóruns, chats, troca de e-mails, mensagens instantâneas, blogs e murais de recados são facilitadores da produção da autoria e da co-autoria pelos alunos;
- as aulas virtuais necessitam de conteúdos digitais diversificados, que combinem e associem imagens, ilustrações, vídeos, textos digitais e hipertextuais, dentre outros.O Enturma permite que você os crie com facilidade e os compartilhe também a partir da web, respeitadas, outrossim, as questões de direitos autorais.

Para refletir:

A tecnologia, por si só, não é garantia de inovação educacional se não desenvolvermos metodologias condizentes com as demandas da geração inserida no mundo digital e que nele aprende, interage, produz e se comunica.

3 Enturma Recursos e Funcionalidades

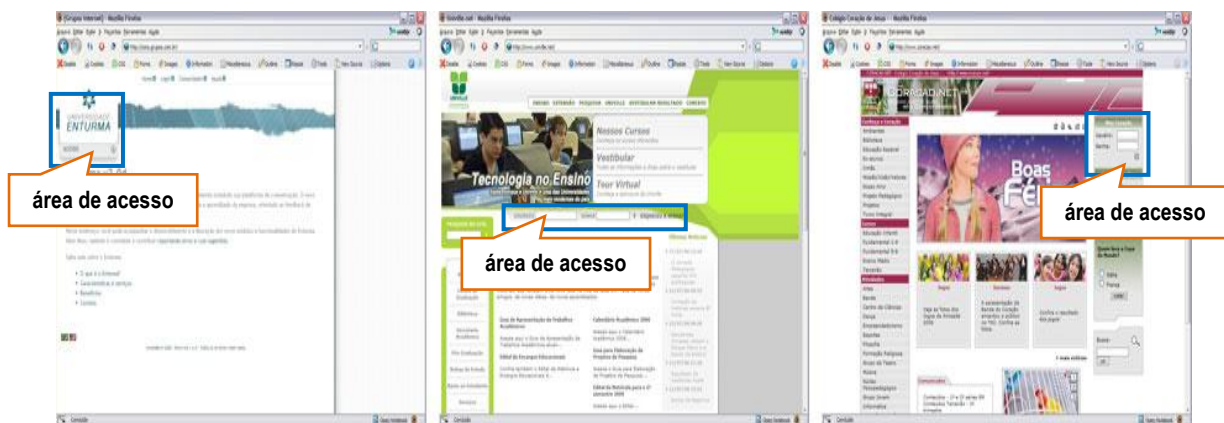
3.1 Você Enturmado na Comunidade Institucional

Quando sua instituição optou pelo Enturma, iniciou a construção de uma comunidade institucional de ensino. As comunidades no Enturma representam um papel essencial, pois elas criam o ambiente virtual por meio do qual você e seus alunos estabelecem os processos de ensino e aprendizagem

3.1.1 O Portal da Comunidade Institucional

Uma das características do Enturma é a capacidade de personalização de um Portal Institucional, customizado de acordo com as demandas de cada instituição, por meio de um gerenciador de conteúdo com tecnologia própria à construção de sites.

Observe, nas ilustrações abaixo, como o Enturma permite personalizar estruturas diferentes de acordo com o *layout* desejado.



Se a sua instituição optou por agregar um Portal Enturma aos serviços Enturma de educação a distância ou de apoio virtual ao ensino presencial, certamente você irá perceber o *layout* que ela definiu e identificará onde se localiza a área de acesso ao ambiente virtual das comunidades de ensino!

3.1.2 Do Portal ao Ambiente das Comunidades Virtuais de Aprendizagem

As comunidades de ensino criadas no Enturma são ambientes virtuais de aprendizagem, gerados de acordo com as disciplinas e respectivas turmas cadastradas no sistema acadêmico da instituição.

Cada comunidade representa uma disciplina e você como professor participante do Enturma acessa, com um único *login* e senha, a todas as comunidades de ensino (disciplinas) que lhe são designadas.

Como gerenciar uma comunidade de ensino? Vamos orientá-lo, a seguir, em seu primeiro acesso como professor no ambiente Enturma.

3.2 O primeiro acesso

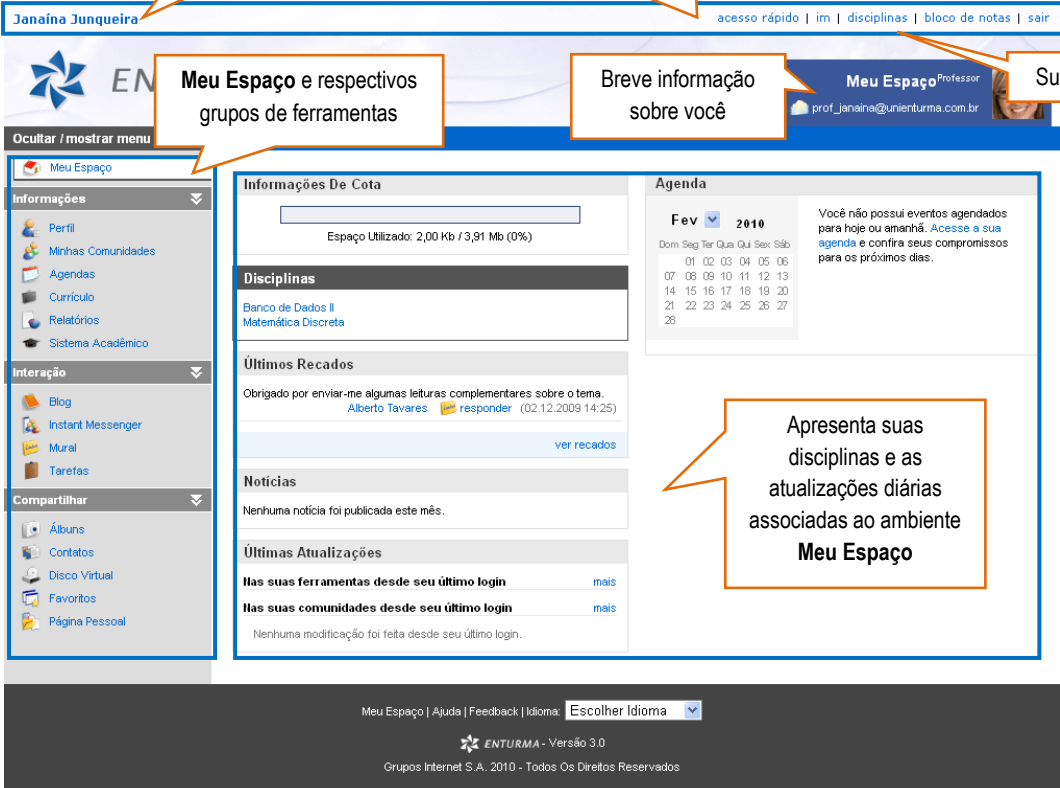
É hora de utilizar o *login* e a senha atribuídos a você como participante das comunidades de ensino de sua instituição! Localize, no portal institucional, a área de acesso ao ambiente das comunidades Enturma. Guie-se pelo exemplo abaixo:



3.2.1 Conhecendo os Espaços do Ambiente Enturma

Ao primeiro acesso, o Enturma apresenta a área geral do ambiente para que você possa, a partir dela, selecionar as ferramentas e as funcionalidades que deseja utilizar.

Conheça a área geral do Enturma: visão ao primeiro acesso



The screenshot shows the user interface of the Enturma platform. At the top, the user's name "Janaina Junqueira" is displayed, along with navigation links for "acesso rápido", "im", "disciplinas", "bloco de notas", and "sair". Below this, there is a header section with the Enturma logo and a "Meu Espaço" profile card for a professor, including an email address "prof_jansaine@unienturma.com.br".

Callouts point to several key features:

- Seu nome:** Points to the user's name "Janaina Junqueira" in the top navigation bar.
- Este menu de usuário permanece visível em todos os espaços:** Points to the "Meu Espaço" profile card.
- Meu Espaço e respectivos grupos de ferramentas:** Points to the left-hand navigation menu, which is categorized into "Informações", "Interação", and "Compartilhar".
- Breve informação sobre você:** Points to the "Meu Espaço" profile card.
- Suas disciplinas:** Points to the "Disciplinas" section in the main content area, which lists "Banco de Dados II" and "Matemática Discreta".
- Apresenta suas disciplinas e as atualizações diárias associadas ao ambiente Meu Espaço:** Points to the "Últimas Atualizações" section, which includes links for "Has suas ferramentas desde seu último login" and "Has suas comunidades desde seu último login".

The main content area also includes sections for "Informações De Cota" (showing storage usage), "Agenda" (for February 2010), "Últimos Recados" (messages), and "Notícias" (news). The footer contains links for "Meu Espaço", "Ajuda", "Feedback", "Idioma", and version information "ENTURMA - Versão 3.0".

Observe que há diferentes opções numa única visualização. O propósito foi o de organizar os recursos de acordo com cada funcionalidade. Mas, como se sabe, cada um adquire um jeito de “navegar e de clicar aqui e ali”, fazendo seus próprios atalhos. Assim, explorando e conhecendo as ferramentas do Enturma você logo irá definir suas escolhas quanto à forma de acessar aos recursos disponíveis.

A visão geral apresentada refere-se ao ambiente denominado **MEU ESPAÇO**. Ele dispõe ferramentas para você gerenciar suas informações e suas atividades pessoais, recados, notícias atualizadas, eventos inseridos na agenda, etc. Esse gerenciamento é realizado por meio de **Grupos de Ferramentas**, assim organizados: **Informações, Interação, Compartilhar**.

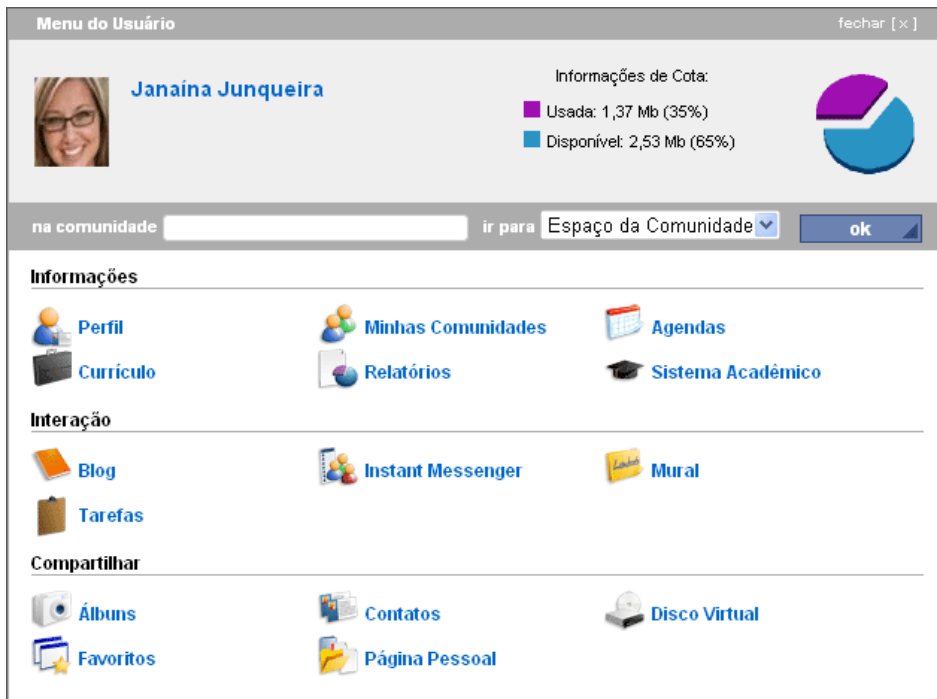
Saiba Mais sobre MEU ESPAÇO

- **Menu de Usuário:** fornece acesso rápido aos recursos de gerenciamento pessoal. Ele é fixo no ambiente, sempre visível em qualquer parte do ambiente no qual você esteja;
- **Informações Gerais do Usuário:** consiste em informações básicas sobre você (seu endereço de *e-mail*, seu perfil de participante e sua foto. Suas informações ficam visíveis aos demais participantes da mesma comunidade;
- **Grupo de Ferramentas:** organiza os recursos de acordo com as funcionalidades **Informação**, **Interação** ou **Compartilhar**;
- **Informações de Cota:** para você acompanhar saber qual o espaço disponível de armazenamento de informações (arquivos e conteúdos);
- **Disciplinas:** lista as disciplinas nas quais você está cadastrado como professor;
- **Agenda:** apresenta os eventos pessoais e os das comunidades. É uma agenda multifuncional, podendo ser criada de acordo com as atividades que você programa. Basta clicar na data e inserir um novo evento, informando também o horário. Atualiza-se com os eventos agendados diariamente, lembrando a você sobre os compromissos. Para visualizar um evento, clique sobre uma data no calendário geral;
- **Últimos Recados:** apresenta os recados deixados a você pela ferramenta Mural;
- **Notícias:** apresenta as notícias cadastradas no portal da instituição de ensino;
- **Últimas Atualizações:** serve para mantê-lo informado dos últimos acontecimentos (um recado, um arquivo inserido, um fórum criado, etc).

Quer conhecer outra forma de acesso geral a partir do **MEU ESPAÇO**? Trata-se do **acesso rápido**, indicado no menu fixo:





[acesso rápido](#) | [im](#) | [disciplinas](#) | [bloco de notas](#) | [sair](#)

A figura abaixo ilustra como ele está organizado:



As demais funcionalidades do Menu são:

acesso rápido im | disciplinas | bloco de notas | sair

-  im: mensageiro instantâneo (mais adiante você aprenderá como ele funciona);
-  disciplinas: para você acessar diretamente suas disciplinas;
-  bloco de notas: abre um editor simples, para você adicionar anotações;
-  sair: para deixar o ambiente (logout), de qualquer tela onde você esteja *logado* no Enturma.

Um pouco mais sobre o recurso Bloco de Notas:



Você pode, a qualquer momento, inserir uma anotação rápida, destacar um ponto de estudo, registrar uma referência ou descrever um aprendizado novo, como achar melhor. O Bloco de Notas é uma espécie de “diário virtual”, e permite que você mantenha suas anotações muito bem organizadas!

Veja como é simples e fácil o seu funcionamento:

Lista e permite a visualização das notas inseridas

Para inserir uma anotação

Bloco de Notas

[listar notas](#) [adicionar nota](#)

<input type="checkbox"/>	título	data	opções
<input type="checkbox"/>	novidades Enturma	14:34	 
<input type="checkbox"/>	indicações de leitura	01 Fev	 

Total de 2 notas. Visualizando 2.

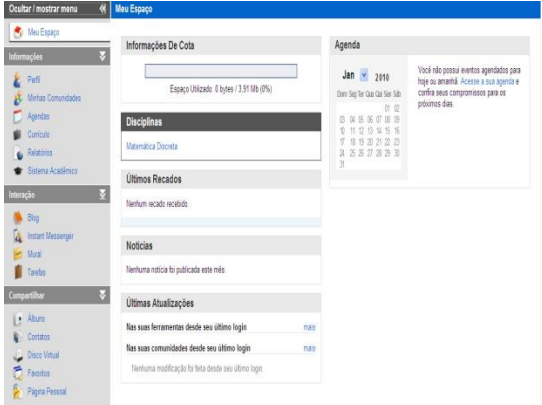
 **Selecionar e excluir**

Conheça também outras opções de visualização em MEU ESPAÇO. Elas o ajudam a personalizar ainda mais a sua navegação no Enturma:

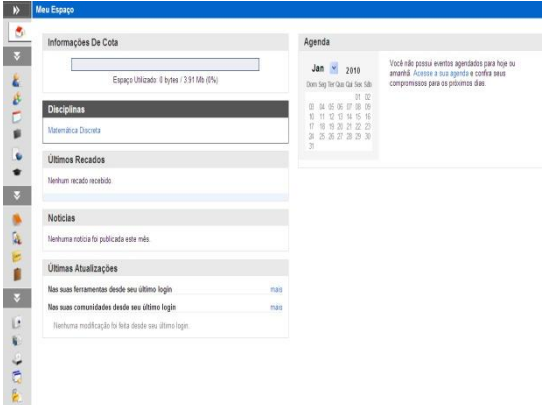
Ocultar / mostrar menu 

Funciona como uma “cortina” que se abre e que se fecha, conforme o modo ativado, “expandindo” ou “diminuindo” a área de visualização. Experimente, e observe quais as diferenças entre os dois modos. É muito simples e prático!

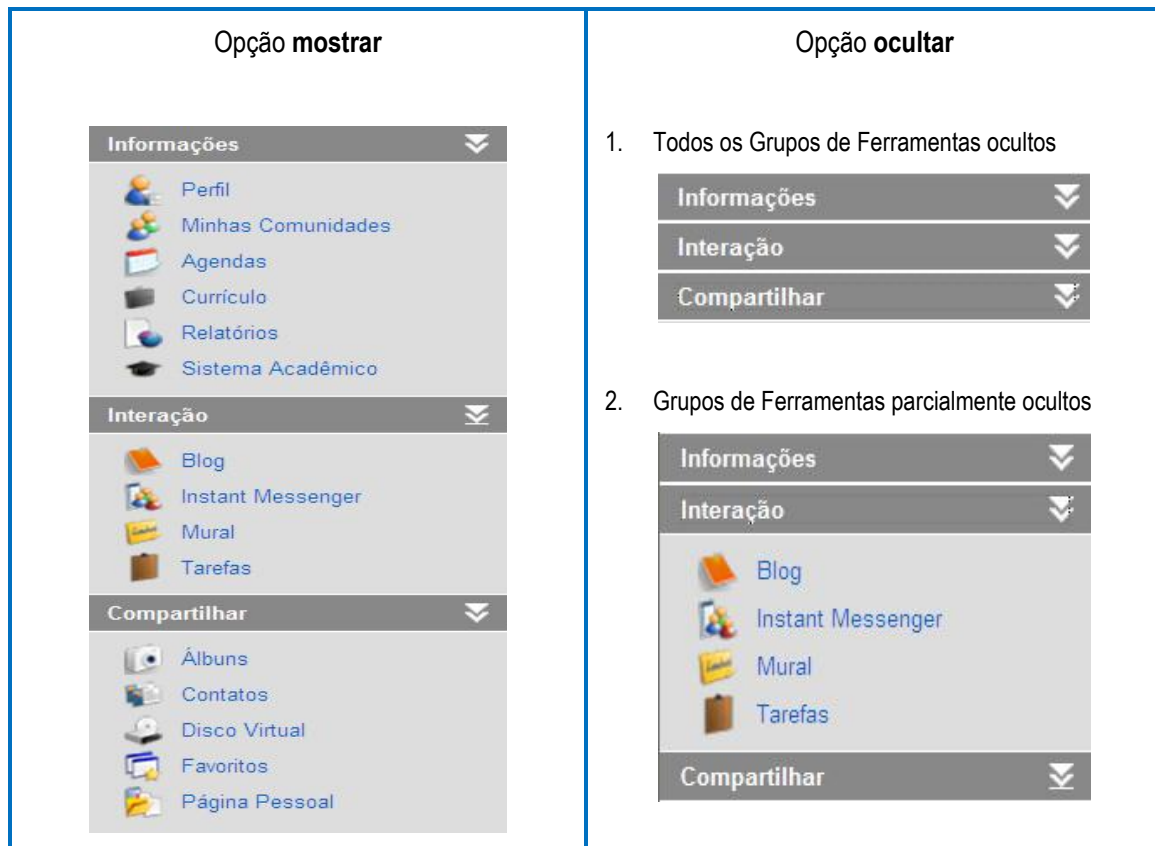
Opção Mostrar Menu



Opção Ocultar Menu



 **Ocultar/Mostrar Grupo de Ferramentas**



Mais adiante, neste guia, você conhecerá cada função, por Grupos de Ferramentas indicados em MEU ESPAÇO.

Antes é importante explicitar que o gerenciamento das comunidades gerais ou comunidades de ensino (disciplinas) que são acessadas pelo MEU ESPAÇO, é realizado por meio do **espaço COMUNIDADES e COMUNIDADES DE ENSINO (disciplinas)**.

Nele você também encontra Grupos de Ferramentas para configurar e editar as comunidades, tais como **Informações, Interação, Compartilhar e Educação**. Esse último grupo é o que permite a criação e a edição de conteúdos e de atividades de educação a distância (e aulas virtuais propriamente ditas).

Para fixar:

O Enturma está organizado em dois espaços principais, porém integrados: **MEU ESPAÇO** e **ESPAÇO DAS COMUNIDADES**. Eles são ambientes dinâmicos, com grupos de

ferramentas específicos e, em cada um deles, você encontra diferentes recursos para as suas atividades de professor on-line!

Você utiliza o ambiente **MEU ESPAÇO** para administrar suas informações e conteúdos pessoais. É um espaço seu, e somente aquilo que você permite compartilhar é visualizado pelos demais participantes, inclusive os alunos.

Você utiliza o espaço **COMUNIDADES e COMUNIDADES DE ENSINO (disciplinas)** para participar de comunidades institucionais e para administrar suas aulas virtuais ou cursos na modalidade a distância.

3.3 Explorando as ferramentas do MEU ESPAÇO



Meu Espaço

Como navegar e explorar as funcionalidades do Meu Espaço, a partir dos grupos de ferramentas: **INFORMAÇÃO, INTERAÇÃO e COMPARTILHAR?**

Comece pelo grupo de ferramentas **INFORMAÇÕES!** Ele traz um conjunto de funcionalidades para que você se mantenha informado e, também, informe o que é relevante sobre você e sobre suas atividades.

3.3.2 Gerenciando o Grupo de Ferramentas INFORMAÇÃO

Este grupo agrega as ferramentas **Perfil, Minhas Comunidades, Agendas, Sistema Acadêmico e Relatórios.**

3.3.3 Apresentando o seu Perfil



Perfil

É importante que você se apresente, descrevendo sobre seu perfil de professor, inserindo uma foto e/ou informando outros dados os quais considere relevantes. Os alunos farão o mesmo no espaço pessoal reservado a eles como participantes do Enturma.

Vamos começar?

- Selecione o Grupo de Ferramentas **Informações** e clique em **Perfil**.



- Edite o seu perfil



Preencha os campos solicitados, de acordo com o que você deseja informar. Por exemplo, você pode dar as boas-vindas, indicar sua formação, contar um pouco sobre seus interesses pessoais, sobre suas expectativas, etc.

Importante:

Ative o campo **As informações a seguir estarão visíveis para outros usuários** para que os detalhes descritos fiquem visíveis. Se não o desejar, deixe desativado e os demais participantes (seus alunos) só terão acesso às informações básicas preenchidas.

Salve suas informações e siga editando o perfil. Insira uma **foto** sua para que seus alunos também se sintam motivados a inserirem fotos. (isso facilita a identificação de cada participante da comunidade de ensino, principalmente quando ela está no início das atividades).

Deseja visualizar seu perfil ou modificar alguma informação? Retorne ao menu **Informações/Perfil** e novamente o Enturma disponibiliza os recursos de edição.

Dica:

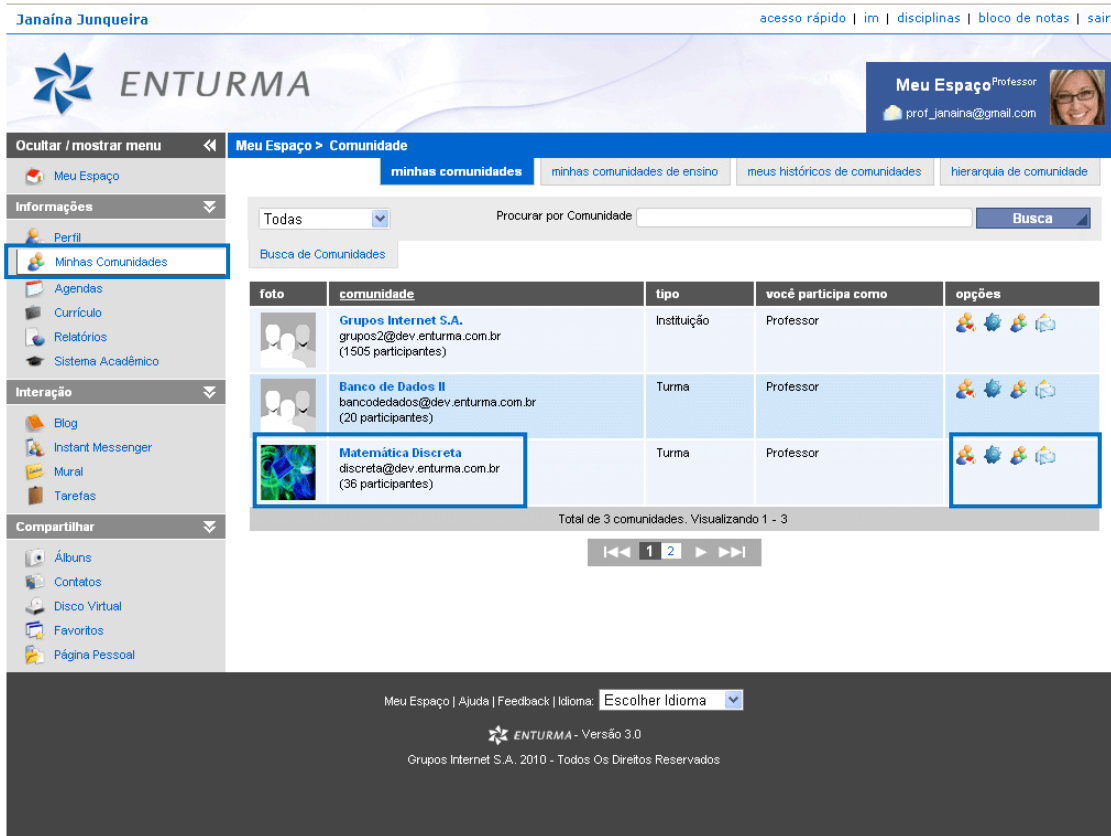
Se você quiser apenas alterar a foto, substituindo-a por outra, basta clicar sobre ela e o Enturma abre a edição para modificá-la.

Deseja conhecer o perfil de seus alunos?

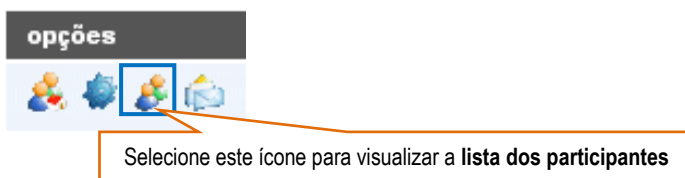
É muito simples. Eles pertencem à comunidade de ensino de sua disciplina e, assim como você, também preenchem um perfil.

Veja como proceder:

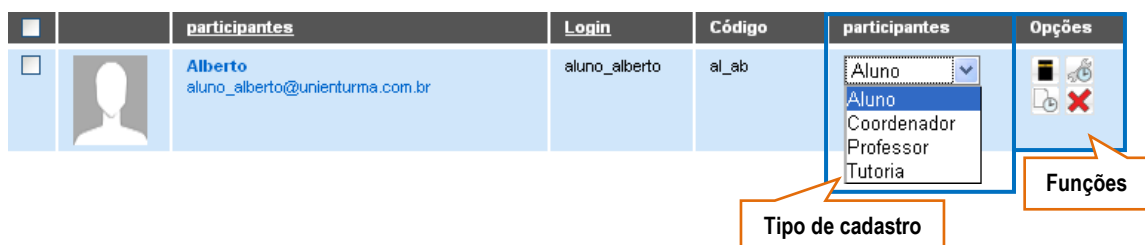
- Selecione **Minhas Comunidades** no grupo de ferramentas **INFORMAÇÕES**. Selecione visualizar comunidades e, em seguida, identifique a sua disciplina.



Observe que ao lado do nome de sua disciplina há um menu de funcionalidades contendo: perfil da comunidade, configurações, participantes e mensagens.



Observe o exemplo:



A lista dos participantes também informa o tipo de cadastro e as **funções**: registrar ocorrência (**se for um participante aluno**), ver histórico de ações e de conteúdos inseridos.

Para visualizar o perfil de um participante **clique sobre o nome**, e para enviar uma mensagem a ele, **clique sobre o endereço de e-mail**.

É assim, de forma simples, que você passa a gerenciar e a trocar informações com os participantes das comunidades.

3.3.4 Conhecendo Minhas Comunidades



Minhas Comunidades

Essa ferramenta permite o acesso às comunidades nas quais você está cadastrado como participante. Como professor, você automaticamente pertence à comunidade de ensino da sua disciplina, mas pode participar de outras comunidades, como por exemplo, a comunidade dos professores da instituição.







Você tem duas opções: selecionar uma comunidade institucional ou selecionar a comunidade de sua disciplina e nela gerenciar suas aulas virtuais, tal como ilustrado:

Meu Espaço > Comunidade

minhas comunidades | minhas comunidades de ensino | meus históricos de comunidades | hierarquia de comunidade

Todas Busca

Busca de Comunidades

foto	comunidade	tipo	você participa como	opções
	Grupos Internet S.A. grupos2@dev.enturma.com.br (1505 participantes)	Instituição	Professor	
	Banco de Dados II bancodedados@dev.enturma.com.br (20 participantes)	Turma	Professor	
	Matemática Discreta discreta@dev.enturma.com.br (36 participantes)	Turma	Professor	

Total de 3 comunidades. Visualizando 1 - 3

Navegando pelo espaço Minhas Comunidades:

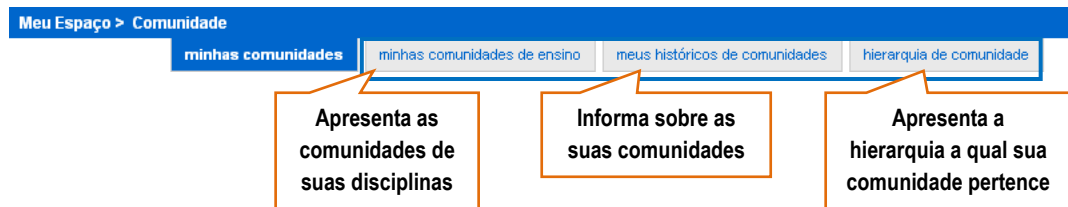
- **minhas comunidades:** lista as comunidades gerais e as comunidades disciplinas.

Observe que na ilustração acima há duas comunidades, uma do tipo Instituição e outro do tipo Turma. E em ambas o Enturma informa que o participante é um professor.

As comunidades podem ser listadas de acordo com a categoria e o propósito para o qual foram criadas.
- Selecione **Todas**, para visualizar os tipos de comunidades criadas. Elas podem ser de categoria livre ou institucionais, incluindo-se as correspondentes às suas disciplinas:



Saiba mais sobre o menu Minhas Comunidades:



3.3.5 O que mais você pode fazer no ambiente MEU ESPAÇO com as ferramentas INFORMAÇÃO?

- **organizar seus compromissos** pessoais e compromissos com seus alunos, cadastrando eventos com data e hora para lembrete em sua **Agenda**. Os eventos pessoais e os das comunidades nas quais você participa podem ser registrados nessa agenda multifuncional do Enturma. Explore a agenda, crie eventos, visualize-os ou edite-os, sempre que precisar.
- **gerar relatórios** é uma boa maneira de gerenciar as informações e as ações realizadas no ambiente. Você pode buscar extratos das ações realizadas no ambiente, solicitando um histórico sobre o que foi editado, visualizado ou inserido no ambiente pessoal e no das comunidades de ensino.

A ferramenta **Relatórios** é um importante recurso e com ela você obtém as seguintes informações:

- Suas ações
- Histórico de Ações
- Histórico de Conteúdo

Nas suas ferramentas

Histórico de Ações
Histórico de Conteúdo







Nas suas comunidades

Histórico de Conteúdo

Para buscar um extrato, selecione **histórico de ações**, insira o período desejado e o tipo de ação ou conteúdo por ferramenta para a qual deseja obter informações.




Observe, no exemplo abaixo, como o extrato lista o **histórico de ações** no disco virtual:

Histórico de Ações			
data	executou a função	ferramenta	onde
29.01.2010 14:32	Inserir arquivo	 Disco Virtual	Suas Ferramentas
28.01.2010 22:24	Inserir arquivo	 Disco Virtual	Suas Ferramentas
28.01.2010 22:15	Inserir pasta/diretório	 Disco Virtual	Suas Ferramentas
28.01.2010 22:13	Inserir arquivo	 Disco Virtual	Suas Ferramentas
28.01.2010 22:12	Inserir pasta/diretório	 Disco Virtual	Suas Ferramentas
28.01.2010 22:03	Apagar pasta/diretório	 Disco Virtual	Suas Ferramentas


Total de 6 ações. Visualizando 1 - 6.

Experimente, também, a função do **histórico de conteúdo**!

 **consultar** informações no **Sistema Acadêmico**.

O Enturma é um sistema com capacidade para integrar-se a outros sistemas de gestão da informação. Por isso, se a sua instituição possui um sistema acadêmico de matrícula, notas, pagamentos, boletim de frequências, etc integrado ao ambiente, você terá acesso ao **Sistema Acadêmico**, sem precisar sair do ambiente Enturma.

Dica:

Sempre que você desejar retornar ao ambiente principal **MEU ESPAÇO**, clique sobre o atalho que o representa:  [Meu Espaço](#)

3.4 Gerenciando o Grupo de Ferramentas INTERAÇÃO

A interação é um aspecto muito importante na utilização de um ambiente virtual de aprendizagem. Afinal, para manter um diálogo com seus alunos, seja para realizar tarefas colaborativas, sanar uma dúvida, deixar um recado ou recebê-lo, informar eventos, lembrar prazos, deixar avisos importantes, permitir que comentem sobre assuntos apresentados em aula, dentre outros, você precisa de ferramentas que possibilitem essa comunicação interativa.

O grupo de **Ferramentas Interação** foi criado para essa comunicação e dispõe das seguintes funcionalidades: **mural, webmail, mensagem instantânea e blog.**

Você pode, assim, utilizar diferentes formas de interação com os participantes do ambiente. Essa interação tem como característica principal o uso de ferramentas **assíncronas**. O que isso significa? Que é possível, por meio do ambiente, estabelecer comunicação com outros participantes, a qualquer hora, de qualquer lugar, sem que para isso precisem estar simultaneamente “logados”, ou seja, os participantes realizam as atividades em diferentes momentos.

Existe também a **comunicação síncrona**, em tempo real, por meio de mensagens instantâneas. Essa, sim, requer que os participantes realizem as atividades simultaneamente (*on-line*) no ambiente Enturma.

Veja, então como podem ser classificadas as ferramentas de interação:

Mural, Webmail, Blog: são ferramentas **assíncronas**;

Mensagem Instantânea (IM) e Chat: são ferramentas **síncronas**.

Dica:

Mural de Recados e E-mail

Uso Pedagógico: a ferramenta **Mural** é muito interessante, pois a partir dela você envia recados que podem ser visualizados por todos os participantes. Assim como no ensino presencial você comunica avisos em sala de aula, também por meio do recurso **Mural** você estabelece essa comunicação, facilitando o gerenciamento das rotinas comuns à sua prática de professor.

Explore a ferramenta **Mensagem Instantânea** e converse com quem estiver *on-line*.

Que tal, antes disso, conhecer melhor o passo a passo de uso dessas ferramentas interativas?

3.4.1 Como criar o Blog



Você é “blogueiro”? Se você tem familiaridade com o uso de **Blog**, seja um “Blogueiro” também no Enturma.

Conheça as funcionalidades disponíveis para configurar, editar e inserir “post” (comentário):



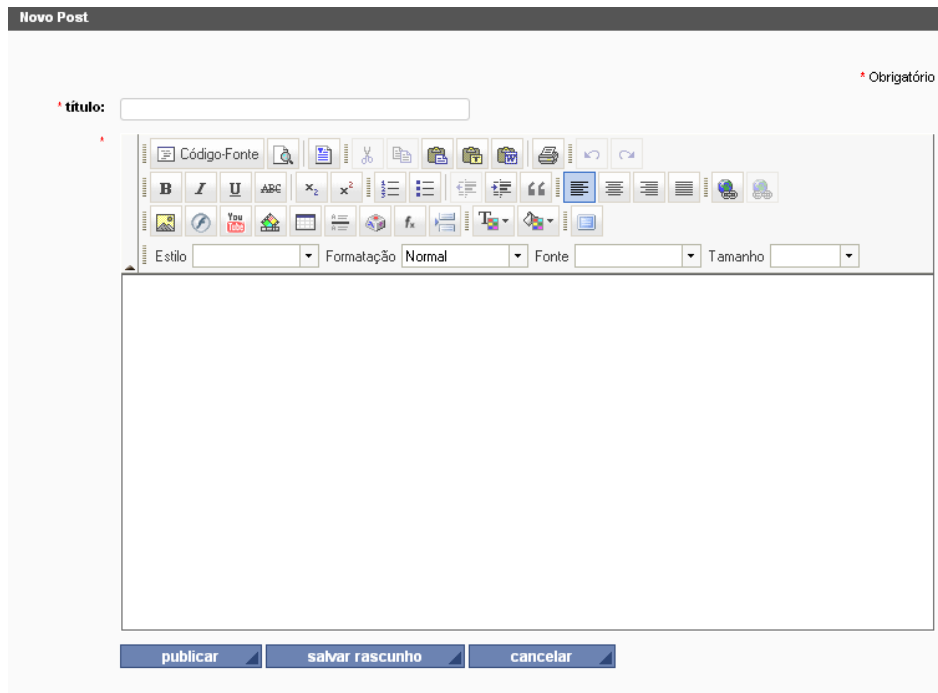
Observe que você está em **Meu Espaço > Blog**

Para iniciar o blog, você precisa configurá-lo:

- **configurações:** escolha um título que esteja de acordo com o tema de seu blog e preencha o formulário, inserindo informações básicas sobre o tema (texto curto) e indique o número de *posts* que você deseja visualizar por página.

O blog está criado, mas para visualizá-lo é preciso antes iniciar o processo de edição das informações – os *posts*. Caso contrário, o Enturma indica: “**Nenhum post foi encontrado**”.

- selecione **novo post** para abrir o editor, um espaço próprio para criar no blog! Defina o título e use a criatividade, pois este editor aceita diferentes mídias (texto, links, animações em *flash*, *youtube*, outros tipos de vídeos, imagens, etc.)



■ **publicar, salvar rascunho ou cancelar** são as três opções para esse *post*. Mas saiba que um *post* pode ser editado e reeditado, mesmo depois de ter sido publicado por você. Então, mãos à obra, sem receios!

Agora sim, você pode clicar em **ver blog**, editando-o, inserindo novos comentários ou visualizando a todos.

Na sua Comunidade de Ensino você também pode usar de blogs. Este guia vai abordar com mais detalhes o uso desse recurso no tópico Comunidades de Ensino.

3.4.2 O Mural de Recados



Mural

Os Murais de Recados (*scrapbooks*) tornaram-se uma forma de comunicação ágil e fundamental para a criação de redes sociais *on-line*, estimulando a socialização entre os usuários e ampliando os seus relacionamentos. O **Mural**, ferramenta disponível tanto no seu espaço pessoal quanto no espaço das comunidades de ensino (disciplinas), permite que os recados inseridos fiquem visíveis para todos os participantes cadastrados na comunidade.

Para identificar o autor do recado, o Enturma associa o perfil do participante que enviou o recado. Os recados são gerenciáveis por seus autores, os quais assumem o controle total do seu próprio mural de recados, podendo apagar as mensagens se assim o desejarem.

Observe que ficam visíveis os últimos recados. Para visualizar todos os recados utilize a opção **Busca Recados**.



Você participa de mais de uma comunidade no ambiente Enturma?

Se esse é o seu caso, saiba que os murais de recados só são visualizados nas comunidades (disciplinas) das quais participa. Escolha, então, uma dessas comunidades localizada em **MEU ESPAÇO**, para navegar entre as comunidades existentes. Ao entrar no espaço de uma comunidade você acessa aos últimos recados deixados.

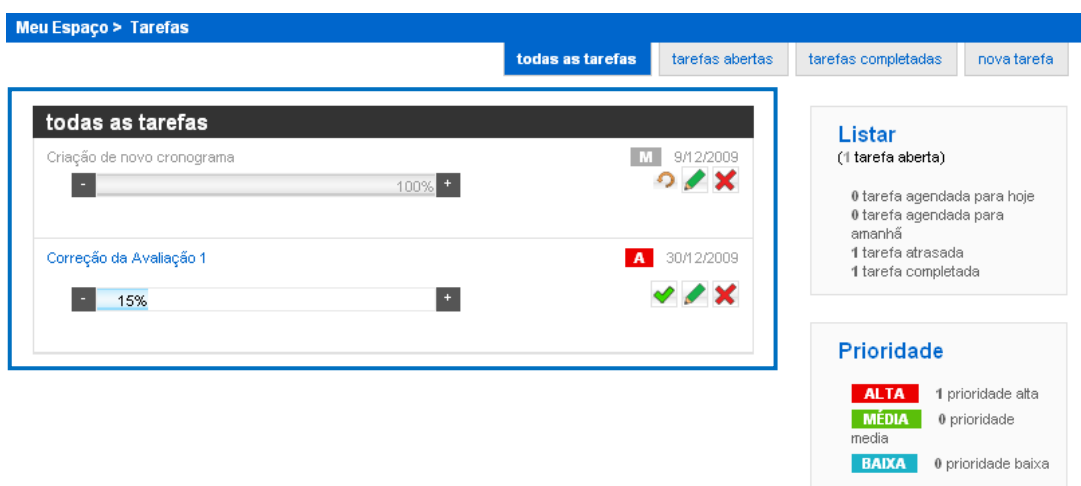
Ainda neste guia abordaremos com a utilização de todos os recursos do espaço comunidades de ensino.

3.4.3 Utilizando a ferramenta Tarefas para gerenciar atividades



Você está em **Meu Espaço > tarefas** e nele gerencia tarefas por meio de um organizador. É um recurso útil tanto para você estabelecer quais prioridades em relação à suas tarefas quanto para determinar seus prazos pessoais e visualizar se as completou.

O espaço de edição é simples. Observe as funcionalidades, tal como abaixo ilustrado:



O que você pode fazer:

- inserir **nova tarefa**: utilize o formulário, preenchendo o título da tarefa (por exemplo: leitura e análise de texto); estabeleça uma breve descrição, defina a prioridade de acordo com a relevância (ou urgência) e salve as informações.
- visualizar **todas as tarefas**: essa opção permite que você visualize as tarefas listadas, informando se foram completadas ou se estão em aberto.
- completar **tarefas em aberto**: nessa função você informa o percentual já cumprido e caso a tarefa já tenha sido realizada, poderá informar 100% da mesma. Automaticamente o Enturma entende que a tarefa foi completada.
- listar **tarefas completadas**: nessa função você visualiza as tarefas já realizadas.

3.5 Praticando Interação por meio de Mensagens Instantâneas - IM



Mensagem Instantânea

Que tal trocar mensagens instantâneas com os participantes que estão on-line no ambiente?

Para facilitar a comunicação entre os participantes das comunidades da instituição, o sistema Enturma disponibiliza uma ferramenta para troca de mensagens instantâneas, para ser utilizada quando você considerar importante o contato direto com um aluno ou grupo de alunos, ou entre alunos de uma comunidade de ensino. Essa ferramenta pode ser um excelente recurso pedagógico para estabelecer a informação, a colaboração e a comunicação em torno de um tema, para a solução rápida de um problema, ou até mesmo para estabelecer laços afetivos. A diferença em usar um aplicativo de mensagem instantânea no próprio ambiente é a inserção no contexto de ensino e aprendizagem. Encontrar o professor no ambiente ou um colega de turma pode ser um bom começo para a motivação ao estudo.

Onde você localiza a ferramenta Mensagem Instantânea? Essa ferramenta faz parte do grupo de ferramentas **INTERAÇÃO**, mas pode ser acessada a partir do menu de usuário.

acesso rápido im disciplinas | bloco de notas | sair

Para o uso da ferramenta Mensagem Instantânea o sistema Enturma adota aplicativos externos ao ambiente, mas de fácil utilização.

- Você está em **Meu Espaço > Mensagem Instantânea**.

Meu Espaço > Mensagem Instantânea

O Mensagem Instantânea permite conversas on-line com os usuários do sistema. Esta ferramenta deve ser utilizada com algum cliente Jabber (basta fazer o download e usar como servidor o endereço dev.enturma.com.br). Participe utilizando como login o seu e-mail e sua senha do sistema.



Esta tabela mostra uma lista de sugestões de clientes Jabber para diferentes plataformas.

Plataforma	Sugestões
Windows	Exodus, Pandion, Pidgin, Psi, Trillian Pro
Linux	Gaim, Gajim, Gossip, Kopete, Psi, Tkabber
Macintosh	Adium, iChat, Psi

Fonte: Jabber.org

Há indicações de serviços de mensagem instantânea compatíveis com as ferramentas de mensagens instantâneas utilizadas pelo Enturma.

Plataforma	Sugestões
Windows	Exodus, Pandion, Pidgin, Psi, Trillian Pro
Linux	Gaim, Gajim, Gossip, Kopete, Psi, Tkabber
Macintosh	Adium, iChat, Psi

Fonte: Jabber.org

Parece complicado? Vamos ao passo a passo, iniciando pela escolha da ferramenta apropriada. Se você utiliza o sistema operacional Windows, pode selecionar, por exemplo, a ferramenta **PIDGIN**, indicada na lista acima.

Importante:

Antes, você precisa ter o aplicativo, no caso em questão o PIDGIN, instalado em seu computador.


3.5.2 Instalando o Mensageiro Instantâneo Pidgin

Passo 1 – por ser um aplicativo externo ao sistema Enturma, é preciso ir ao endereço de download da ferramenta. Aqui está: <http://www.pidgin.im/>

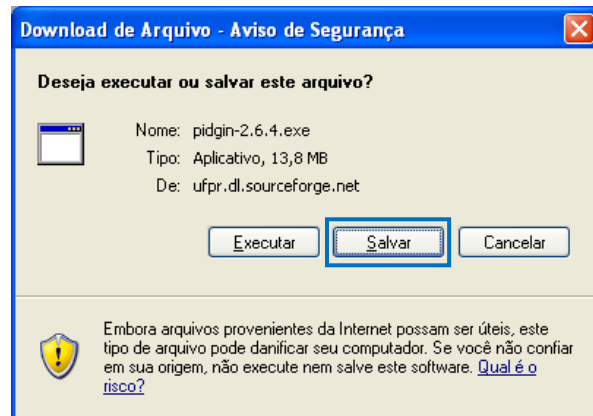
Passo 2 – Clique em **Download Pidgin** para transferir o aplicativo ao seu computador.



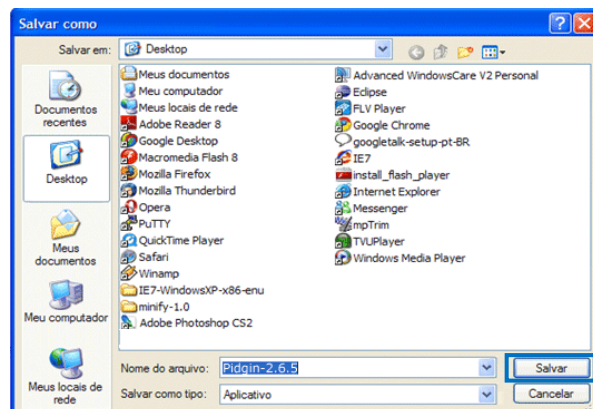
Passo 3 – Caso seu navegador Internet esteja com bloqueio de endereços ativado, observe o aviso para opção de desbloqueio de download.

 Para ajudar a proteger sua segurança, o Internet Explorer bloqueou o download de arquivos deste site para o seu computador. Clique aqui para obter opções...

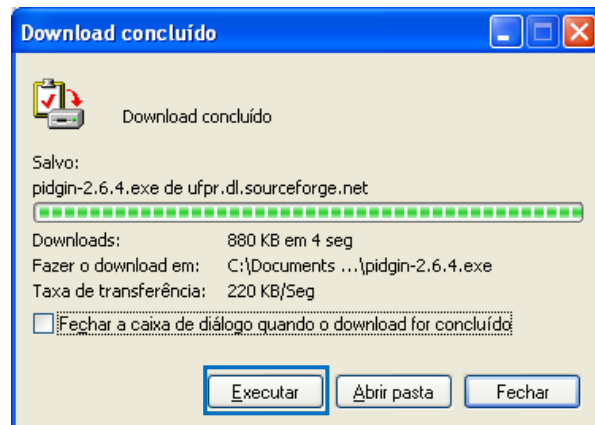
Passo 4 - Opte por salvar o programa em seu computador



Passo 4.1 Escolha uma pasta no seu computador, para salvar o programa de instalação.



Passo 5 – Após o término do download, execute o programa para instalá-lo em seu computador



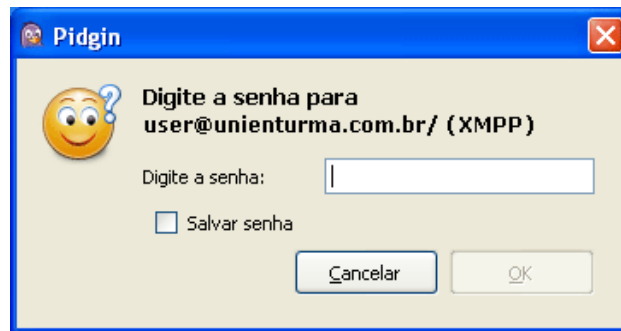
Finalizando a instalação

1. siga as orientações do assistente de instalação do fabricante;
2. aceite o contrato de licença e os termos de utilização da ferramenta;
3. verifique as opções da instalação dos componentes e selecione ou anule a seleção caso você não queira, por exemplo, iniciar o programa Pandion ao iniciar o Windows;
4. escolha o local onde deseja instalar o aplicativo e clique em instalar;
5. escolha o local onde deseja instalar o aplicativo e clique em instalar. Por exemplo: C:\Arquivos de Programa\Pidgin
6. Clique em **Instalar e aguarde a conclusão de instalação.**

Acessando o Pidgin pela Área de Trabalho do seu Computador

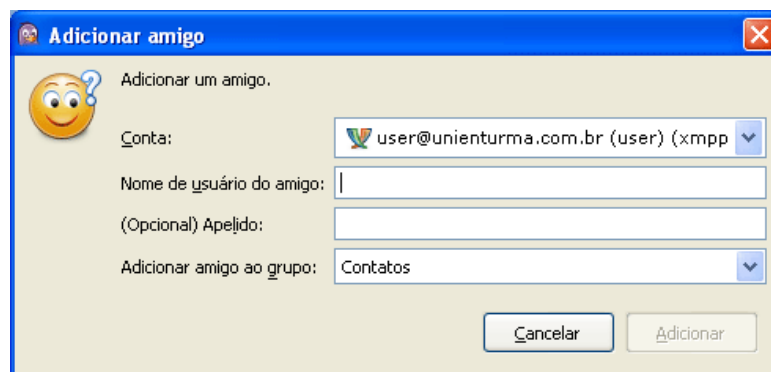


Clique no ícone Pidgin criado em sua área de trabalho para executar o Programa Pidgin. Para começar a utilizar a ferramenta de mensagens instantâneas, acesse com o seu endereço de *e-mail* completo designado para sua conta no sistema Enturma. Por exemplo, login user@unienturma.com.br e respectiva senha de acesso.



Adicionando contatos

Para adicionar novos contatos ao seu mensageiro instantâneo, basta clicar em: **Amigos -> Adicionar amigo...**



Digite o *e-mail* do seu contato e em seguida clique em Adicionar.

Importante:

Só será permitida a inclusão de participantes cadastrados no ambiente Enturma da instituição.

Não foi difícil compreender o uso do mensageiro instantâneo, não é mesmo?

Então, é hora de estabelecer conversas em tempo real! Convide seus alunos ou um professor cadastrado no ambiente. Interaja e descubra o potencial pedagógico da comunicação em rede.

Nesse ponto da exploração das potencialidades do ambiente Enturma, já sabemos que é possível criar estratégias pedagógicas interessantes por meio das ferramentas de informação e de interação.

O convite agora é para explorar e conhecer o que pode ser socializado e compartilhado por meio do grupo de ferramentas **COMPARTILHAR**.

3.6 Gerenciando o Grupo de Ferramentas COMPARTILHAR

Compartilhar no ambiente Enturma significa **socializar**, ampliar a rede de conhecimento e estabelecer trocas colaborativas entre todos os participantes.

Estas são as funcionalidades do Grupo de Ferramentas **COMPARTILHAR**:

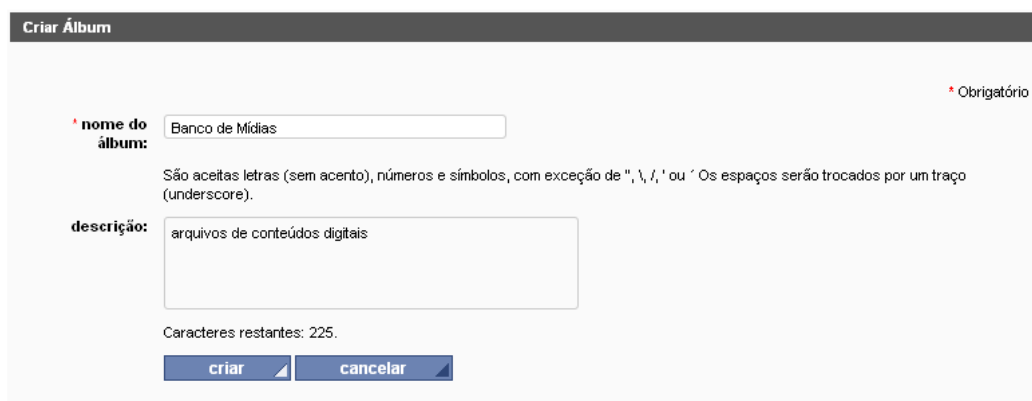


3.6.1 Organizando o seu Álbum



Você está em **MEU ESPAÇO > Álbum**. Nele você organiza álbuns para armazenar e compartilhar na comunidade fotos ou imagens. O Enturma aceita os formatos: .JPEG, .GIF ou .PNG.

- selecione **Criar Álbum**, dê um nome e descreva-o brevemente, para identificá-lo melhor. Basta seguir as orientações do formulário:



- **enviar foto (ou imagem)**: siga os passos indicados no formulário, observando as orientações quanto ao formato de arquivo e tamanho máximo.

Enviar Uma Nova Foto Para O Álbum
✕

foto: Enviar arquivo...

[enviar outro arquivo](#)

Se o arquivo enviado for no formato zip, seus conteúdos serão descompactados neste álbum.

São aceitas letras (sem acento), números e símbolos, com exceção de ", \, /, ' ou ´. Os espaços serão trocados por um traço (underscore).

descrição:

Caracteres restantes: 255.

Você pode enviar imagens do tipo JPEG, GIF ou PNG. Você também pode compactar suas fotos e enviar o arquivo ZIP.

O tamanho máximo da imagem é **8,00 Mb**.

enviar foto
cancelar

- **visualizando os álbuns criados:** os álbuns criados são listados e você visualiza as fotos inseridas, organizadas como um “slideshow”.

Meu Espaço > Álbum
Busca ▼

criar álbum

Os álbuns são excelentes para registrar e distribuir fotos e imagens que sejam do interesse da comunidade: você pode criar álbuns temáticos, organizando-os por assuntos, datas, etc. Para visualizar e disponibilizar fotos, clique nos álbuns disponíveis abaixo [ou crie um novo](#).

Álbuns		
	<p>Banco de Mídias</p> <p>arquivos de conteúdos digitais</p> <p style="text-align: right; font-size: 0.8em;">04/02/2010 - 1 foto</p>	👁️ 🌱 ✖️
	<p>Pesquisa sobre plantas</p> <p>Registros feitos no passeio</p> <p style="text-align: right; font-size: 0.8em;">04/02/2010 - 1 foto</p>	👁️ 🌱 ✖️

Total de 2 álbuns. Visualizando 1 - 2.

Funções para ver,
editar e excluir álbum

- **download:** como se trata de uma ferramenta para compartilhar, o Enturma disponibiliza também essa função. Para isso, clique sobre o álbum desejado e escolha a foto ou imagem que deseja “baixar” para seu computador.

3.6.2 Adicionando Contatos



Cada participante cadastrado na comunidade pode ser adicionado à sua lista de contatos e, assim, informações como telefone, endereço de e-mail, e outras inseridas no perfil, podem ser recuperadas sempre que você precisar.

A ferramenta **Contatos** localiza-se em **MEU ESPAÇO/Grupo de Ferramentas COMPARTILHAR**.

O sistema Enturma permite que você procure pelas iniciais dos nomes de contato já adicionados, adicione novos contatos e organize grupos de contatos.



Para adicionar contatos, preencha as informações solicitadas (nome e ao menos o e-mail).

Novo Contato

* Obrigatório

* nome:

apelido:

Este apelido pode ser usado como um atalho para o e-mail deste contato no seu Webmail.

e-mail:

endereço:

telefone:

data de nascimento: / /

Skype:

MSN:

liberar e-mails do contato?

Visualizando um contato adicionado:

Meu Espaço > Contatos

grupos novo grupo **contatos** novo contato busca importar

TODOS A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

exportar | apagar

<input type="checkbox"/>	nome	bloquear / liberar	e-mail	telefone	opções
<input type="checkbox"/>	Alberto		aluno_alberto@unienturma.com.br	-	

Total de 2 contatos. Visualizando 1 - 2

O que você pode gerenciar com a ferramenta contatos?

Além de adicionar um contato, você pode visualizar o perfil, editar as informações, enviar um e-mail e bloquear ou liberar e-mails dele.

- para bloquear ou liberar selecione o ícone correspondente:



- para editar, enviar e-mail, excluir ou exportar contato, utilize os ícones de edição:



- Enviar e-mail para contato:** você pode enviar um *e-mail* diretamente para o contato selecionado.
- Exportar contato:** você pode exportar o seu contato no padrão de arquivo vcf para ser importado para outras ferramentas como: Outlook, Thunderbird, e vice-versa etc.
- Editar contato:** altera os dados de seu contato.
- Excluir contato:** remove o contato da sua lista de contatos.

Você pode **exportar** seus contatos do sistema Enturma para outra ferramenta (Outlook, ThunderBird, etc). O sistema exporta o arquivo no padrão *vcf*, formato disponível nas principais ferramentas de contato disponíveis no mercado. Para importar contatos de outras ferramentas para o ambiente Enturma, selecione **importar** localizado no menu de contexto da tela de contatos . O sistema Enturma aceita arquivo com extensão *.vcf* para importação. Depois de escolher o arquivo, clique em **Importar** ou **Cancelar** para anular a operação.

Você pode apagar um ou mais nomes de sua lista de contatos. Para isso, basta selecionar um ou mais contatos, utilizando o *checkbox*. Caso queira selecionar todos, clique no *checkbox* da área cinza e em seguida, clique em **apagar**.

3.6.3 A ferramenta Disco Virtual



Disco Virtual

A principal função do DISCO VIRTUAL é guardar arquivos para que sejam acessíveis no ambiente Enturma a partir de qualquer computador conectado à internet. Assim, todos os materiais, sejam

imagens, vídeos, textos digitais, apresentações multimídia, etc, produzidos por você e por seus alunos, poderão compor sua midiateca (biblioteca de mídias) e armazenados no DISCO VIRTUAL, dispensando carregá-los em um *pen-drive* ou CD.

Importante:

O sistema Enturma diferencia os arquivos armazenados no disco virtual pessoal, dos arquivos armazenados no disco virtual da comunidade de ensino.

Utilizando o Disco Virtual em MEU ESPAÇO

Você pode criar uma **midiateca** pessoal, inserindo textos interessantes, conteúdos digitais tais como apresentações, entre outros!

Dica:



O gerenciamento do disco virtual é similar ao jeito que você gerencia pastas e arquivos no Windows Explorer (se você usa esse sistema operacional). É simples, basta você pensar em como organizar as pastas (diretórios) para inserir os arquivos correspondentes.

Note, na ilustração abaixo, que o disco virtual já apresenta uma **pasta álbum!** Trata-se do álbum que foi criado com a ferramenta Compartilhar e, por isso, aparece também no disco virtual.

Meu Espaço > Disco Virtual Busca ▾

[criar pasta](#) [enviar arquivo](#)

Este espaço disponibiliza espaço em disco para você armazenar seus arquivos pessoais e acessá-los de qualquer computador com acesso à Internet. Os arquivos podem ser organizados em pastas. Para criar pastas e enviar arquivos (upload), utilize os links abaixo. Para baixar os arquivos (download), navegue pelas pastas e clique sobre os mesmos.
Caminho: /

Pastas	Conteúdo na pasta: Raiz	tamanho	data	opções
<ul style="list-style-type: none"> Raiz + _album <p>1 pasta</p>	<ul style="list-style-type: none"> _album 	2 itens	04/02/2010	 
Total de 1 item. Visualizando 1 - 1. Tamanho total da pasta 0 B.				
Espaço usado: 2,00 Kb. Espaço disponível: 3,90 Mb.				

O disco virtual apresenta o conteúdo da pasta álbum (criada pela ferramenta álbum!).

Meu Espaço > Disco Virtual Busca ▾

[criar pasta](#) [enviar arquivo](#)

Este espaço disponibiliza espaço em disco para você armazenar seus arquivos pessoais e acessá-los de qualquer computador com acesso à Internet. Os arquivos podem ser organizados em pastas. Para criar pastas e enviar arquivos (upload), utilize os links abaixo. Para baixar os arquivos (download), navegue pelas pastas e clique sobre os mesmos.
 Caminho: /_album

Pastas	Conteúdo na pasta: /_album	tamanho	data	opções
<ul style="list-style-type: none"> Raiz <ul style="list-style-type: none"> _album <p>1 pasta</p>	<ul style="list-style-type: none"> .. Banco de Mídias Pesquisa sobre plantas 	<p>1 item</p> <p>1 item</p>	<p>04/02/2010</p> <p>04/02/2010</p>	<p></p> <p></p> <p></p> <p></p>
Total de 2 itens. Visualizando 1 - 2. Tamanho total da pasta 0 B.				
Espaço usado: 2,00 Kb. Espaço disponível: 3,90 Mb.				

Importante:

Você visualiza a pasta álbum por meio do disco virtual. Se através dele você utilizar a opção excluir pasta álbum ou excluir um álbum apenas, automaticamente ele será também excluído da ferramenta álbum.

Se você ainda não criou seu álbum, o disco virtual está vazio e, portanto, é necessário criar uma pasta.

Para iniciar, selecione **criar pasta**:

Criando uma pasta no disco virtual

Que tal criar uma pasta denominada Meus Textos ?

Meu Espaço > Disco Virtual Busca ▾

[criar pasta](#) [enviar arquivo](#)

Você precisa inserir o nome da **nova pasta** e uma pequena **descrição** sobre o conteúdo da mesma, por exemplo: *Meus textos de pesquisa*.

Criar Pasta! ✕

nova pasta:

São aceitas letras (sem acento), números e símbolos, com exceção de ", \, /, ' ou ` Os espaços serão trocados por um traço (underscore).

descrição:

Caracteres restantes: 255.

Pronto! Sua nova pasta foi criada no disco virtual e está preparada para receber os arquivos que irão compor sua “mideateca”. Observe, na ilustração abaixo, como a pasta fica localizada a partir da pasta Raiz:

Meu Espaço > Disco Virtual Busca ▾

Este espaço disponibiliza espaço em disco para você armazenar seus arquivos pessoais e acessá-los de qualquer computador com acesso à Internet. Os arquivos podem ser organizados em pastas. Para criar pastas e enviar arquivos (upload), utilize os links abaixo. Para baixar os arquivos (download), navegue pelas pastas e clique sobre os mesmos.

Caminho: /Mideateca_Meus_textos

Pastas	Conteúdo na pasta: /Mideateca_Meus_textos	tamanho	data	opções
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 📁 Raiz 📁 + Mideateca_Meus_textos 📁 + _album <p style="text-align: center; font-size: x-small;">2 pastas</p> </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 📁 .. <p style="text-align: center; font-size: x-small;">Espaço usado: 1,45 Mb. Espaço disponível: 2,46 Mb.</p> </div>			

Importante:

Em nosso exemplo, já havia uma pasta álbum no disco virtual. Fique atento, portanto, para não criar a nova pasta dentro dela. Clique em Raiz, pois só assim será criada uma hierarquia de pastas, como ilustra a figura acima. É no seu disco virtual e no disco virtual da disciplina que você consegue enviar arquivos.

Enviando o primeiro arquivo para armazenar na pasta

- **selecione enviar arquivo:**

Siga as orientações do formulário de envio, pois sempre que você desejar adicionar um novo arquivo na pasta, este será o procedimento. Atente-se também ao limite de espaço permitido para cada arquivo a ser enviado, conforme informado no formulário. No disco virtual você pode enviar arquivos

de diferentes formatos, ao contrário do álbum que só aceita arquivos no formato JPEG, GIF e PNG! Ao clicar em enviar, o sistema Enturma informa que o arquivo foi enviado e salvo, e o deixa visível na pasta para você acessá-lo ou editá-lo.

■ Editando arquivos do disco virtual

Os ícones na coluna de opções são atalhos para as principais funções a serem realizadas com o arquivo ou pasta selecionada. Abaixo detalharemos as funções de cada ícone.

Obs: Alguns ícones podem não estar presentes na sua tela, devido às permissões atribuídas no sistema.



1. **Download do Arquivo:** você pode salvar o arquivo em sua máquina local, conforme permissões;
2. **Editar Arquivo:** você pode alterar o nome e descrição do arquivo, conforme permissão;
3. **Excluir Arquivo:** exclui um arquivo de uma determinada pasta, conforme permissões.

Você pode também visualizar o histórico de ações de cada arquivo da pasta para saber quando ele foi inserido e quem o inseriu!

Mais dicas do Disco Virtual:

1. **Enviar outro arquivo:** você pode enviar mais de um arquivo para o diretório. Para isso, basta clicar no item **enviar outro arquivo** e abrirá mais uma janela para escolher o arquivo local.
2. **Descompactar conteúdos do arquivo:** Você pode enviar um arquivo compactado e o sistema Enturma automaticamente cria uma pasta e os coloca no diretório criado.

4 O que você explorou até aqui?

O propósito do guia até este ponto foi o de apresentar alguns pressupostos básicos da educação a distância em ambientes virtuais de aprendizagem e a estrutura pedagógica, tecnológica e institucional que forma o sistema Enturma bem como o papel do professor nessa dinâmica.

Além disso, você conheceu os recursos básicos de gerenciamento das ferramentas que compõem o espaço de organização pessoal dos participantes do ambiente Enturma, denominado MEU ESPAÇO.

A sugestão é que você aprofunde o estudo exploratório, desenvolvendo suas próprias experiências a partir dessas orientações iniciais.

A etapa a seguir apresenta os recursos do espaço denominado **MINHAS COMUNIDADES – DISCIPLINAS**, e vai orientá-lo na utilização das ferramentas de gerenciamento, de produção e de publicação de disciplinas virtuais.

5 Do meu Espaço Pessoal ao Espaço das Disciplinas (Comunidades de Ensino)

Agora que você já conhece os recursos e as facilidades principais de gerenciamento do seu espaço pessoal como professor Enturma, vamos explicar como está organizado o **Espaço da Comunidade de Ensino**, ou seja, o **Espaço de suas Disciplinas!**

5.1 O que é uma COMUNIDADE DE ENSINO no Enturma?

Para o Enturma, a comunidade de ensino é o ambiente de gerenciamento de uma disciplina *on-line*, de um curso *on-line* ou de um ambiente de apoio virtual a uma disciplina presencial. A modalidade de uso é definida junto à sua instituição e você, a partir disso, gerencia a comunicação, a informação, a interação e a integração de todas essas facilidades em sua prática de educador.

Lembre-se de que o conceito de **comunidade de ensino** está diretamente ligado ao propósito de gerenciar disciplinas ou cursos que se desenvolvem com o Enturma.

Qual a sua permissão de gerenciamento como Professor Enturma?

Como participante cadastrado no Enturma, você acessa ao ambiente virtual por meio de um *login* e de uma senha, não é mesmo?

Isso lhe permite participar de todas as **comunidades de ensino** (disciplinas e respectivas turmas) para as quais você está designado como professor, e também lhe dá acesso às comunidades livres, nas quais você está cadastrado como participante. Percebeu que o Enturma considera então **duas categorias de Comunidade**, as de ensino e as livres?

Mas neste guia vamos tratar das disciplinas que no Enturma formam as **Comunidades de Ensino**.

Quantas comunidades de ensino você pode gerenciar no Enturma?

Se você é professor de uma disciplina e possui, por exemplo, mais de uma turma, o próprio Enturma se encarrega de identificá-lo como professor e respectivas turmas com as quais você atua. Isso significa que a partir de um único *login* você acessa ao ambiente Enturma e a todas as suas comunidades.

Revisando o conceito de comunidade de ensino das disciplinas

Vimos que cada disciplina representa uma comunidade de ensino. Se você possui mais de uma turma para a mesma disciplina o Enturma automaticamente organiza essa multiplicidade, construindo para cada turma uma comunidade. Essa é uma forma muito prática de organizar o gerenciamento de suas atividades de professor on-line!

5.2 Compreendendo o Espaço das Disciplinas (Comunidade de Ensino)

Na parte introdutória deste guia você explorou o MEU ESPAÇO e conheceu os grupos de ferramentas de gerenciamento pessoal. Agora vamos diferenciar esse espaço pessoal daquele que lhe permite gerenciar aulas virtuais, interação com os alunos, produção de materiais de estudo, propostas de atividades e de avaliação e acompanhamento do desempenho da disciplina.

5.2.1 O que diferencia o MEU ESPAÇO do espaço COMUNIDADES DE ENSINO (Disciplinas)?

o e-mail

Em **MEU ESPAÇO**, você cadastra um *e-mail* como professor Enturma



No espaço **DISCIPLINAS**, o Enturma gera um endereço de *e-mail* da disciplina (comunidade de ensino)



Mas não é só e-mail que caracteriza as diferenças entre os dois espaços. Observe atentamente as demais diferenciações:

O MEU ESPAÇO	O ESPAÇO DISCIPLINAS
Espaço para gerenciar suas informações, reservado às suas atividades pessoais no ambiente Enturma.	Espaço para gerenciar exclusivamente as atividades da sua disciplina virtual.
INFORMAÇÃO gerencia seu perfil , sua agenda pessoal , seus relatórios ; informa suas comunidades e permite	INFORMAÇÃO gerencia as configurações da comunidade disciplina, informa sobre os participantes , edita a agenda da

acesso ao Sistema Acadêmico .	comunidade, gera relatórios de ações da comunidade
INTERAÇÃO gerencia o seu blog e mural de recados e permite mensagem instantânea .	INTERAÇÃO gerencia grupos de discussão , edita blog da disciplina, permite bate papo , cria enquetes , cria e gerencia fóruns .
COMPARTILHAR gerencia seu álbum pessoal, seu disco virtual e seus contatos , cria e edita sua página pessoal e seus favoritos .	COMPARTILHAR gerencia álbuns, disco virtual , contatos , favoritos e gerenciador de páginas da comunidade .
Não possui o Grupo de Ferramentas Educação.	EDUCAÇÃO Gerencia avaliações , conselho de classe , criação de aulas , cronograma de aulas , trabalhos/atividades , plano de ensino e formação de equipes .
Cota pessoal, informando a disponibilidade de espaço de armazenamento de arquivos. Recados do Mural são visualizados por você	Cota da comunidade, informando a disponibilidade de espaço de armazenamento de arquivos da disciplina. Recados do mural são visualizados pelos participantes da comunidade
Você visualiza sua lista de DISCIPLINAS cadastradas pelo sistema.	Você e os alunos visualizam o CRONOGRAMA DE AULAS da disciplina. Ele é criado por você.

Vamos explorar as funcionalidades de gerenciamento de uma disciplina na comunidade de ensino?

No espaço das Comunidades de Ensino você desenvolve a educação a distância, constrói um ambiente de aprendizagem dinâmico e colaborativo, com aulas interativas e fáceis de serem acessadas por seus alunos.

5.2.2 O Espaço das Comunidades de Ensino – Disciplinas



Espaço da Comunidade

O Espaço Comunidades de Ensino é integrado e convergente, ou seja, a partir dele você consegue acessar recursos que facilitam a produção de aulas virtuais, o gerenciamento e o acompanhamento das atividades.

Visão Geral do ESPAÇO DA COMUNIDADE DE ENSINO (disciplina)

Você está em **Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta**, e ele representa o espaço da Comunidade de Ensino de sua Disciplina. Neste exemplo, é a comunidade da disciplina Matemática Discreta.


Observe que os **Grupos de Ferramenta Informações, Interação e Compartilhar estão ocultos** nesse momento e que o **Grupo de Ferramenta Educação** está com todas as funcionalidades visíveis. Mas todos os grupos estão ativos para o desenvolvimento pleno de sua comunidade de ensino.



Além dos Grupos de Ferramentas, na tela principal da comunidade estão visíveis as seguintes funções:

- **o menu de acesso rápido** (aquele que fica permanentemente visível)

[acesso rápido](#) | [im](#) | [disciplinas](#) | [bloco de notas](#) | [sair](#)

- **informações gerais sobre a comunidade:** apresenta informações tais como foto, *e-mail* da comunidade, categoria de participante, envio de mensagem para a comunidade (Mural de Recados) e página da comunidade (caso tenha sido construída)

Comunidade Turma - Você participa como Professor **Matemática Discreta** 

 discreta@unienturma.com.br  visite a página web  Equipes


- o **cronograma** com a organização das aulas disponíveis na comunidade

Cronograma De Aulas:


[novo cronograma de aulas](#)

- cota da comunidade:** informa sobre o espaço disponível para o uso das ferramentas e armazenamento de arquivos;
- mural** para visualizar recados da comunidade;
- atividades Extras** incluídas por você ;
- atividades Sugeridas** pelos alunos.

Cota Para Comunidade



 Espaço Utilizado: 892,00 Kb / 50,91 Mb (1%)


Mural


Obrigado por enviar-me algumas leituras complementares sobre o tema.
 Alberto Tavares  responder (02.12.2009 14:25)

[ver recados](#)

Atividades Extras


 Trabalho para Cronograma Professor Markus - 25/01/2010

 Leitura de texto - Reflexão Crítica Janaína Junqueira - 14/01/2010

 Ferramentas EaD Janaína Junqueira - 14/01/2010

[ver todas atividades](#) | [sugerir atividades](#)

Atividades Sugeridas Por Alunos

 Exercício Markus Eller - 05/01/2010

[gerenciar atividades](#)

Importante:

Na área do **Espaço da Disciplina**, você acompanha a **cota** de utilização das ferramentas para saber, por exemplo, se ainda pode inserir fotos no álbum da comunidade, se o disco

virtual ainda contém espaço disponível para novos arquivos enviados pelos alunos, se o Blog gerou textos e imagens que também ocupam sua cota, e assim por diante.

5.2.3 Gerenciando o Grupo de Ferramentas Informações de sua Comunidade de Ensino

Esse grupo traz ferramentas que, em parte, você já conhece as funções quando explorou o MEU ESPAÇO.

Mas traz peculiaridades uma vez que agora se trata de gerenciar informações da disciplina. Uma delas é a ferramenta para configurar recados e foto da comunidade.

5.2.4 Configurando sua disciplina

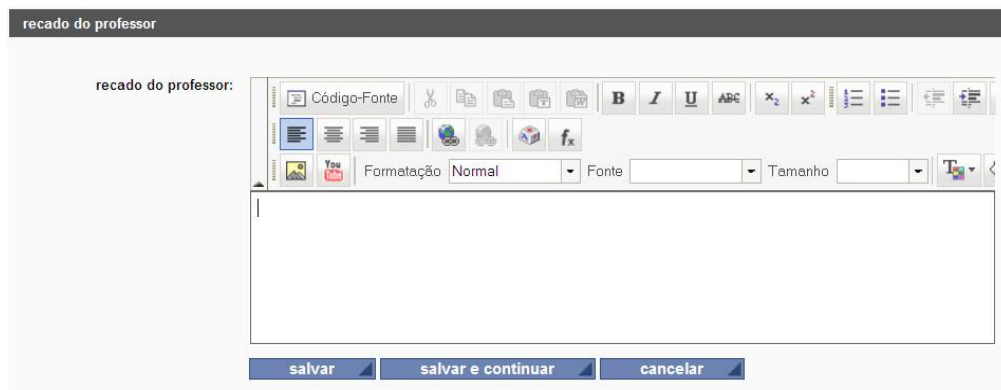


Com essa ferramenta você configura recados para os participantes da comunidade disciplina e insere ou altera uma foto ou imagem ilustrativa.

Como enviar um recado para a comunidade?

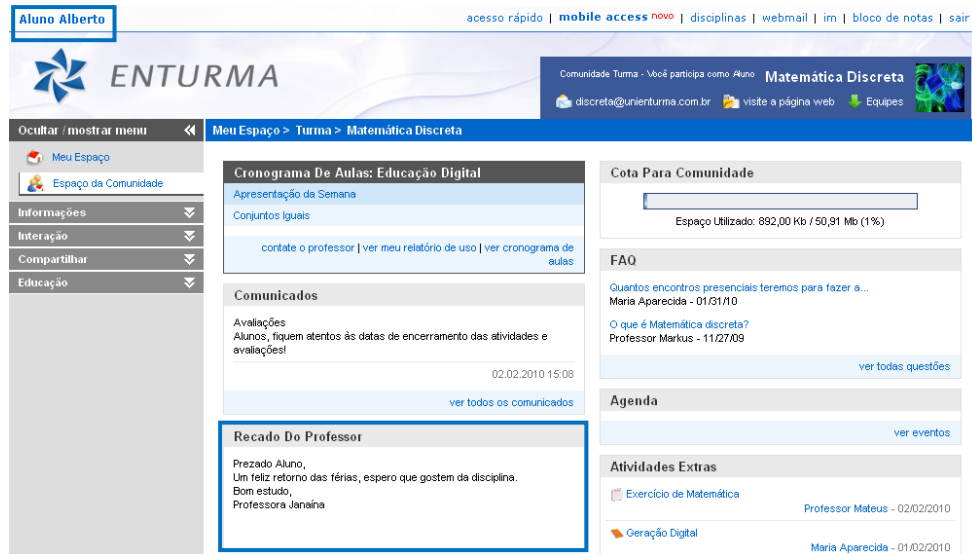
A área de recados do professor é muito útil para informar sobre assuntos gerais, novidades, lembretes, dentre outros. Para o aluno é uma comunicação importante, pois reflete a sua presença, como professor, no dia-a-dia da disciplina, mesmo que você estabeleça uma rotina semanal de envio de recados.

- Selecione **recado do professor** para o Enturma abrir o editor da mensagem.



- Clique em salvar e pronto!

Veja abaixo como o recado é visualizado pelos alunos na área da comunidade:



Você pode alterar os recados sempre que o desejar, de acordo com a rotina de sua disciplina e a necessidade de manter os alunos atualizados.

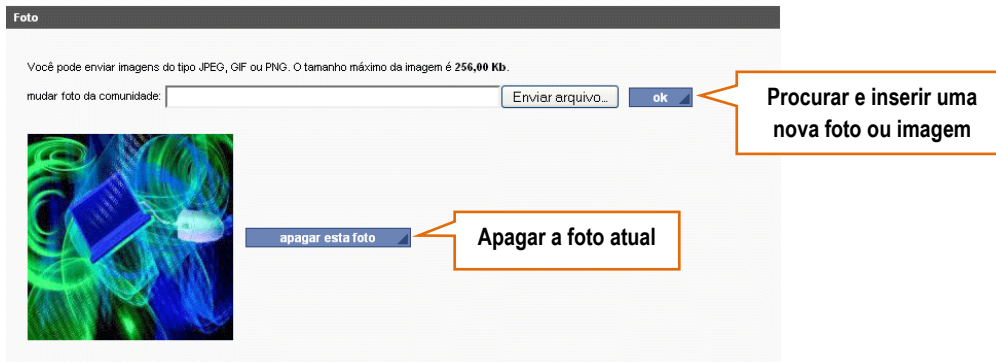
Importante:

Os **Comunicados** são diferentes de **Recados do Professor**, pois tratam mais de assuntos institucionais, gerais, e são normalmente enviados pelo administrador do ambiente.

Inserindo ou Alterando a foto ou a imagem da Comunidade Disciplina

A imagem torna o ambiente também mais atrativo e uma foto auxilia na rápida identificação da disciplina. Por isso, é importante escolher uma imagem ou foto, como queira, que combine com o tema proposto, conforme sua criatividade e proposta.

- você está em **Configurações** da comunidade
- selecione a função **foto**. Se a comunidade já possui uma foto, você pode alterá-la, apagando-a e substituindo-a por outra. Observe como é simples. Experimente!



5.2.5 Obtendo informações sobre participantes da Comunidade de Ensino

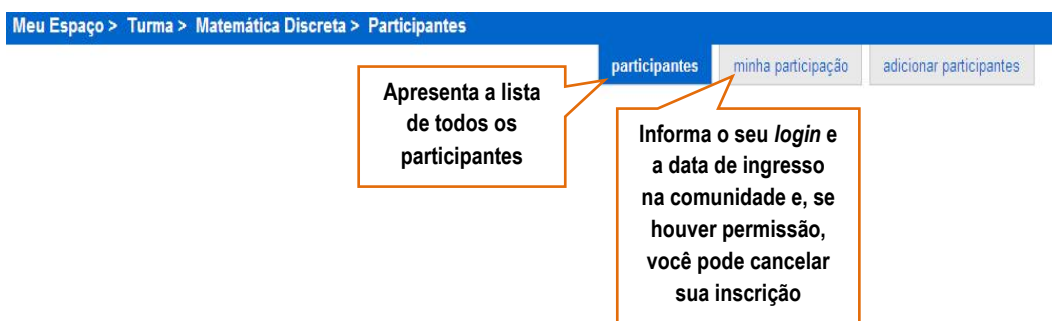


Quem são os participantes de sua comunidade de ensino (disciplina)?

Assim como você foi cadastrado no Enturma como professor, cada aluno matriculado em sua disciplina é cadastrado no ambiente como participante dessa comunidade.

Para visualizar a lista de alunos e conhecer o perfil de cada um é simples. Este tópico está relacionado ao **item 3.3.3** – apresentando o seu perfil – neste guia. Consulte-o para obter detalhes sobre como conhecer um participante.

- Outras funções da ferramenta **participantes**:




[visualização simples](#) | [procurar por um participante](#) | [apagar participantes selecionados](#) | [salvar como lista csv](#)

- visualização simples:** lista os participantes sem a foto de identificação. Para retornar, selecione **visualização normal**;

- **procurar por um participante** na comunidade: por meio de um formulário de busca você insere as informações principais – o nome, por exemplo. Se for necessário detalhar mais informações, o formulário permite adicionar mais dados para refinar a **busca**;
- **apagar participantes selecionados**: conforme sua permissão dada pelo administrador geral do ambiente, é possível apagar um participante da comunidade. Em regra geral os alunos que foram cadastrados na disciplina nela devem permanecer;
- **salvar como lista csv**: se você desejar obter uma lista dos participantes no formato de planilha *Excel*, basta selecionar essa opção. (csv é uma extensão de arquivo para o padrão *Excel*)

Dica:

Observe o ícone  para verificar o número de páginas da lista de participantes.

5.2.6 Sanando dúvidas comuns aos alunos por meio da ferramenta FAQ



Um ambiente virtual de aprendizagem deve favorecer a comunicação entre o professor e os alunos. Certamente da sua experiência como professor consegue antever inevitáveis dúvidas ou questionamentos sobre a metodologia adotada, sobre a avaliação, sobre a participação, enfim, sobre tudo o que diz respeito à sua disciplina. Geralmente os questionamentos dos alunos se repetem. É hora, então, de utilizar a ferramenta **Faq** (abreviação inglesa de *Frequently Asked Questions*), ou Perguntas Frequentes.

Uma FAQ significa uma compilação de perguntas frequentes acerca de determinado tema. É muito comum, por exemplo, alunos de cursos *on line* enviarem a seguinte pergunta ao professor: **“Quantas vezes por semana devo acessar o ambiente e quantas horas devo dedicar aos estudos?”**

Utilizando a ferramenta FAQ, você pode gerar uma resposta a essa pergunta e, assim, facilita a comunicação e a informação com seus alunos. Os alunos também podem criar questões.

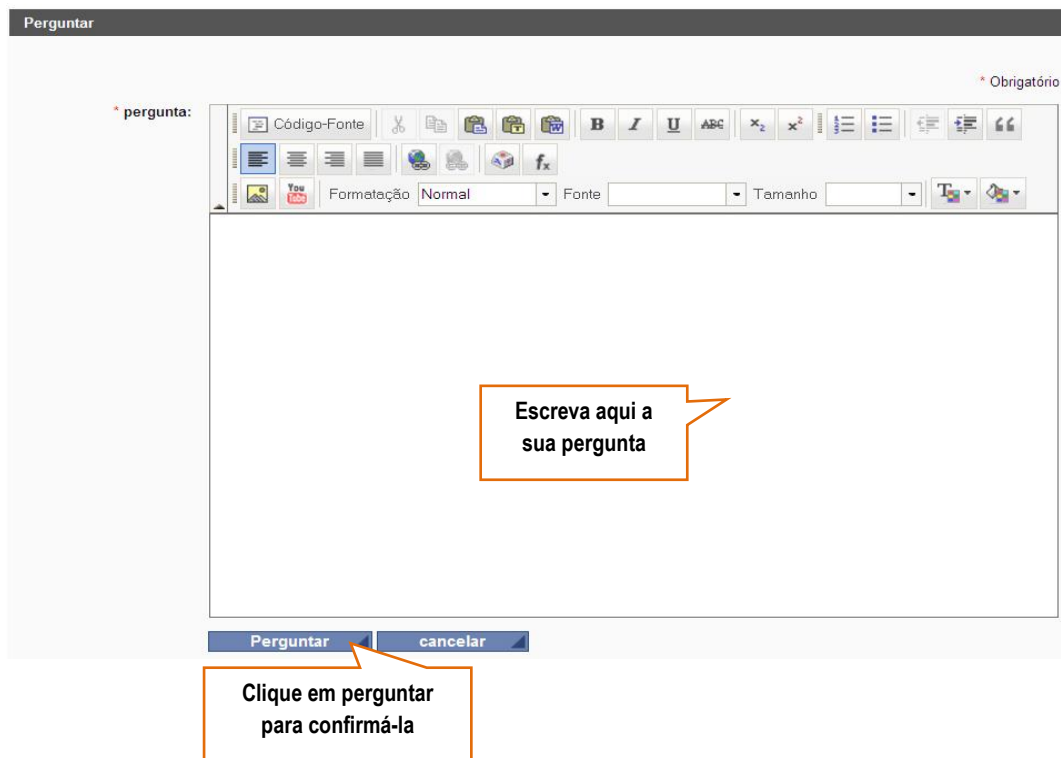
Vamos criar um conjunto de perguntas e respostas com a ferramenta FAQ, iniciando por essa pergunta/resposta?

- localize no **Grupo de Ferramentas Informação** o ícone **Faq** para abrir o editor de questões e de perguntas.

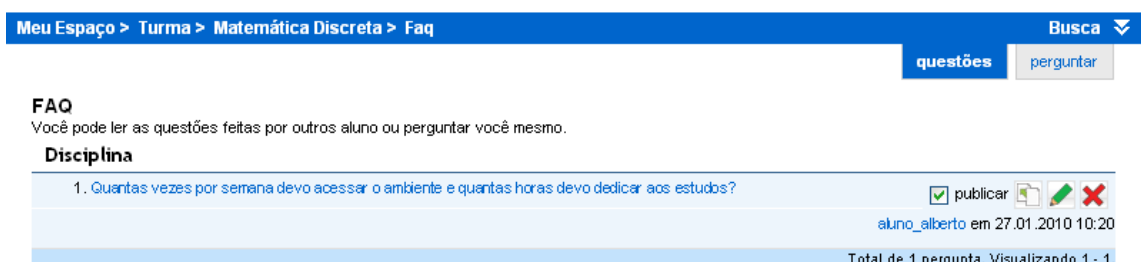


- selecione ver **questões** para visualizar o que já foi inserido e as respostas para as questões ou;
- selecione **perguntar** se deseja criar sua lista de questões. O editor fica disponível para que você insira as perguntas e respostas.

O editor de perguntas



- ao inserir a pergunta no editor e clicar em **perguntar**, a mesma aparece listada no índice de **questões**, porém ainda sem resposta:



Vamos criar uma resposta? Clique na questão que ainda está sem resposta e o sistema abrirá o editor, conforme abaixo ilustrado:

Sua primeira questão foi criada! Para publicá-la e torná-la disponível, editá-la ou excluí-la, utilize os ícones de atalho



1. **Publicar questão:** você pode publicar a questão, conforme permissões;
2. **Copiar questão:** você pode copiar a questão, conforme permissões;
3. **Editar questão:** você pode alterar a questão, conforme permissão;
4. **Excluir questão:** exclui a questão, conforme permissões.

- Uma questão criada numa comunidade pode ser **copiada** e disponibilizada em outra:
Clique em **copiar questão** e utilize a opção disponibilizar:

5.2.7 Obtendo relatório de ações dos usuários na Comunidade de Ensino



Você já conhece a ferramenta Relatórios disponível em MEU ESPAÇO. Ela informa o histórico de suas ações. Para conhecer o histórico das ações dos usuários na sua comunidade disciplina, a ferramenta Relatório é um excelente recurso.

Tipos de Relatórios

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Relatório

relatórios | histórico de ações | histórico de conteúdo

Relatórios Disponíveis		
Número de usuários que acessaram esta comunidade por mês	Sessão	
Usuários que acessaram a comunidade	Sessão	
Usuários que acessaram a comunidade e suas datas de acesso	Sessão	
Ver última data de acesso dos usuários a esta comunidade	Sessão	
Número de mensagens enviadas a esta comunidade por dia	Grupo de Discussão	
Número de mensagens enviadas a esta comunidade por mês	Grupo de Discussão	
Média do número de mensagens enviadas a esta comunidade por mês	Grupo de Discussão	
Número de usuários que enviaram mensagens a esta comunidade por mês	Grupo de Discussão	
Número de usuários únicos que enviaram mensagens a esta comunidade por mês	Grupo de Discussão	
Número de comentários enviados a posts por dia	Blog	
Número de posts acessados ou modificados por dia	Blog	
Número de arquivos enviados para o disco virtual por mês	Disco Virtual	

Histórico de Ações para obter informações sobre o uso de uma determinada ferramenta em um determinado período:

Aqui você pode ver as ações executadas por usuários nesta comunidade.

Histórico de Ações

* Obrigatório

* começando em: 15 / 01 / 2010

terminando em: 26 / 01 / 2010

ferramenta: Disco Virtual

resultados por página: 10

[ver resultados](#)

Histórico de Conteúdos, para obter informações sobre os conteúdos que foram visualizados, inseridos ou atualizados pelos participantes da comunidade. Informe o período, o tipo de ferramenta e clique em ver resultados.

Histórico de Conteúdo

* Obrigatório

* começando em: 29 / 01 / 2010

terminando em: / /

ferramenta: Disco Virtual

resultados por página: 10

não mostrar ações de visualização

[ver resultados](#)

A ferramenta **Relatórios** gera históricos das ações relacionadas às suas atividades e às de seus alunos na comunidade da disciplina. Com essa ferramenta você pode obter históricos gerais dos acessos, das mensagens nos Blogs e nos grupos de discussão e outros tipos de informação que servirão para gerenciar índices de desempenho em relação às propostas que você planejou e replanejá-las, por exemplo.

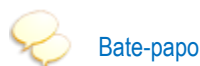
É simples como consultar um extrato bancário!

Você conheceu algumas das ferramentas que permitem gerenciar informações na comunidade de sua disciplina. Vamos seguir no estudo dos recursos que possibilitam interagir com os alunos na comunidade, a partir das potencialidades disponíveis no Grupo de Ferramentas **INTERAÇÃO**.

5.3 Interagindo com os alunos na comunidade da disciplina

Você já viu no **item 3.4** deste guia que o Enturma possui ferramentas de interação e que elas permitem estabelecer relações mais próximas com os alunos de forma síncrona ou assíncrona. A interação com os alunos na comunidade da disciplina tem um propósito mais amplo, favorecendo o planejamento de atividades interativas e oportunizando situações pedagógicas para que você e seus alunos, e alunos entre si, participem como produtores de novos conhecimentos e gestores de aprendizagem em rede. Algumas ferramentas do Enturma são dirigidas a esses propósitos de formação de redes colaborativas e interativas, tais como o Bate-Papo, o Fórum, o Blog, as Enquetes, os Grupos de discussão e Mural.

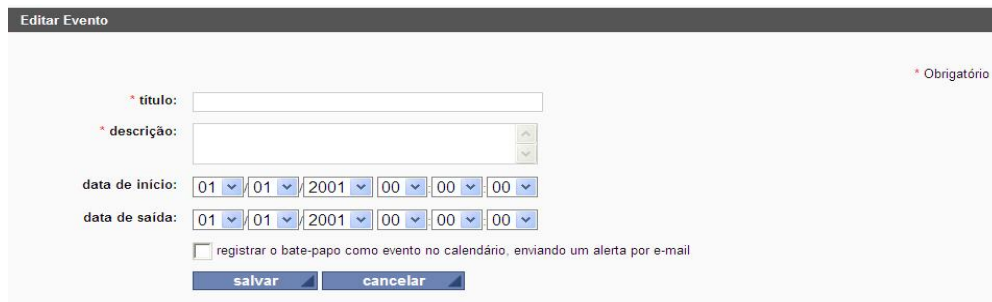
5.3.1 Agendando um Bate-Papo



O bate-papo (*chat*) é um ótimo recurso para socializar, tirar dúvidas, reunir um pequeno grupo de alunos, dentre outras possibilidades. Utilizá-lo no Enturma é simples, mas você precisa organizar este evento com antecedência, pois se trata de um momento “síncrono” e os alunos necessitam também organizar seu tempo para estarem juntos, virtualmente, com o professor em tempo real.

Para agendar um bate-papo:

- Selecione no **Grupo de Ferramentas Interação** a ferramenta **Bate-papo**
- Clique em **novo evento** e **insira as seguintes informações:** título, o assunto e a data de início e fim do bate-papo. Ele pode ficar aberto para ser acessado sempre que você precisar ou ser agendado para um fim específico, numa única data e hora.



Editar Evento * Obrigatório

* título:

* descrição:

data de início: 01 / 01 / 2001 00 : 00 : 00

data de saída: 01 / 01 / 2001 00 : 00 : 00





registrar o bate-papo como evento no calendário, enviando um alerta por e-mail

- Salve as informações para que o evento fique agendado. Para acessá-lo basta clicar em **“entrar em evento de bate-papo”**. É possível editar o evento, alterando, por exemplo, a data e a hora.

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Bate-papo

[bate-papos agendados](#) [novo evento](#)

Próximos bate-papos agendados apagar

<input type="checkbox"/>	título	data de início	data de saída	opções
<input type="checkbox"/>	Reposicionamento de alunos	20/01/2009 14:00:00	05/02/2010 18:00:00	   
Bate papo entre os professores da Turma de Matemática Discreta para discutir o reposicionamento dos alunos dentro da sala de aula. Motivo: excesso de conversa;				

Total de Eventos. Visualizando 1 -

5.3.2 Interagindo por meio do *Blog* da Comunidade



Blog

Blog é uma ferramenta surgida das facilidades de edição em páginas da web e torna simples a tarefa de atualizar e de publicar informações, além de propiciar interação com os leitores por meio de comentários.

Blog, abreviatura de "Weblog", pode ser definido como um diário de anotações ou memórias online. É composto por blocos de textos e imagens, que são apresentados em uma mesma página, de maneira cronológica. Um blog pode ter várias páginas: quanto mais longo, mais páginas terá. Uma característica importante do blog é a interatividade: outras pessoas podem inserir comentários sobre o que você escreveu ou, ainda, você pode optar por fazer um blog comunitário.⁴

Os objetivos e os temas dos Blogs são variados, de acordo com os interesses de quem os cria. Na área da educação há Blogs (denominados eduBlogs) os quais se caracterizam como espaços interativos de aprendizagem, possibilitando aprofundamento de temas, relatos de experiência e contato com especialistas sobre um determinado assunto. Nos Blogs, além do suporte da escrita digital, o autor conta com recursos de imagens, vídeos, áudio (*podcasts*) e *hiperlinks*, para enriquecer os textos, tornando-se um espaço midiático muito interessante.

Quais os objetivos de aplicação dos Blogs como um recurso pedagógico?

Os Blogs possibilitam criar situações pedagógicas diversificadas como também acompanhar o percurso de aprendizagem dos alunos.

Como estratégia pedagógica, também apóia metodologias as quais propiciam, por exemplo:

- estimular relatos de pesquisa;
- divulgar informações sobre projetos;
- ampliar o intercâmbio de idéias sobre um tema de reflexão;
- produzir conhecimentos em colaboração;
- favorecer que professores e alunos permaneçam “conectados” a um assunto para além do espaço físico da sala de aula;
- solucionar problemas;
- disponibilizar materiais complementares;
- estimular a autoria.

⁴ Fonte: http://Blog.uol.com.br/stc/faq_geral.html Acessado em 20.02.2009

5.3.3 “Blogando” no Enturma

O **Blog** do Enturma possibilita a criação de espaços temáticos e pode ser utilizado pelo professor para gerar situações pedagógicas no ambiente da comunidade de ensino da disciplina.

5.3.4 Como funciona o Blog no Enturma?

O Blog faz parte do grupo de ferramentas INTERAÇÃO do MEU ESPAÇO (item 3.4.1 deste guia), e também do grupo de ferramentas INTERAÇÃO da COMUNIDADE DISCIPLINA.

Você já sabe como funciona o Blog pessoal. A ferramenta Blog para a sua disciplina tem o mesmo formato, porém é distinta em seu propósitos.

5.3.5 Criando o Blog da Comunidade de sua Disciplina

Para criar um Blog, clique no ícone do **Blog**;

Importante:

O Enturma primeiro verifica se você ainda não criou um Blog na comunidade e, nesse caso, aparece uma mensagem no topo da página com o aviso: *Blog não encontrado*.

Feche a mensagem e siga os primeiros passos para criar o Blog.

Vamos criá-lo?

Configurando:

Seu Blog necessita de um **título** e de uma **breve descrição** sobre os seus propósitos. Você também deve estipular o **número de posts** a ser visualizado numa página.

O que é um post? Essa é uma expressão muito comum entre os *blogueiros* e quer dizer o mesmo que “um comentário ou conteúdo inserido”. Esses conteúdos, sejam inseridos por você ou por algum participante, são apresentados em ordem cronológica crescente, ou seja, sempre o último *post* é o que fica visível primeiro. As páginas do Blog vão crescendo na proporção dessas inserções.

5.3.6 Inserindo conteúdo (post) no Blog da Comunidade de sua Disciplina

Orientações aos primeiros passos:

Assim que você cria o Blog abre-se o editor para inserir um novo *post*. Esse procedimento se repete sempre que novos conteúdos são gerados, pois é desta maneira que vai se construindo o Blog.

O título do Blog permanece como você o criou, e cada novo *post* recebe um título. Ainda na ilustração abaixo, observe que o Blog denomina-se “**educação digital**” e o título do post é “**reflexões sobre a geração digital**”.

- Selecione a ferramenta blog no Grupo de Ferramentas Interação e clique em configurações:

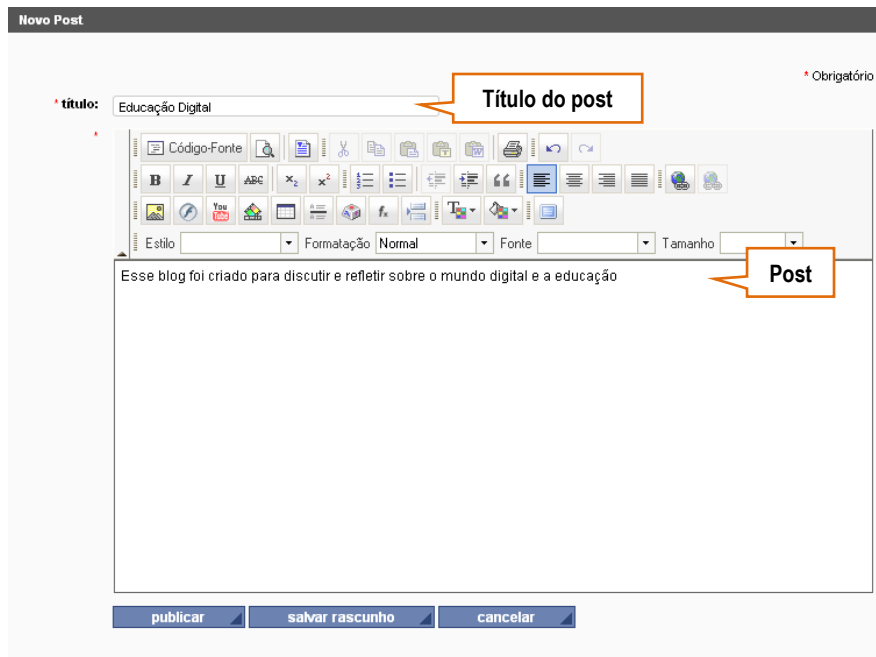


- preencha o formulário para inserir o título e o assunto do blog:



The image shows the 'Editar Blog' form. It has a title field with the text 'Blog da Disciplina Matemática Discreta' and a description field with the text 'Aqui a Matemática tem a lógica da Escrita!'. There are callouts pointing to these fields: 'Título do blog' and 'Descrição do blog'. Below the description field, it says 'Caracteres restantes: 213.' and there is a checked checkbox for 'permite acesso a Feeds RSS do blog'. At the bottom, there is a dropdown for 'número de posts por página' set to '15' and two buttons: 'salvar' and 'cancelar'.

- selecione novo **post** para abrir o editor do blog e inserir os comentários:



- selecione publicar ou salvar como rascunho; a opção cancelar anula a ação.
- O blog criado é listado e está pronto para ser editado com **novo post**.

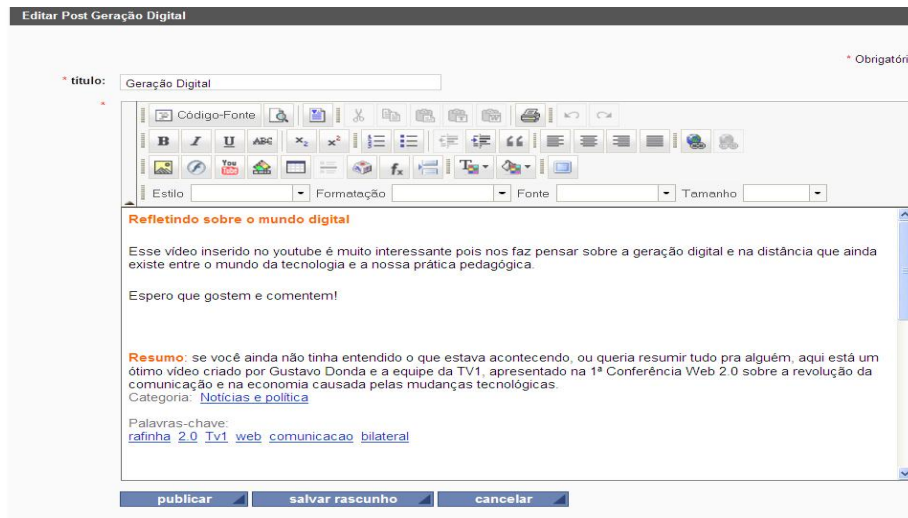
5.3.7 Editando um novo “post” no Blog

Existem diversas formas de se produzir conteúdo para “postar” no Blog: você pode desenvolver sua escrita num editor de textos (*word*, por exemplo) e colar no editor do Blog ou criá-lo diretamente neste editor. Ele é de fácil uso, com recursos de edição semelhantes ao que encontramos em outros editores, tais como: edição de fontes e cores, inserção de tabela, recuo, colar, copiar, inserção de imagens, links, código fonte, etc. Além disso, três recursos muito úteis estão disponíveis para enriquecer sua autoria:

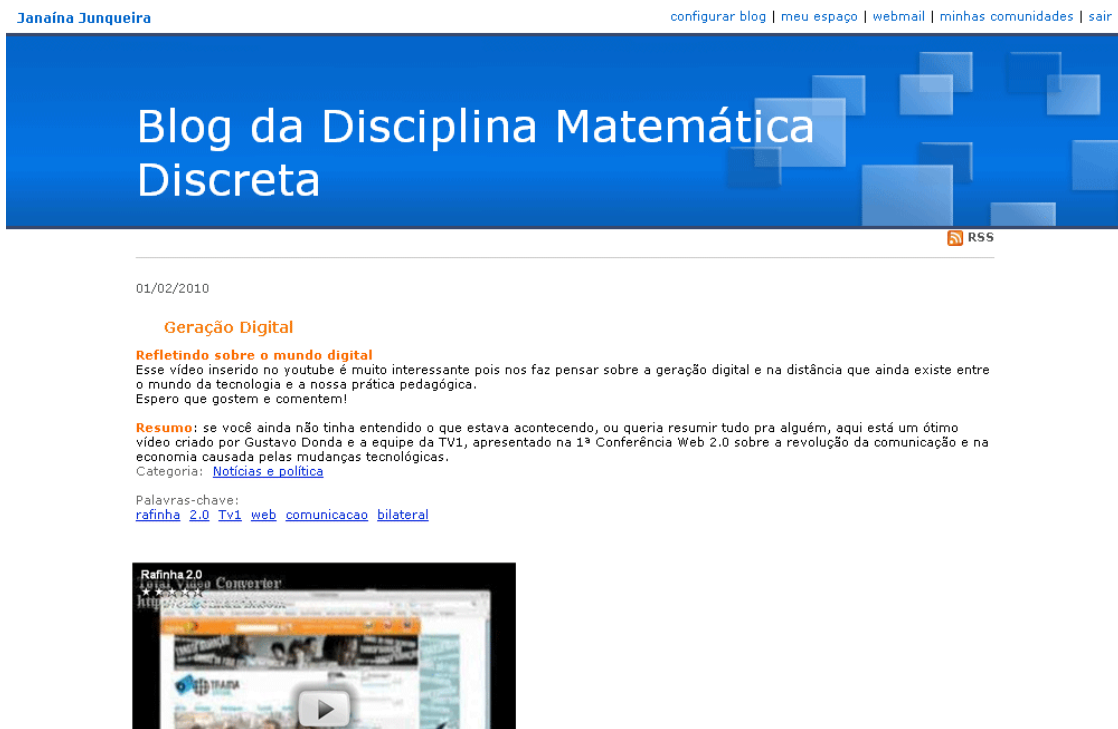


inserção de arquivo em *flash*, links para o *youtube* e edição de *video player*.

- Selecione **novo post** para que o blog seja efetivamente criado. Utilize o editor para inserir as informações, como no exemplo abaixo:



- Selecione publicar e, em seguida, **ver blog**. O resultado é semelhante a esse exemplo:



- Clique em **todos posts** para visualizar a lista de “posts” já inseridos no seu Blog. Essa lista apresenta-se como a seguir:

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Blog Busca ▾

[ver blog](#) [editar blog](#) [novo post](#) **todos posts** [configurações](#)

Blog da Disciplina Matemática Discreta
Aqui a Matemática tem a lógica da escrita

 RSS

Posts				
post	autor	data	publicado	opções
Geração Digital (Refletindo sobre o mundo...)	Você	01.02.2010 15:16	<input checked="" type="checkbox"/>	  

Total de 1 post. Visualizando 1 - 1.

Ícones de edição

Para editar um *post* inserido, utilize os ícones de edição (ver post, histórico de conteúdo, editar, excluir).

Dica

Cada *post* apresenta o autor que o enviou, a data e o horário, informa se já foi comentado e abre espaço para comentar

Ex.: Postado por **você** às 09:56 | Comentários **(0)** | [Comentar](#) | [Link permanente](#)

5.3.8 Planejando uma atividade pedagógica com o uso do Blog

Exemplo de uma situação pedagógica com o uso da ferramenta Blog

Como sugerir uma atividade com base no Blog:

Atividade: Leitura e Pesquisa

Orientações:

1. **acesse o blog “educação digital”** da comunidade de sua disciplina, leia o artigo **“educação e tecnologia na prática: sobre blogs”**; insira seu comentário.
2. com base na leitura do artigo, pesquise sobre o uso de **blogs na educação**.
3. **crie seu blog** e apresente o resultado de sua pesquisa. Insira imagens, vídeos ou ilustrações caso queira enriquecer sua apresentação. Indique uma reflexão no seu texto para que outros alunos possam estabelecer comentários.
4. **Acesse Participantes, navegue pelos blogs criados, e deixe seus comentários.**

Conheça os critérios de avaliação, acessando o arquivo em trabalhos/atividades.

Bom estudo!

5.3.9 Interagindo por meio de Enquetes



Enquetes

Você já participou de algum curso a distância via Internet? Esse tipo de pergunta pode ter como objetivo diagnosticar qual o nível de familiaridade de sua turma com um ambiente virtual de aprendizagem e, assim, auxiliá-lo no replanejamento de sua disciplina.

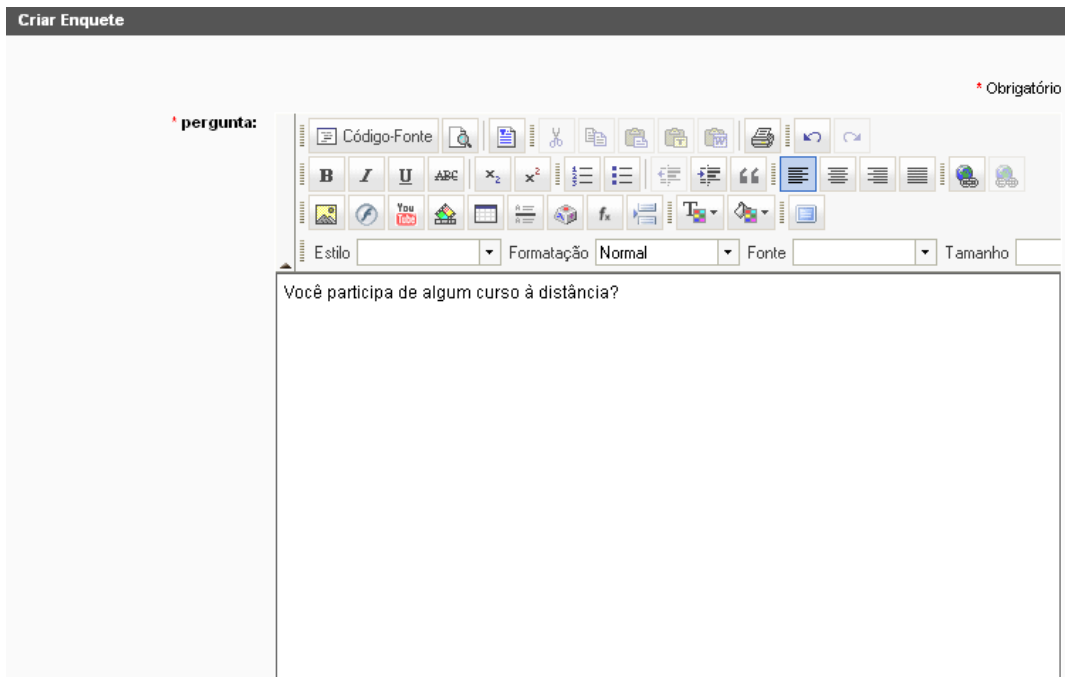
Esse diagnóstico pode ser realizado por meio de uma pesquisa, utilizando-se a **ferramenta de interação Enquetes da comunidade de ensino**.

As enquetes servem para realizar pesquisas com perguntas variadas entre os participantes, identificando qual a opinião geral sobre um determinado assunto ou questão.

5.3.10 Pesquisando opiniões por meio da ferramenta Enquete

Vamos criar uma enquete para iniciar uma pesquisa de opinião?

- Escolha o tema de sua pesquisa, e acesse a ferramenta Enquetes.
- Clique em **nova enquete** e defina sua pergunta, inserindo-a no editor de perguntas da enquete.



Criar Enquete

* Obrigatório

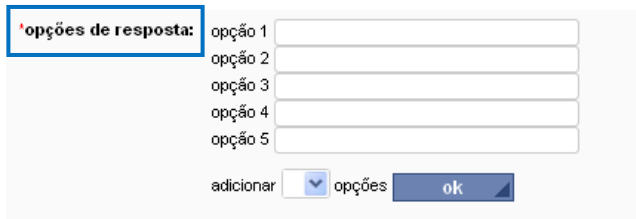
pergunta:

Código-Fonte

Estilo Formatação Normal Fonte Tamanho

Você participa de algum curso à distância?

■ Para sua pergunta, o editor de enquetes apresenta algumas opções de resposta:



opções de resposta:

opção 1

opção 2

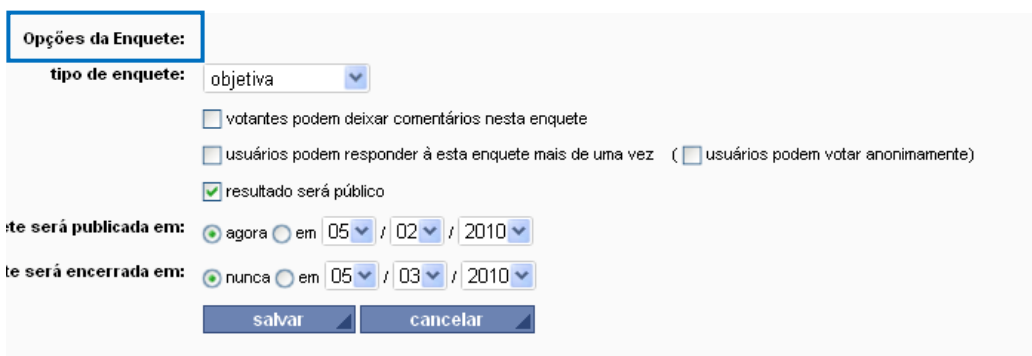
opção 3

opção 4

opção 5

adicionar

■ Defina como deseja que a enquete seja respondida, a partir das opções de configuração:



Opções da Enquete:

tipo de enquete:

votantes podem deixar comentários nesta enquete

usuários podem responder à esta enquete mais de uma vez (usuários podem votar anonimamente)

resultado será público

data de publicação em: agora em / /

data de encerramento em: nunca em / /

Saiba Mais sobre a Configuração de Enquetes

- **Pergunta:** este campo possui um editor padrão utilizado em todo o sistema Enturma e dispõe de vários recursos para que você possa utilizar a sua imaginação na criação da enquete.

- **Opções de Resposta:** o sistema tem como padrão 5 opções. Caso seja necessário criar mais opções, basta escolher quantas você deseja adicionar.
- **Tipo de Enquete:** se você escolher o tipo de enquete “objetiva”, o votante poderá escolher apenas uma única opção das opções disponíveis. Caso você escolha “múltipla escolha”, o votante poderá escolher mais de uma opção dentre as opções de respostas da enquete.
- **Comentários:** o votante poderá comentar a resposta.
- **Número de Respostas:** opinar mais de uma vez na enquete proposta
- **Voto Anônimo:** para permitir voto anônimo, basta selecionar este item.
- **Resultado da Enquete:** o resultado da enquete pode ser público e todos os participantes da comunidade terão acesso aos resultados. Se torná-los privado, apenas você poderá vê-los.
- **Data de publicação:** a enquete pode ser agendada com início e término. O sistema, por padrão já deixa selecionado para início imediato.

A **enquete** que você criou passa a fazer parte da lista de enquetes da comunidade.

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Enquete Busca 

enquetes nova enquete


Enquetes Abertas						
#	enquete	criado por	respostas	votos	data	opções
1.	Você participa de algum curso à distância?	Janaina Junqueira	2	2	02.12.2009 16:30	

Você pode gerenciar as enquetes ainda abertas, utilizando-se dos seguintes ícones:



1. **Votar:** você pode votar na enquete;
2. **Ver resultado:** você pode ver o resultado da enquete;
3. **Apagar favorito:** você pode apagar a enquete dos favoritos;
4. **Ver histórico:** abre o histórico de conteúdo da enquete;
5. **Apagar enquete:** Exclui a enquete da lista.

Exemplo de uma enquete com votação em aberto:

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Enquete Busca 


[enquetes](#) [nova enquete](#)
[ver resultados](#)

Você participa de algum curso à distância?

Sim, participo
 Não participo

[votar](#) [cancelar](#)

Para visualizar os resultados de uma enquete aberta ou já encerrada, e analisar o resultado (parcial ou final), basta abrir a ferramenta **Enquetes** e selecionar, pela lista disponível, a enquete desejada e selecionar “ver resultado”. Ele aparece conforme ilustrado abaixo, indicando:

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Enquete Busca 

[enquetes](#) [nova enquete](#)
[votar na enquete](#)


Você participa de algum curso à distância?

Enquete está aberta Resultados da enquete são públicos
Criado por [Janaina Junqueira](#) em 02/12/2009 Começo em 02/12/2009
Usuários podem votar somente uma vez Usuários não podem deixar comentários
Usuários anônimos não podem votar Usuários podem selecionar somente uma opção

Resultado Parcial			
	Sim, participo	2 respostas	100%
	Não participo	0 resposta	0%

Total de 2 respostas. Total de 2 votos.

Resultados da Enquete



5.3.11 Como abrir discussões e interagir por meio da ferramenta Fórum?



Fórum

Sobre a ferramenta Fórum

O fórum é uma ferramenta muito popular na Internet, permitindo que um determinado tópico seja debatido entre seus participantes de maneira coerente e ordenada. Essa interação não exige que todos os participantes estejam no mesmo momento realizando a atividade.

Quais os principais objetivos de uso do Fórum como recurso pedagógico?

- a. propiciar a discussão em grupo sobre um tema específico;
- b. promover a reflexão individual e do grupo sobre o tema em discussão;
- c. oportunizar o intercâmbio de idéias e o relato de experiências sobre o tema;
- d. favorecer a mediação entre um tema de estudo e as abordagens que os alunos trazem;
- e. formar grupos de interesse para aprofundamento de temas de estudo.

Num ambiente virtual de aprendizagem organizado em torno de uma comunidade de ensino, tal como o Enturma propõe, o fórum representa um espaço de discussão aberto, no qual professores e alunos estabelecem reflexões, inserem seus comentários e comentam sobre a opinião dos demais participantes.

5.3.12 Como planejar um fórum de discussão?

Ao organizar uma atividade pedagógica com os alunos a partir da ferramenta **Fórum**, você deve considerar alguns aspectos:

1. **é um tema específico de estudo?** Então planeje esse tema e como você irá enunciá-lo para estimular a discussão;
2. **é um tema livre e pode ser proposto por um aluno ou grupo de alunos?** Oriente-os na temática e no enunciado e acompanhe as discussões;
3. **é uma discussão permanente, enquanto durar o estudo da disciplina?** Nesse caso, você não determina um tempo específico para mantê-lo aberto;
4. **trata-se de um tema específico articulado à um cronograma de estudo?** Programe a data de início das atividades de discussão e a data de encerramento das discussões no fórum. Informe aos alunos que mesmo encerrado o fórum, as discussões podem ser visualizadas, pois todo o debate, com as respostas dos participantes, fica disponível para a comunidade, ordenado cronologicamente, permitindo uma análise de todo o assunto
5. **é uma atividade com critérios específicos de avaliação?** Informe aos alunos os critérios de avaliação da participação no fórum; por exemplo, você pode avaliar a informação trazida à discussão, se aprofundada ou superficial, se os alunos comentaram e refletiram sobre as reflexões de outros alunos ou se apenas acessaram ao fórum, mas não estabeleceram interação.

A partir dessas importantes questões sobre o planejamento do fórum, vamos então explorá-la. Ela faz parte do Espaço da Disciplina, portanto é a partir desse espaço que podemos gerenciá-la.

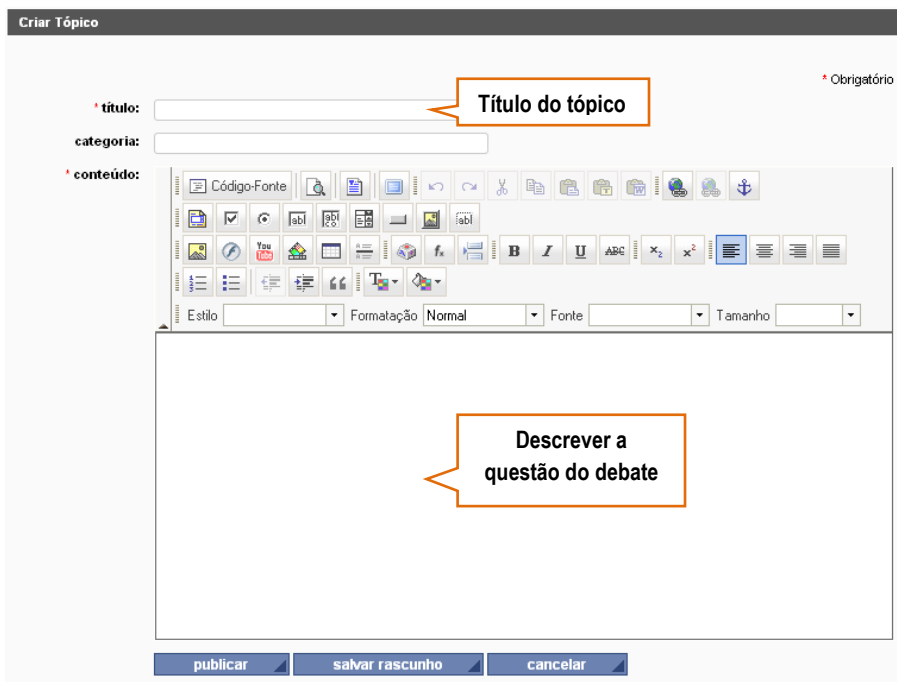
5.3.13 Gerenciando a ferramenta Fórum

Localize, no **Espaço da Disciplina**, o ícone da ferramenta **Fórum**, no Grupo de Ferramentas INTERAÇÃO.

Pense sobre um tema de estudo para debater com sua comunidade. Vamos criar um tópico para demonstrar como funciona a ferramenta?

1. Clique em **Fórum**;
2. Clique sobre **novo tópico**;

O editor da ferramenta “**criar tópico**” fica disponível para você preencher os campos, como ilustrado a seguir:




3. Clique em **publicar**;

Depois de publicado, o tópico do fórum fica disponível à discussão aos participantes da comunidade.





5.3.14 Como iniciar a interação a partir de um tópico no Fórum

No exemplo que segue você pode compreender melhor como o fórum pode ser gerenciado:

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Fórum Busca 

[tópicos](#) [novo tópico](#)

Participe dos debates acessando os tópicos abaixo ou crie um novo clicando no botão ao lado.

Categoria Geral						
#	tópico	autor	respostas	última resposta	publicado	opções
1.	Atividade: Debate em grupo As tecnologias estão presentes em nosso dia a dia e já...	Você em 02.01.2010 15:48	0	Tópico sem resposta.	<input checked="" type="checkbox"/>	   

Vejamos, então, a partir do exemplo acima:

- o tópico é uma “**Atividade: Debate em Grupo**”, para discutir **sobre as tecnologias em nosso dia-a-dia**.
- ainda não foi comentado (0 respostas);
- está publicado e possui opções de edição (**ler, salvar em formato html, copiar para disponibilizar em outra comunidade, editar, ver histórico de conteúdo e remover**). São edições muito úteis a quem está gerenciando a ferramenta;
- Para participar, comentando no fórum, clique no **tópico**.

Dica:

Dentro de cada comunidade é possível criar mais de um tópico simultaneamente, independente de espaço de cota ou de número de participantes.

O recurso publicar ativa o fórum. Para desativá-lo, basta clicar na caixa de publicação, remover a seleção e confirmar a operação. Esse recurso é válido quando desejamos determinar um tempo para o fórum permanecer aberto às discussões. Para disponibilizar o conteúdo do fórum aos demais participantes, você poderá salvar Tópico, conforme visto acima e enviar a todos os participantes da comunidade.

5.3.15 Planejando uma atividade pedagógica com o uso da ferramenta Fórum

Atividade: Debate em grupo

As tecnologias estão presentes em nosso dia a dia e já não prescindimos da comunicação em tempo real, da interação e da busca de informações via Internet. Para refletirmos sobre a presença das tecnologias em nosso cotidiano como professores, vamos nos aproximar de uma realidade da qual somos mais expectadores do que participantes: a realidade de uma sociedade que já produz socialmente por meio das tecnologias digitais.

Para realizar esta atividade, observe as orientações:

Acesse o vídeo <http://www.youtube.com/watch?v=UI2m5knVrvq>

Refleta : as tecnologias digitais estão integradas à sua prática pedagógica?

Debata essa questão no Fórum: “**Integração das tecnologias na Educação**”

Expresse sua opinião, leia a opinião dos demais participantes e comente-as.

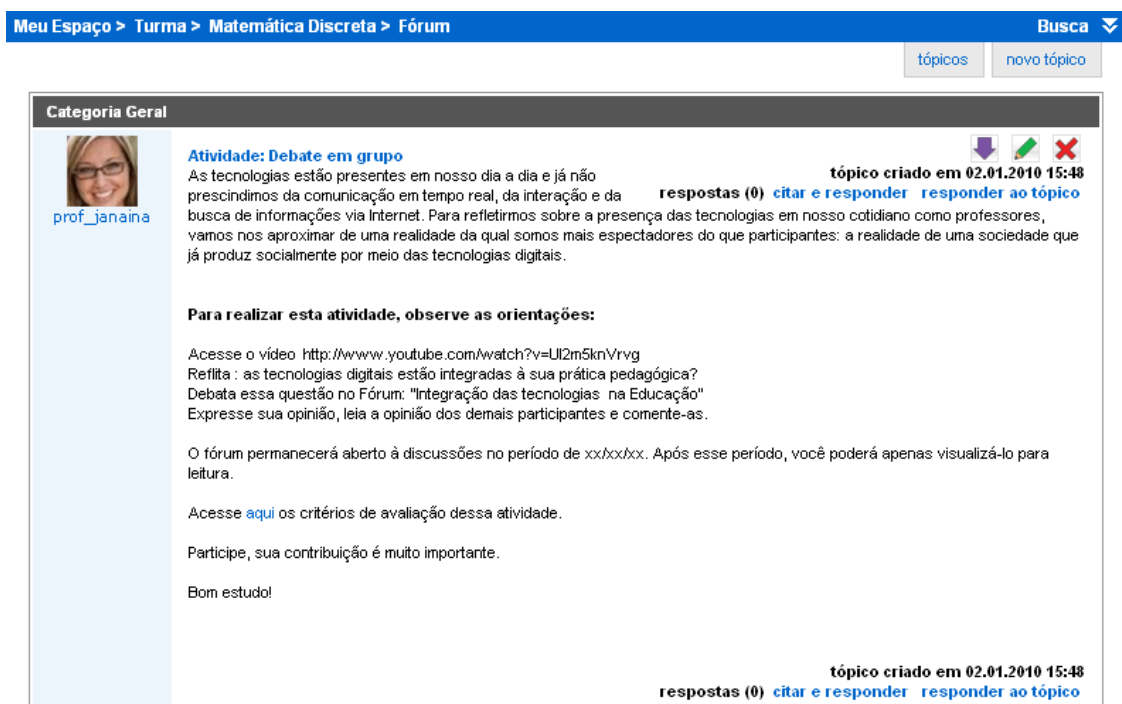
O fórum permanecerá aberto às discussões no período de xx/xx/xx. Após esse período, você poderá apenas visualizá-lo para leitura.

Acesse [aqui](#) aos critérios de avaliação dessa atividade.

Participe, sua contribuição é muito importante.

Bom estudo!


Observe como essa atividade é visualizada após ser inserida no editor do Fórum:



Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Fórum Busca ▾

tópicos novo tópico

Categoria Geral

 **Atividade: Debate em grupo** ↓ ↗ ✖
 As tecnologias estão presentes em nosso dia a dia e já não prescindimos da comunicação em tempo real, da interação e da busca de informações via Internet. Para refletirmos sobre a presença das tecnologias em nosso cotidiano como professores, vamos nos aproximar de uma realidade da qual somos mais espectadores do que participantes: a realidade de uma sociedade que já produz socialmente por meio das tecnologias digitais. respostas (0) citar e responder responder ao tópico

Para realizar esta atividade, observe as orientações:

Acesse o vídeo <http://www.youtube.com/watch?v=U12m5knVrvg>
 Reflita : as tecnologias digitais estão integradas à sua prática pedagógica?
 Debata essa questão no Fórum: "Integração das tecnologias na Educação"
 Expresse sua opinião, leia a opinião dos demais participantes e comente-as.

O fórum permanecerá aberto à discussões no período de xx/xx/xx. Após esse período, você poderá apenas visualizá-lo para leitura.

Acesse [aqui](#) os critérios de avaliação dessa atividade.

Participe, sua contribuição é muito importante.

Bom estudo!

tópico criado em 02.01.2010 15:48
 respostas (0) citar e responder responder ao tópico

5.3.16 Interagindo por meio de Grupos de Discussão



Grupo de Discussão

Grupos de discussão são formatos assíncronos de comunicação e gerenciados através de e-mail. É uma ferramenta muito interessante para gerar temáticas permanentes e, em torno delas, atualizar informações, notícias, novidades, dentre outros.

Você participa de algum grupo de discussão na sua área?

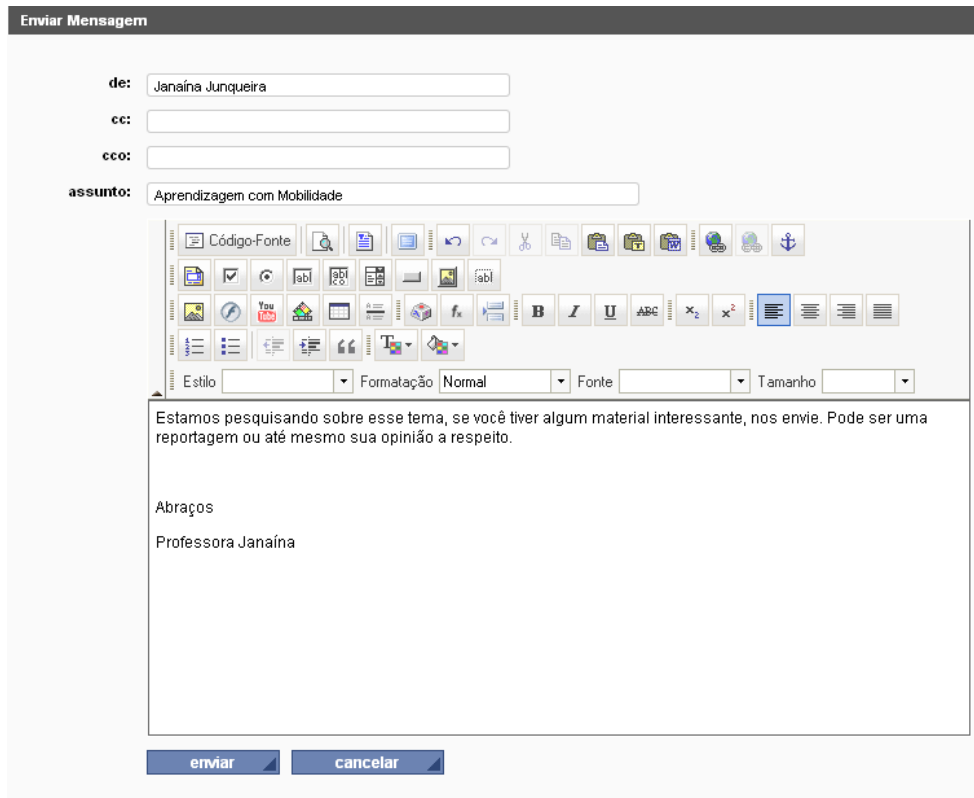
No ambiente de sua disciplina é muito fácil de criar um grupo por meio da ferramenta **Grupo de Discussão**.

- selecione em **Interação > Grupo de Discussão**

- para iniciar clique em **nova mensagem**



- para inserir a mensagem siga no preenchimento do formulário (como se fosse passar um *e-mail*)



- depois do envio da mensagem, você pode acompanhar o histórico dela no próprio ambiente.

Importante:

Todos os e-mails enviados para o grupo de discussão desta comunidade ficam armazenados e disponíveis para consulta.

5.3.17 O uso do Mural na Comunidade Disciplina



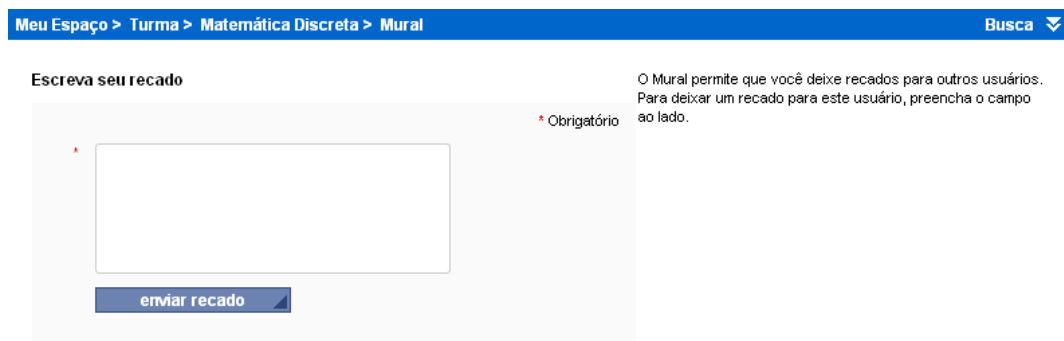
Mural

No item 3.4.2 deste guia apresentamos a você a ferramenta Mural. Também explicamos a diferença entre os recados que você lê em seu espaço pessoal e os recados que você e os demais participantes enviam à disciplina. A periodicidade dos recados depende de sua rotina na disciplina e de como você deseja

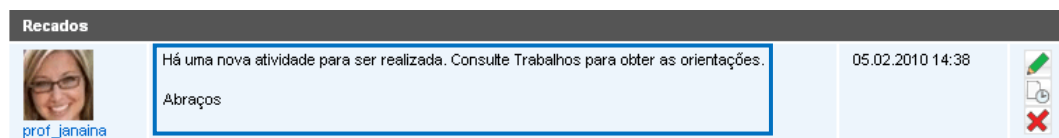
manter a atualização dos eventos, informações, avisos, etc. Assim todos ficam por dentro de tudo o que acontece e que seja relevante às aulas.

Como enviar recados?

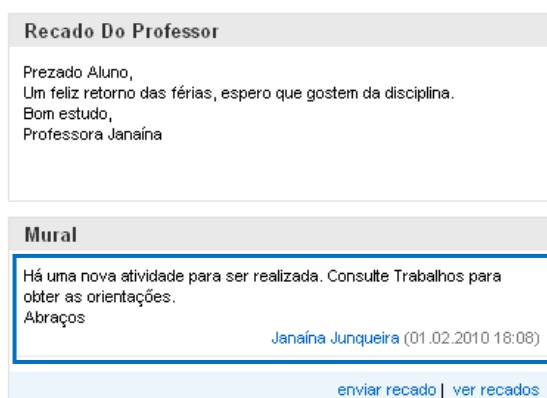
- Selecione a ferramenta **Mural** para abrir o **editor de recados**



- escreva o seu recado e clique em enviar. Observe que em seguida o Enturma lista o recado para que você possa posteriormente editá-lo, se for o caso.



- Veja como o Mural é visualizado na área do aluno, na comunidade de ensino. E observe que se diferencia do Recado do Professor (este só o professor pode inserir).



5.4 O Grupo de Ferramentas COMPARTILHAR

Assim como **MEU ESPAÇO** disponibiliza ferramentas para socializar as informações e compartilhar os arquivos da comunidade, também no espaço da comunidade disciplina o **GRUPO DE FERRAMENTAS COMPARTILHAR** está disponível para estabelecer essa socialização.

Veja o que contém esse grupo de ferramentas e como as funções, embora direcionadas à comunidade da disciplina, possuem as mesmas facilidades de uso e de gerenciamento do Grupo de Ferramentas Compartilhar do MEU ESPAÇO.

O que é possível **COMPARTILHAR** na comunidade de sua disciplina:



6 Breve Síntese

O estudo até este ponto teve por objetivo apresentar o ESPAÇO DA COMUNIDADE DISCIPLINA, diferenciando-o do MEU ESPAÇO. É muito importante compreender essa diferenciação, uma vez que você vai gerenciar dois espaços, cujos propósitos e recursos são em sua maioria distintos.

Para Fixar:

O MEU ESPAÇO somente você acessa, organiza e gerencia. O espaço para a disciplina conta com a interação dos alunos no desenvolvimento de suas aulas virtuais.

Seguiremos adiante, com a apresentação do **GRUPO DE FERRAMENTAS EDUCAÇÃO**, detalhando todas as funcionalidades para que você crie aulas virtuais, com atividades, avaliação e conteúdos digitais.

Lembre-se de consultar este guia sempre que necessitar de revisão de algum conceito ou de alguma funcionalidade.

7 Gerenciando Aulas Virtuais no Espaço das Disciplinas – Grupo de Ferramentas Educação

Nesta parte do Guia do Professor Enturma vamos orientá-lo especificamente quanto ao uso pedagógico e funcional do **Gerenciador de Aulas**, possibilitando uma visão geral da estrutura e dos aspectos necessários ao planejamento de sua disciplina na comunidade de ensino.

O Gerenciador de Aulas pertence ao grupo de ferramentas EDUCAÇÃO, disponível no espaço da comunidade de ensino da disciplina, e foi desenvolvido para auxiliar a construção e o gerenciamento de aulas virtuais no ambiente de aprendizagem.

Mas, o que significa gerenciar aulas virtuais no espaço da comunidade de ensino da disciplina? Primeiramente, implica pensar em todos os elementos que formarão, no conjunto, uma aula virtual, e desenvolver estratégias para consolidar um ambiente dinâmico e interativo.

Quando você prepara uma aula, ou um plano de estudo para o aluno, planeja todos os aspectos significativos à aprendizagem, incluindo não só o desenvolvimento dos conteúdos implícitos ao tema, mas também as atividades e a forma como seus alunos poderão avaliar o alcance dos objetivos, não é mesmo?

Como planejar aulas a distância? Num ambiente virtual de aprendizagem podemos integrar várias mídias digitais, convergindo-as a um ambiente interativo de estudo e de colaboração. Isso requer que consideremos dois aspectos: o tecnológico (as mídias como ferramentas) e o pedagógico (integrar as ferramentas como recurso no processo de aprendizagem).

Trata-se, em termos gerais, de criar um projeto, definindo o assunto, os **objetivos de aprendizagem**, os **conteúdos relacionados** (uma espécie de mapa conceitual) os **recursos pedagógicos**, as metodologias que favorecerão o alcance dos objetivos (ferramentas e propósitos pedagógicos) e o tipo de **avaliação** a adotar para acompanhar o percurso do aluno. Em síntese, isso representa o passo inicial em direção ao desenho pedagógico da disciplina e suas respectivas unidades de estudo.

E o que devemos considerar no desenho pedagógico?

O aluno em um ambiente virtual deve ser estimulado a gerenciar seu ritmo de aprendizagem e ao mesmo tempo ter apoio constante e orientações muito bem definidas. Esses são aspectos norteadores do planejamento da estrutura que irá facilitar e operacionalizar a construção da disciplina virtual. Para tal, há que se refletir sobre algumas questões essenciais, tais como:

- qual a duração da disciplina? Como iremos desenvolvê-la e distribuir a carga-horária: em aulas, em semanas, por módulos?
- como equilibrar o conteúdo, as atividades e a avaliação com o cronograma e o tempo de estudo disponível ao aluno?
- quais recursos pedagógicos posso dispor para estimular a aprendizagem no ambiente virtual?
- como adequar a disciplina com as normativas acadêmicas de avaliação?
- Como integrar os recursos tecnológicos às atividades pedagógicas e promover a interação e a colaboração professor-aluno e alunos-alunos? O que vou usar e para quê?
- qual bibliografia vou disponibilizar? A partir de um livro-texto de autoria ou indicar o acervo da biblioteca? Ou ambos?
- como prever e estabelecer o cronograma de atividades presenciais?
- e o sistema de apoio e acompanhamento ao aluno *on-line*? Vou precisar de um tutor assistente?
- quais metodologias para a avaliação do processo e de resultado de desempenho?
- A disciplina disponibiliza materiais de apoio como guia do aluno?
- Há orientações sobre os parâmetros institucionais da preparação de conteúdos?

No módulo introdutório analisamos a importância de um ambiente virtual de aprendizagem como espaço disponível aos alunos e aos professores para o desenvolvimento das atividades de ensino-aprendizagem. Para o aluno, esse espaço representa o lugar do estudo, da colaboração, da comunicação com o professor, do acompanhamento da própria aprendizagem, e é nele que encontra apoio para desenvolver as atividades.

Há, portanto, uma estreita relação entre as ferramentas do ambiente e o que elas propiciam como apoio ao estudo do aluno.

Observe alguns exemplos dessa dinâmica estabelecida pouco a pouco pelo aluno virtual:

- por meio da **agenda** e do **mural** ele encontra informações sobre prazos, eventos do curso, compromissos, etc;
- para conhecer o professor e os demais alunos da turma ele vai ao **perfil** dos participantes;
- para encontrar materiais de estudo e mantê-los organizados, utiliza o **disco virtual** da disciplina ou o disco virtual pessoal;
- se deseja participar de uma conversa em tempo real, procura **mensagem instantânea** ou uma sala de **bate papo**;
- o **fórum** e o **e-mail** permitem que interaja e colabore;
- quando precisa acessar aos conteúdos propostos pelo professor, acessa o **cronograma de aulas**;

- consulta o **calendário** e a ferramenta de **trabalhos** e de **avaliação** para gerenciar a vida escolar.

Porém, nada se faz isoladamente e sim numa proposta integrada e, por isso, o planejamento dos conteúdos, articulados às atividades, e ambos mediados pela tecnologia é que tornam o ambiente em condições de gerar entre todos, e para cada aluno, um espaço de aprendizagem, individual e coletivo (comunidade), interativo e colaborativo.

Assim, definido o plano de estudo, ou seja, o desenho pedagógico, é hora de pensar no desenho para a *web*, isto é, para o ambiente da disciplina. Essa é uma tarefa subsquente, a de produção do curso com todos os recursos que o ambiente disponibiliza.

Vamos então compreender como funciona o GRUPO DE FERRAMENTAS EDUCAÇÃO, com todas as funcionalidades para você produzir uma disciplina virtual.

7.1 Compreendendo o Gerenciador de Aulas



Gerenciador de Aulas

7.1.2 Conceito geral

Falamos sobre o planejamento da estrutura de uma disciplina e dos principais elementos que a organizam. Agora, vamos detalhar um pouco mais sobre o desenvolvimento da mesma por meio da ferramenta **Gerenciador de Aulas**.

Operacionalmente, o gerenciador de aulas possui um funcionamento semelhante ao *internet explorer*, ou seja, você cria pastas e subpastas, e essas contém os arquivos (que podem ser textos, vídeos, imagens, links favoritos, etc) relacionados à uma aula, a um tópico de estudo, etc.

Funcionalmente, o gerenciador de aulas necessita do planejamento da estrutura da disciplina, para que cada passo e cada proposta de estudo, articule-se de modo a propiciar ao aluno a visão do todo, bem como o estudo gradativo de cada parte desse plano elaborado por você.

É fundamental, portanto, que haja um plano de organização da disciplina para que se possa utilizar o gerenciador. Assim, ele vai sendo construído a partir do desenho pedagógico da disciplina.

7.2 Organizando o desenho pedagógico da disciplina

Como podemos pensar a estrutura da disciplina e respectivas aulas? Sugerimos, para auxiliar na elaboração de seu plano, que você organize as unidades de estudo (tópicos, temas, ou outra nomenclatura que você adote) e, a partir delas desenvolva:

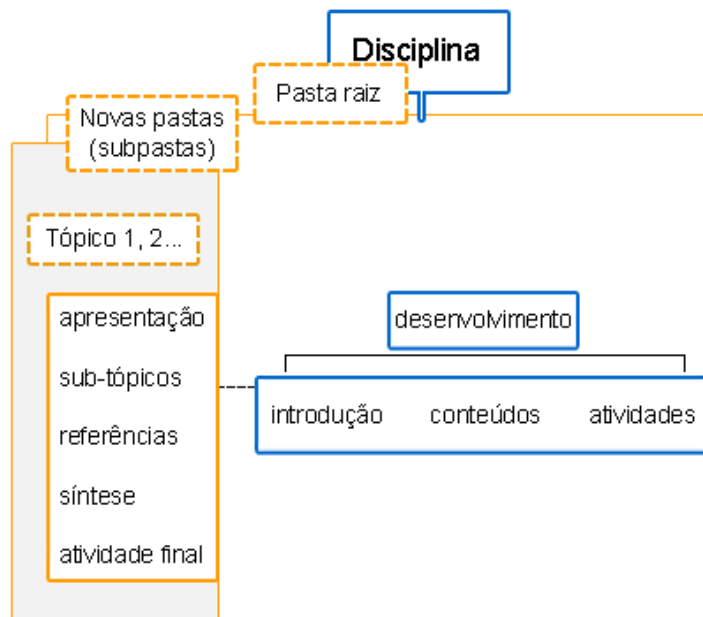
- a apresentação da unidade, para propiciar uma visão geral do estudo;
- os sub-tópicos (podem ser denominados aulas), para introdução e desenvolvimento dos conteúdos, das atividades e das avaliações;
- a síntese da unidade de estudo, para estabelecer os pontos principais;
- as referências (básicas e complementares), para que o aluno busque complementação;
- a atividade final, com um mecanismo de avaliação.

Você pode utilizar como referência o conceito de mapas conceituais.

A representação do conhecimento sob a forma de mapas conceituais, com os conceitos organizados de forma relacional e modular, em classes e subclasses, é uma maneira alternativa de estruturar a informação. A fundamentação teórica dos mapas conceituais decorre da teoria das redes semânticas que é basicamente uma representação visual do conhecimento, uma espécie de grafo orientado, etiquetado, geralmente conexo e cíclico, cujos nós representam os conceitos e seus arcos, ligações (links), representam as relações entre os conceitos. (AMORETTI e TAROUCO,2000)⁵.

Mapas conceituais são úteis para elencar todos os tópicos de conteúdo pertinentes e relacionados, tal como uma “árvore de conhecimento” (tecnologicamente traduzida em um *menu* raiz e suas derivações, ou pasta raiz e subpastas). Para facilitar sua compreensão, a lógica abaixo ilustrada pode servir de referência organizacional à construção da disciplina no ambiente Enturma:

⁵ AMORETTI, Maria Suzana Marc e TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. Mapas Conceituais: Modelagem Colaborativa do Conhecimento. Revista de Informática na Educação: Teoria&Prática. V. 3 N° 1, Setembro, 2000. Disponível em: <http://www.api.adm.br/GRS/referencias/mapasconceituaismodelagemcolaborativa.pdf>



7.3 Como utilizar o gerenciador de aulas para desenvolver uma disciplina virtual?



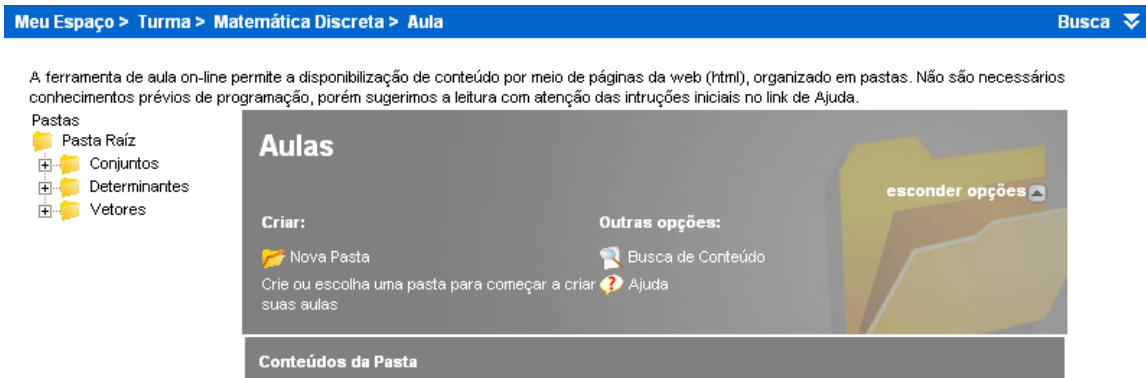
O Gerenciador de aulas está disponível apenas nas Comunidades de Ensino da disciplina e, para ter acesso, basta selecionar a disciplina a partir do MEU ESPAÇO ou do *menu* do usuário e, então ir ao Grupo de Ferramentas EDUCAÇÃO.

7.3.1 Identificando a organização do gerenciador de aulas

Quando você inicia o gerenciador de aulas, a pasta raiz é a sua disciplina. A partir dela, você cria as novas pastas e sub-pastas, ou seja, as aulas são geradas a partir de uma pasta derivada da pasta raiz.

Visão Geral do Gerenciador de Aulas

A estrutura do gerenciador de aulas permite CRIAR aulas dentro da pasta. Lembre-se que o gerenciador é um ORGANIZADOR da construção das aulas e respectivos conteúdos, e qualquer atualização ou modificação é realizada a partir dele:



Imagine-se organizando pastas com conteúdos e nomeando-as para que possam ser facilmente identificadas. Suas aulas serão criadas a partir dessa lógica:

- você está na Pasta Raiz – Aulas;
- você pode criar uma nova pasta a partir da pasta raiz. (na ilustração acima, há uma pasta denominada **Conjuntos**, ela pertence à pasta Raiz e, dentro dela você cria aulas);
- ou você pode criar **novas pasta** dentro da **pasta Conjuntos** que já existe (conforme o exemplo da ilustração). Ela será uma sub-pasta e dentro dela criam-se as aulas.

Importante:

O Enturma trabalha com permissões, de acordo com o que é designado a cada participante. Um professor cria, altera e atualiza aulas, por exemplo. Alunos não possuem essa permissão como participantes da comunidade da disciplina.

7.3.2 Organizando e Criando Pastas de Aulas no Gerenciador

Passos Básicos

1. **Acesse** o Gerenciador de Aulas;
2. **Selecione Criar:** Nova Pasta;

É uma pasta derivada da pasta raiz, para o tópico principal, caso você o deseje. A partir dela serão criadas novas pastas ou novas aulas, conforme seu projeto de estruturação dos tópicos.

Por exemplo, se você tem uma Unidade de Estudo sobre Educação Digital, esse pode ser o título da pasta, e nela serão desenvolvidos os conteúdos das aulas.

Propriedades da Pasta

* Obrigatório

Esta é uma pasta raiz

* título:

descrição:

Caracteres restantes: 217.

publicar pasta:

Quando uma pasta é publicada/desativada, todos os links apontando para ela são também publicados/desativados.

3. Inseriu o título da Pasta? Então já pode salvá-la.

4. Sua pasta Educação Digital agora está pronta para gerar novas pastas ou novas aulas. Qual a diferença? Se você opta por nova pasta dentro de uma pasta, está criando uma sub-pasta e essa conterá novas aulas. Se optar por nova aula, essa será criada na pasta principal.

Dica:

Ao criá-la, insira qualquer texto no editor, apenas para salvá-la. Na oportunidade de editá-la você modificará esse campo).

Veja como pode ficar a organização:

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Aula Busca ▾

A ferramenta de aula on-line permite a disponibilização de conteúdo por meio de páginas da web (html), organizado em pastas. Não são necessários conhecimentos prévios de programação, porém sugerimos a leitura com atenção das instruções iniciais no link de Ajuda.

Pastas

- Pasta Raiz
- Conjuntos
- Determinantes
- Educação Digital
- Vetores

Aulas

Criar:

Crie ou escolha uma pasta para começar a criar suas aulas

Outras opções:

Conteúdos da Pasta

Vamos criar uma pasta em “Pasta Educação Digital” para gerar aulas:

- selecione criar **Criar: Nova Pasta**, a partir da pasta **Educação Digital (exemplo)**



Propriedades da Pasta

* Obrigatório

pasta em: Educação Digital criar em outra pasta

* identificação: 01

São aceitas letras (sem acento), números e os símbolos “_” e “-”.

* título: Tópico 1 - Semana 1

descrição: Vamos conhecer a disciplina!

Caracteres restantes: 226.

publicar pasta:

Quando uma pasta é publicada/desativada, todos os links apontando para ela são também publicados/desativados.

salvar cancelar

A identificação e o título dessa pasta são obrigatórios e servirão para você organizar seu cronograma de aulas.

Construindo a aula na Pasta Educação Digital, na sub-pasta Tópico 1 – Semana 1, seguindo em nosso exemplo:



Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Aula Busca ▾

A ferramenta de aula on-line permite a disponibilização de conteúdo por meio de páginas da web (html), organizado em pastas. Não são necessários conhecimentos prévios de programação, porém sugerimos a leitura com atenção das instruções iniciais no link de Ajuda.

Pastas

- Pasta Raiz
 - Conjuntos
 - Determinantes
 - Educação Digital
 - Tópico 1 - Semana 1
 - Vetores

Pasta: Tópico 1 - Semana 1 [01/]

Mudar:

- Editar Propriedades da Pasta
- Listar Conteúdos da Pasta
- Configurações
- Disponibilizar esta Pasta em outra Comunidade

Criar:

- Nova Pasta
- Nova Aula

Outras opções:

- Busca de Conteúdo
- Ajuda
- Apagar Pasta Tópico 1 - Semana 1 e TODO seu conteúdo

Conteúdos da Pasta

Revisando:

- na **Pasta Raiz** foi criada a **Pasta Educação Digital**;
- na **Pasta Educação Digital** foi criada uma **sub-pasta** denominada **Tópico 1 – Semana 1**;
- na **sub-pasta Tópico 1 – Semana 1** foi criada a primeira aula, denominada **Apresentação**

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Aula Busca ▾

A ferramenta de aula on-line permite a disponibilização de conteúdo por meio de páginas da web (html), organizado em pastas. Não são necessários conhecimentos prévios de programação, porém sugerimos a leitura com atenção das instruções iniciais no link de Ajuda.

Pastas

- Pasta Raíz
 - Conjuntos
 - Determinantes
 - Educação Digital
 - Tópico 1 - Semana 1
 - Vetores

Pasta: Tópico 1 - Semana 1 [01/] acima ▲

Mudar:

- Editar Propriedades da Pasta
- Listar Conteúdos da Pasta
- Configurações
- Disponibilizar esta Pasta em outra Comunidade

Criar:

- Nova Pasta
- Nova Aula

Outras opções:

- esconder opções ▲
- Busca de Conteúdo
- Ajuda
- Apagar Pasta Tópico 1 - Semana 1 e TODO seu conteúdo

Conteúdos da Pasta

	título	criado por	publicado	restrito	criado em	opções
	Apresentação da...	Você	<input checked="" type="checkbox"/>		11.02.2010 15:15	

Essa é a lógica do gerenciador de aulas. Criar pastas, novas pastas e novas aulas dentro de uma pasta. Vamos então explorar as ferramentas de edição de aulas do gerenciador, para você inserir conteúdos.

7.3.3 Gerenciando o conteúdo da pasta

Vamos editar a aula “Apresentação” criada no Tópico 1-Semana 1. Editar significa inserir conteúdos, materiais relacionados, imagens, etc.

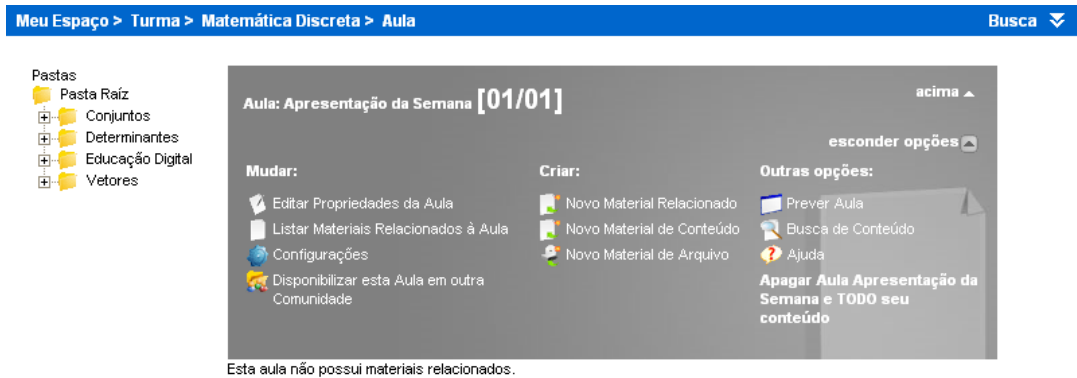
Selecione a aula criada

	título	criado por	publicado	restrito	criado em	opções
	Apresentação da...	Você	<input checked="" type="checkbox"/>		11.02.2010 15:15	

Conheça as opções, descritas a seguir:



- 1. Ver aula:** abre um editor para editar as propriedades da aula criada. Nele você insere conteúdo, lista materiais principais e complementares, atividades, disponibiliza a aula em outra comunidade entre outras opções;



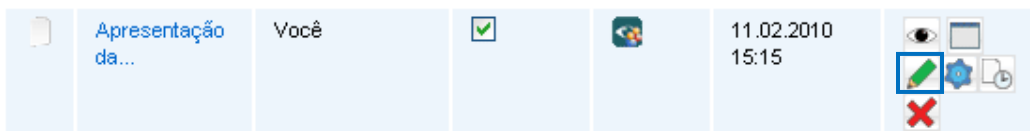
2. **Ver Prever aula:** prévia de como ficará a aula criada;
3. **Editar aula:** você pode alterar o conteúdo de suas aulas, clicando no ícone de edição de aulas;
4. **Configurar aula:** você pode criar restrições de visualização das aulas criadas;
5. **Apagar aula:** você pode excluir uma aula criada, conforme permissões.

Você ainda tem a opção de **Publicar/Despublicar conteúdos criados**.

7.3.4 Editando uma aula

Nesta etapa de edição você vai desenvolver o conteúdo, inserindo texto, imagem, relacionando materiais de estudo complementares, vídeos, dentre outras opções.

Para iniciar, siga o caminho desde a Pasta Raiz, até localizar a pasta e a aula que você já implantou e que ainda está sem conteúdo.



- Selecione o ícone **editar** para abrir o editor de propriedades de aula

Propriedades da Aula

aula na pasta: **Nome da aula na pasta** * Obrigatório

* identificação:

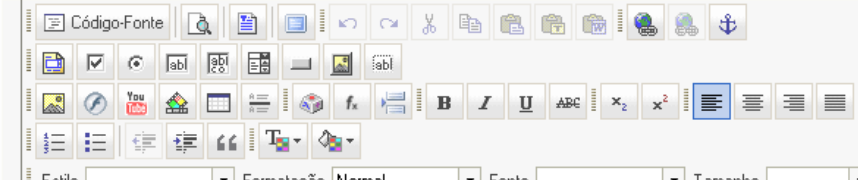
São aceitas letras (sem acento), números e os símbolos "-" e "."

* título: **Título que aparece para o aluno**

publicar agora: **Tornar visível ao aluno**

* conteúdo:

Código-Fonte



Estilo Formatação Normal Fonte Tamanho

Área de edição de textos, imagens, inserção de vídeos, animações em flash, hiperlinks, etc.

Imagem e Thumbnail

Mais Opções

Salvar as alterações **Salvar e fechar** **Salvar e continuar**


Dica:

O editor do Enturma permite que você crie seus textos diretamente na área disponível, mas se você preferir, **pode copiar textos** criados no *WORD* ou em alguma página *html* e **colá-lo** nesse campo.

Saiba Mais Sobre as Propriedades da Aula

- **Aula na pasta:** você pode modificar onde deseja criar a aula, clicando em “criar em outra pasta”. A lista de pastas do gerenciador de aulas permite que você escolha qual pasta gerenciar.
- **Identificação:** Serve para que o sistema identifique o nome de sua aula. Atente-se às restrições quanto ao uso de caracteres especiais como acentos, /, \, exceto o “_” (underscore).
- **Título:** insira um nome para a aula, tal como você deseja que seus alunos o visualizem (não há restrições de caracteres).
- **Mais Opções:** clicando sobre o item “mais opções” você poderá inserir campos adicionais em sua aula, como: subtítulo, palavras-chave, tema da aula e objetivo.
- **Imagem e Thumbnail:** clicando neste item, você poderá inserir uma imagem para ilustrar as informações sobre a aula.
- **Publicar agora:** você pode publicar/despublicar uma aula, clicando no *checkbox*.
- **Conteúdo:** nesta parte, você inserirá o conteúdo de sua aula. A tela possui um editor padrão utilizado em todo o sistema Enturma e dispõe de vários recursos para que você possa utilizar a sua imaginação, tornando mais fácil a produção do conteúdo de suas aulas.


Exemplo de Aula – Prévia a partir do Editor

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Aula Busca 

[criar e editar aulas](#)

Esta página é uma prévia!

11.02.2010 15:15 por Você



Enturma: Fundamentos e Concepção

A educação mediada pelas tecnologias de informação e de comunicação faz emergir novas possibilidades ao ensinar e ao aprender, incluindo-se nisso a educação a distância. Em todos os níveis de ensino observa-se uma crescente inovação educacional pela adoção das tecnologias e consequente virtualização das práticas pedagógicas, assim como uma diversidade de usos em relação aos meios e às metodologias de ensino. Os ambientes virtuais de aprendizagem atendem a esses aspectos, pois favorecem a construção de espaços de comunicação, de informação, de colaboração e a formação de redes de aprendizagem e de gerenciamento acadêmico e escolar.

Mas, como inovar no currículo a partir dessa premissa integradora entre tecnologias e educação e uso de ambientes virtuais que forma comunidades de aprendizagem?

Se pensarmos no contexto da sociedade digital, visualizaremos a presença das redes sociais, das comunidades de aprendizagem colaborativas e interativas e nos daremos conta do quão crescente é a utilização da internet e, agora, da Web 2.0. Como afirma Dias (2008), “mais do que um recurso informacional, as redes de aprendizagem suportadas pela Web constituem uma forma de imersão e construção colaborativa”. Ele afirma que:

o fato de os *consumidores* de conteúdos de ontem participarem como *produtores* nas redes de conhecimento na Web, representa a expansão das fronteiras sociais e culturais da interação, nomeadamente através da construção coletiva do espaço desterritorializado das novas comunidades de aprendizagem na Web. (DIAS, 2008) [1]

Esses espaços são sociais, livres e exercidos numa gestão democrática entre os participantes, e são também espaços estruturados e organizados em torno de propósitos educacionais estabelecidos para apoio à aprendizagem escolar. E as comunidades e os ambientes virtuais de aprendizagem são interfaces que possibilitam, dentre inúmeros aspectos, os seguintes:

Adicionando materiais relacionados em sua aula

Suas aulas podem conter materiais adicionais, opcionais ou obrigatórios ao aluno. Esses materiais podem ser recursos do próprio ambiente (um tópico de fórum, um arquivo do disco virtual, etc), ou um link externo ao ambiente enturma.

Para criar materiais relacionados em sua aula, clique sobre a aula ou no ícone “ver aula”, conforme mostrado na figura abaixo:

	título	criado por	publicado	restrito	criado em	opções
	Apresentação da...	Você			11.02.2010 15:15	 Ver aula     

Para vincular um material à sua aula:

- selecione **Criar: Novo Material Relacionado**,

Propriedades do Material Relacionado

* Obrigatório

material em: Apresentação da Semana

*** título:**

tipo de material:

link para url externa:

janela alvo:

comentários:

Caracteres restantes: 255.

publicar material:

Preencha os campos solicitados, de acordo com a orientação:

- **Título:** insira o título do seu material (campo de preenchimento obrigatório);
- **Tipo de Material:** escolha uma URL Externa ou altere para conteúdo da Comunidade;
- **Link da URL Externa:** digite endereço eletrônico do item que deseja referenciar, por exemplo, www.gruposinternet.com.br ;
- **Janela alvo:** defina como abrirá o link, se na mesma janela, numa nova janela, etc;
- **Comentário:** insira algum comentário sobre o link, para indentificá-lo;
- **Material é Obrigatório:** caso seja obrigatório ao aluno acessar o conteúdo;
- **Publicar material:** Você pode publicar/despublicar o material criado. No momento em que o material é publicado, fica visível aos participantes da comunidade.

Você pode criar quantos materiais o desejar. Para alterar, excluir ou publicar/despublicar o material criado, selecione-o e utilize as opções de edição.

Adicionando materiais de conteúdo em sua aula

Materiais de conteúdo referem-se aos arquivos e recursos do próprio ambiente Enturma e podem vincular-se a uma aula. Exemplos de conteúdos que podem ser adicionados: Blogs, fóruns, álbuns, páginas, enquetes, textos inseridos no disco virtual, etc.

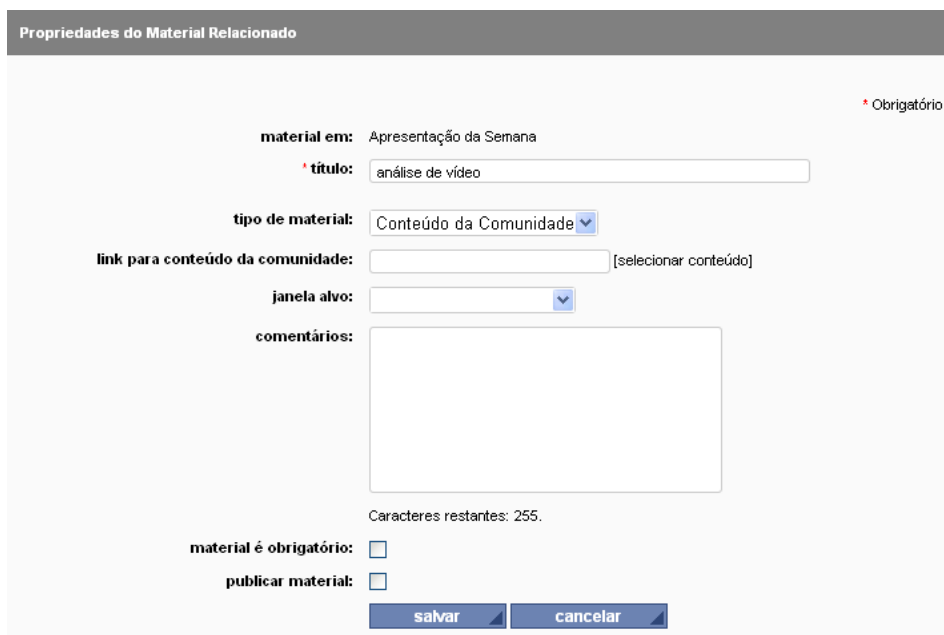
Saiba como vincular à sua aula os materiais de conteúdo criados na comunidade de ensino:

- selecione a aula

	título	criado por	publicado	restrito	criado em	opções
	Apresentação da...	Você	<input checked="" type="checkbox"/>		11.02.2010 15:15	     

- clique na opção **Criar: Novo Material de Conteúdo**

Após selecionar a aula na qual você deseja vincular um conteúdo criado no enturma, você será orientado a preencher os campos para o “Novo Material de Conteúdo”:



Propriedades do Material Relacionado

* Obrigatório

material em: Apresentação da Semana

* **título:** análise de vídeo

tipo de material: Conteúdo da Comunidade

link para conteúdo da comunidade: [selecionar conteúdo]

janela alvo:

comentários:

Caracteres restantes: 255.

material é obrigatório:

publicar material:

salvar cancelar

Título: insira um título para o material (campo obrigatório).

Tipo de Material: o sistema seleciona o tipo “Conteúdo da Comunidade”. Você pode alterar para URL Externa, tal como nos materiais relacionados;

Selecionar conteúdo: Clicando nesse link, abre-se a janela contendo as ferramentas da comunidade e seus itens.

Janela alvo: defina como abrirá o link, podendo ser na mesma janela, numa nova janela, etc;

Comentário: insira algum comentário para o link;

Material é Obrigatório: caso seja obrigatório ao aluno acessar este conteúdo;

Publicar material: Você pode publicar/despublicar o material criado. No momento que o material for publicado, ficará disponível para todos os usuários que pertencem à comunidade.

- Na lista das ferramentas, você seleciona os itens que deseja relacionar como conteúdo. A tela possui um campo de busca para facilitar a procura pelo item que deseja inserir:

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Aula Busca ▾

Busca: ok ▾ | Busca Avançada

- Todos
- Álbuns
- Avaliações
- Elog
- Comunicados
- Conselho
- Disco Virtual
- Enquetes
- Faq
- Favoritos
- Fórum
- Gerenciador de Aulas
- Mural
- Plano de Ensino
- Scorm
- Trabalhos/Atividades

título	criado em	opções
_album [pasta]	19/11/2009	
Imagens [pasta]	20/11/2009	
Conjuntos [pasta]	20/11/2009	
fracao.pdf [arquivo]	23/11/2009	
videos [pasta]	24/11/2009	

Total de 16 conteúdos. Visualizando 1 - 5.

|<< 1 2 >>|

Ao selecionar um **conteúdo**, ele é vinculado à aula, confirmando que o material foi relacionado. No exemplo abaixo observe que a pasta tópico 1 possui uma aula “Apresentação” e, nesta, foi relacionado um material de conteúdo fórum.

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Aula Busca ▾

Pastas

- Pasta Raiz
- Conjuntos
- Determinantes
- Educação Digital
- Vetores

acima ▲

Aula: Apresentação da Semana [01/01]

esconder opções ▾

Mudar:

- Editar Propriedades da Aula
- Listar Materiais Relacionados à Aula
- Configurações
- Disponibilizar esta Aula em outra Comunidade

Criar:

- Novo Material Relacionado
- Novo Material de Conteúdo
- Novo Material de Arquivo

Outras opções:

- Prever Aula
- Busca de Conteúdo
- Ajuda
- Apagar Aula Apresentação da Semana e TODO seu conteúdo**

Materiais Relacionados

Novo Material Relacionado | Novo Material de Arquivo

material relacionado	criado por	publicado	criado em	opções
análise de vídeo	Você	<input checked="" type="checkbox"/>	11.02.2010 23:53	

Dica:

Utilize a opção **Prever Aula** sempre que desejar visualizar previamente uma aula que ainda está em elaboração.


Essa é uma prévia da “apresentação” da disciplina, com material de conteúdo Fórum relacionado:

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Aula Busca 

[criar e editar aulas](#)

Esta página é uma prévia!

11.02.2010 15:15 por **Você**



Enturma: Fundamentos e Concepção

A educação mediada pelas tecnologias de informação e de comunicação faz emergir novas possibilidades ao ensinar e ao aprender, incluindo-se nisso a educação a distância. Em todos os níveis de ensino observa-se uma crescente inovação educacional pela adoção das tecnologias e consequente virtualização das práticas pedagógicas, assim como uma diversidade de usos em relação aos meios e às metodologias de ensino. Os ambientes virtuais de aprendizagem atendem a esses aspectos, pois favorecem a construção de espaços de comunicação, de informação, de colaboração e a formação de redes de aprendizagem e de gerenciamento acadêmico e escolar.

Mas, como inovar no currículo a partir dessa premissa integradora entre tecnologias e educação e uso de ambientes virtuais que forma comunidades de aprendizagem?

Se pensarmos no contexto da sociedade digital, visualizaremos a presença das redes sociais, das comunidades de aprendizagem colaborativas e interativas e nos daremos conta do quão crescente é a utilização da internet e, agora, da Web 2.0. Como afirma Dias (2008), “mais do que um recurso informacional, as redes de aprendizagem suportadas pela Web constituem uma forma de imersão e construção colaborativa”. Ele afirma que:

o fato de os *consumidores* de conteúdos de ontem participarem como *produtores* nas redes de conhecimento na Web, representa a expansão das fronteiras sociais e culturais da interação, nomeadamente através da construção coletiva do espaço desterritorializado das novas comunidades de aprendizagem na Web. (DIAS, 2008)^[1]


Esses espaços são sociais, livres e exercidos numa gestão democrática entre os participantes, e são também espaços estruturados e organizados em torno de propósitos educacionais estabelecidos para apoio à aprendizagem escolar. E as comunidades e os ambientes virtuais de aprendizagem são interfaces que possibilitam, dentre inúmeros aspectos, os seguintes:

- a. a colaboração e a interação entre professores e alunos e entre alunos, além da integração da comunidade institucional;
- b. a expansão das oportunidades de acesso à educação e à novas metodologias de ensino por meio das tecnologias digitais;
- c. o apoio ao ensino presencial pela virtualização das práticas pedagógicas e das relações de ensinar e aprender para além dos espaços e dos momentos presenciais;
- d. a inovação nos processos e metodologias da educação a distância.

^[1] Dias, Paulo. Da e-moderação à mediação colaborativa nas comunidades de aprendizagem. Educação, Formação & Tecnologias, ISSN 1646-933X, Vol. 1, Nº. 1, 2008, pags. 4-10

Materiais Obrigatórios Fórum

Categoria Geral



O uso do fórum como recurso pedagógico
O fórum é um espaço de discussão aberto a opiniões e comentários sobre um tema de estudo.

tópico criado em 02.12.2009 15:30

[respostas \(2\)](#) [citar e responder](#) [responder ao tópico](#)




Qualquer material que foi relacionado à aula pode ser editado, excluído, publicado ou aguardar pela publicação. Não há limite quanto ao número de materiais a serem vinculados.

7.4 O Editor de Aulas

O Sistema Enturma possui um editor de texto similar ao do *WORD*, cujas funcionalidades, com certeza, lhe são muito familiares.





Explorando as principais funções do editor:

-  **Código-Fonte** Visualizando o Código-Fonte: edição da página no formato HTML. Não se faz necessária a inserção de conteúdo utilizando essa função, porém se você possui um conhecimento mais aprofundado na linguagem HTML, pode elaborar conteúdos utilizando recursos como CSS e Javascript;
-  Visualizando a página da aula: você pode “prever” como sua página de aula será apresentada para os usuários, clicando neste ícone;
-  Definindo um Modelo de Layout para suas páginas das aulas da disciplina. As instituições podem definir modelos de páginas padronizadas, previamente inseridas na Plataforma Enturma. Desta maneira, todas as páginas da instituição passam a ter um único padrão institucional.




O *layout* (template) é personalizável.

-  **Maximizando o Tamanho do Editor:** enquanto está editando sua aula, você pode maximizar a tela do seu editor ao tamanho da tela do seu navegador (browse). Para retornar ao tamanho original, basta clicar novamente no ícone;

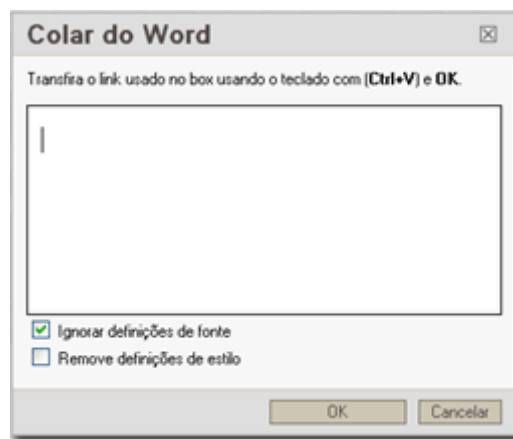
- 
 Funções tais como Desfazer/Refazer/Cortar/Copiar/Colar são úteis enquanto você edita os textos de suas aulas;

Dica:



Você pode copiar textos diretamente do *WORD* ou de páginas da Internet e colar como conteúdo em sua página de aula. No entanto, quando você copia o conteúdo, o mesmo guarda a formatação do texto original: cores, tipo de fonte, tamanho de fonte. Se você não deseja essa formatação, opte por “Colar como Texto sem Formatação”.

- 
Utilizando a função “Colar do WORD”

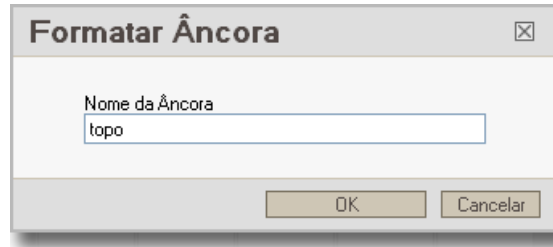
Ao optar por essa função, o editor de texto apresenta o campo de transferência de conteúdo, tal como na ilustração abaixo:



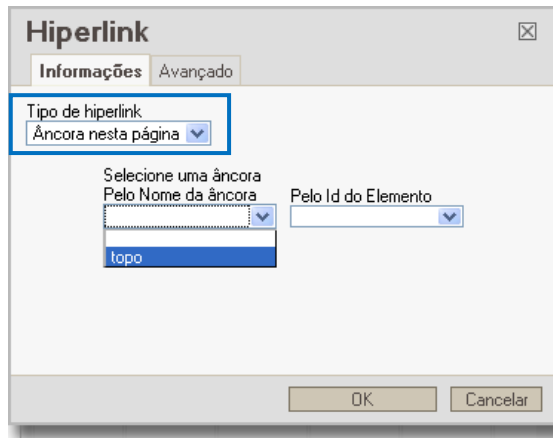
Cole o texto do *WORD* (podendo incluir textos e tabelas, exceto imagens). É possível remover todos os estilos de fontes, caso você o deseje. Basta clicar na opção “remove definições de estilo”.


- 
Criando/Editando *Hiperlinks*: seu texto pode disponibilizar *hiperlinks* para páginas externas e para acesso a ferramentas do ambiente Enturma. Para criar um *hiperlink* dentro de seu texto, marque o texto no ponto onde deseja que o *hiperlink* seja acessado e, em seguida, clique no ícone (“Inserir/Editar *Hiperlink*”) e digite o endereço eletrônico. Você pode criar um atalho dentro do texto da aula diretamente a um fórum, um Blog, disco virtual, etc, criados na própria comunidade. (copie da própria ferramenta o link de atalho no Enturma).
- 
Inserindo/Editando *Âncora*: âncoras são *links* estabelecidos para certas partes de uma mesma página ou de outra página qualquer - por exemplo, um texto que está no meio de uma

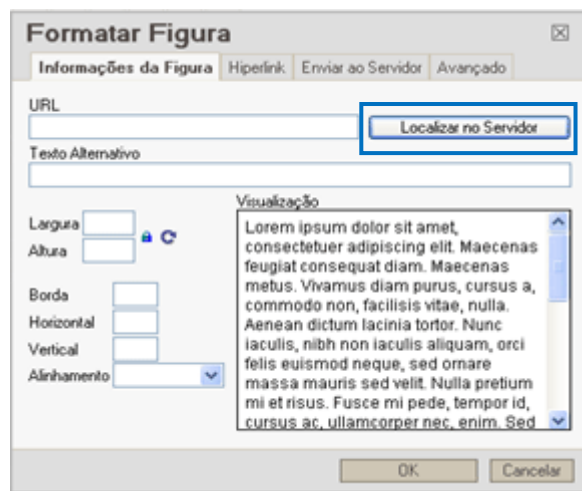
página - sem que o leitor tenha que rolar a página. Digite o nome da âncora que deseja criar, conforme figura abaixo (pode ser, por exemplo, uma âncora chamada “topo”):




No final da página, insira um *link* para a âncora criada, chamada “Voltar ao Topo”, selecionando a palavra desejada e o ícone “Inserir/Editar *Hiperlink*”. No item tipo de *Hiperlink*, escolha “Âncora na página” e, em seguida, selecione o nome da âncora criada.




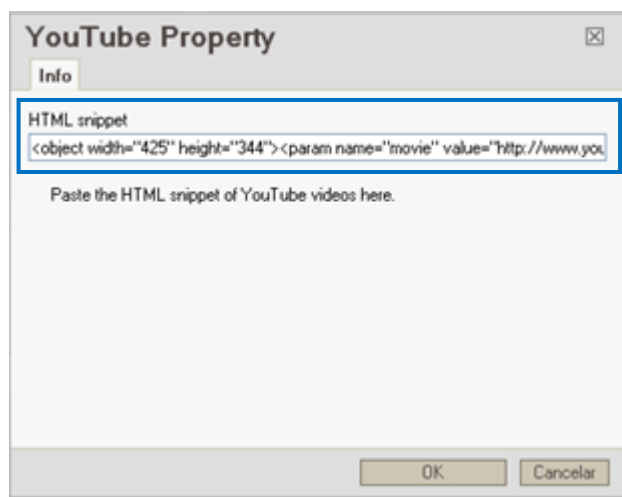
-  **Inserindo/Editando Imagens:** para inserir imagens em suas páginas de aula, o Enturma abre uma janela de inserção de figura, conforme ilustração abaixo.



A imagem é localizada no disco virtual da comunidade ou se ainda não foi enviada para o servidor do disco virtual você precisa fazer o “upload” para inseri-la antes de selecioná-la. Depois da escolha do arquivo, você pode ainda alterar as dimensões da imagem. Após todas as alterações feitas, basta clicar em “OK”. A imagem será inserida em seu texto.

- 
Inserindo/Editando Arquivos Flash: para inserir arquivos com extensão *Flash* em suas páginas de aulas, clique no ícone e siga as orientações para localizar o arquivo desse formato. O procedimento de inserção (localização de arquivo ou *upload*) é o mesmo do editor de imagens. Depois da escolha do arquivo, você pode ainda alterar as dimensões do arquivo Flash. Após todas as alterações feitas, basta clicar em “OK”.


- 
Inserindo Vídeos do Youtube: você pode inserir vídeos diretamente do Youtube para serem abertos em suas páginas de aulas. Para isso, insira código HTML do vídeo, conforme imagem abaixo.



Dica:

Se você preferir, os vídeos do Youtube podem ser visualizados diretamente na página do youtube (www.youtube.com), bastando para isso que você utilize o **editor de hiperlink** para editar o *hiperlink* no ponto do texto no qual você indica o acesso.

Vídeos armazenados em outros servidores, desde que liberadas a utilização do código HTML dos mesmos, também podem ser inseridos pela ferramenta **inserir vídeo do youtube** do editor de textos, e abrir diretamente na página.

- 
Inserindo/Editando Vídeo Player: você pode inserir arquivos com extensão “flv, mpeg” como conteúdo em suas aulas. Para isso, clique no ícone “**Inserir/Editar Vídeo Player**”, e siga os

mesmos procedimentos para inserção do *youtube* ou do *flash*. Ajuste a largura e altura de seu vídeo e salve suas configurações.

A partir do uso das funções do editor de aulas você pode mesclar recursos digitais para tornar o conteúdo de suas aulas dinâmico. Experimente criar uma aula com *hiperlinks*, imagens e vídeos!

Mais sobre o Gerenciador de Aulas

Você pode criar um texto e utilizar recursos digitais para enriquecer o material de estudo, utilizando-se, por exemplo, de:

- *hiperlinks*: são ótimos recursos para complementar um assunto;
- inserção de vídeos, com a ferramenta *youtube* do editor de aulas do Enturma;
- ilustração, com gráficos e imagens que destaquem algum aspecto do conteúdo;
- tabelas e animações em *flash* para representar um assunto;
- textos no formato impressão, do tipo PDF, evitando assim problemas com versões de editores de texto e facilitando ao aluno o *download* de materiais de estudo.

7.5 Organizando suas aulas com o Cronograma de Aulas

O Cronograma do sistema de EAD (Educação a Distância) do Enturma é um organizador da estrutura de visualização (seqüenciamento cronológico) das aulas que você produziu no Gerenciador de Aulas.

Observe que há dois recursos fundamentais no **Grupo de Ferramentas EDUCAÇÃO** da sua comunidade disciplina, para que você desenvolva suas aulas virtuais:

Gerenciador de Aulas: ferramenta para criar as aulas;

Cronograma de Aulas: para organizar a sequência das aulas criadas com o gerenciador.

Importante:

O Cronograma de Aulas só funciona se as aulas já estiverem criadas no Gerenciador de Aulas. O plano de estudo da disciplina é a base para você organizar a sequência de aulas e inseri-las no Cronograma de Aulas. Você pode criar vários cronogramas de aula, porém deve ficar atento à data de publicação dos mesmos, para que não haja conflito de datas entre eles.

7.6 Como utilizar o Cronograma de Aulas



Cronogramas de Aulas

O Cronograma de Aulas é um organizador das aulas que você criou com o Gerenciador de Aulas. Para criá-lo é simples!

- Selecione **novo Cronograma de Aula**;

Suponha que em seu plano de estudo, determinado tópico de aula necessite de uma semana de estudo pelos alunos. O cronograma trabalha por meio dessas definições de períodos (dias, semanas, meses, etc.).

- Edite as informações necessárias, determinando um título geral, o período no qual estará disponível aos alunos e selecione publicar:

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Cronograma de Aulas

Cronogramas de Aulas Novo Cronograma de Aulas

Novo Cronograma de Aulas

*Obrigatório

Título*: **Título geral**

Descrição:

Objetivos:

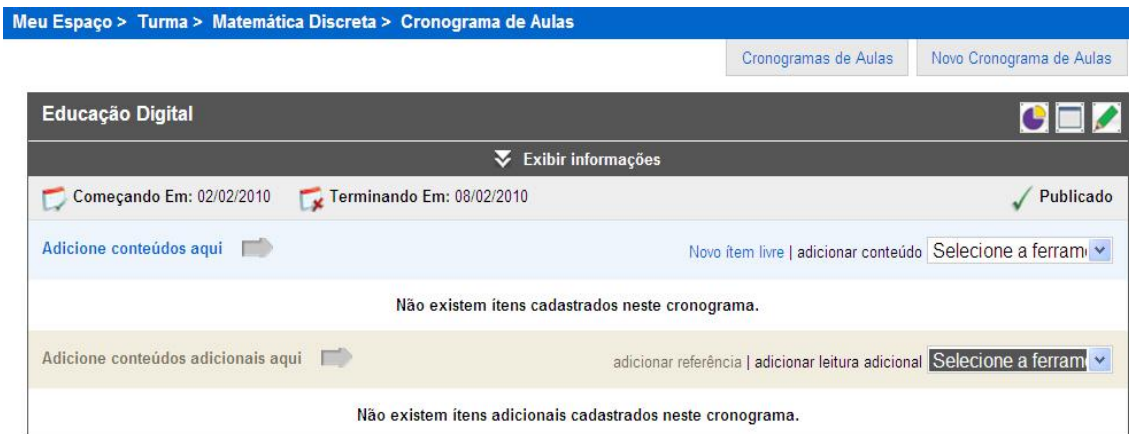
Começando Em*: 2 Feb 2010 **Data de início e final**

Terminando Em*: 2 Feb 2010

Publicar: **Publicação**

salvar cancelar

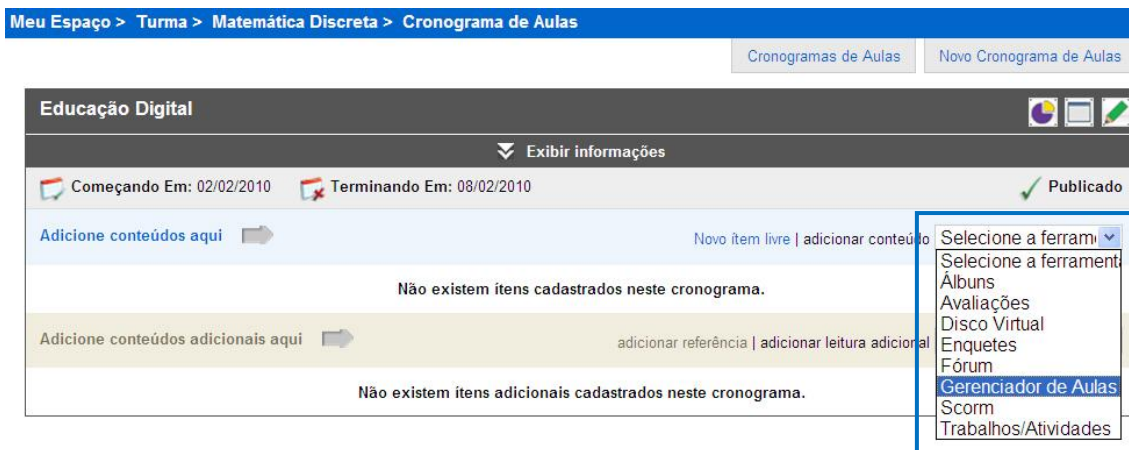
- Ao salvar, abre-se o **Cronograma de Aulas**, exibindo as informações inseridas.



No exemplo acima, inserimos o título Educação Digital no cronograma. Repare que ainda não há nenhum conteúdo adicionado. Esse é o próximo passo, editá-lo, adicionando itens.

Adicionando conteúdo ao Cronograma de Aula

Como o Cronograma é apenas um organizador de aulas, você precisa associar ferramentas que adicionem conteúdos. Por exemplo, você cria uma aula no Gerenciador de Aulas e o associa ao cronograma:



Qual item do gerenciador de aulas selecionar para associar?

Nesse ponto, é necessário ter a definição de qual item da ferramenta Aula você deseja adicionar ao cronograma, dentre as aulas criadas. Veja na ilustração como o Enturma lista os tópicos do Gerenciador de Aulas:

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Cronograma de Aulas

Cronogramas de Aulas Novo Cronograma de Aulas


Você está adicionando um item da ferramenta Aula [← voltar para cronograma](#)

Adicione conteúdos aqui [➔](#) [Novo item livre](#) | [adicionar outro conteúdo](#) Gerenciador de Au [▼](#)

Selecione um conteúdo já criado [Criar nova pasta](#) [Crie um novo conteúdo](#)

Busca: [ok](#)

item	opções
Nenhum conteúdo foi selecionado ainda.	

título	criado em	opções
 Fundamentos [aula não publicado]	05/02/2010	

Total de 1 conteúdo. Visualizando 1 - 1.

O processo é simples:

- selecione o conteúdo (aula) que deseja adicionar e aguarde a confirmação para envio como item do cronograma.

Conteúdos Selecionados

item	opções
Fundamentos	

[enviar conteúdo](#)

Você pode adicionar outros itens, até completar a lista de conteúdos do novo cronograma. Para finalizar, clique em **enviar conteúdo**.

- edite e gerencie a sequência dos itens do cronograma criado, para definir a ordem de visualização das aulas.



Na caixa de indexação você pode inserir, por exemplo: **1** e o aluno visualiza: **1. Fundamentos** ou pode inserir **1.1**, como achar melhor.

- Selecione **Prévia do Cronograma** para visualizar a organização da sequência de aulas criada:



- Alterar a sequência de organização das aulas no Cronograma
 Observe, no exemplo acima, como a sequência está organizada: **1. Fundamentos** e **2. Apresentação da Semana**. Para modificar essa ordem, renomeie os itens de cronograma de aula, invertendo: 1.Apresentação e 2. Fundamentos. Ao salvar a operação, o cronograma atualiza para a nova sequência:

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Cronograma de Aulas

Cronogramas de Aulas Novo Cronograma de Aulas

Educação Digital 

Exibir informações

Começando Em: 05/02/2010 Terminando Em: 10/02/2010 Publicado

Adicione conteúdos aqui  Novo item livre | adicionar conteúdo Seleccione a ferram 

Ítems do Cronograma de Aulas					
<input type="checkbox"/>	Index	Título	Ferramenta	Avaliação?	Opções
<input type="checkbox"/>	1	Apresentação da Semana		<input type="checkbox"/>	 
<input type="checkbox"/>	2	Fundamentos		<input type="checkbox"/>	 

 apagar selecionadas

salvar cancelar

Adicione conteúdos adicionais aqui  adicionar referência | adicionar leitura adicional Seleccione a ferram 

Não existem ítems adicionais cadastrados neste cronograma.

Saiba Mais Sobre os Cronogramas de Aulas

- **Ícones** são atalhos para as principais funções de cada ferramenta e alguns deles podem não estar disponíveis a você, devido às permissões atribuídas no sistema.
- **Prévia do Cronograma de Aulas:** visualize de que maneira ficará o cronograma de aulas na perspectiva do aluno.
- **Copiar Cronograma de aulas:** copie, caso o deseje, o cronograma de aulas de uma comunidade para a outra, conforme permissão do sistema.
- **Relatórios:** obtenha o relatório de acesso de cada usuário no cronograma de aula.
- **Dar nota para usuários:** atribua nota nos ítems do cronograma para cada usuário cadastrado na disciplina.
- **Editar Cronograma de Aulas:** altere o cronograma de aulas sempre que precisar.
- **Apagar Cronograma de aulas:** exclua, se achar necessário, o cronograma de aulas. Você pode criar novos cronogramas de aula.
- **Adicionar novos ítems:** você pode adicionar novos ítems no cronograma criado, por meio da opção “criar ítems de cronograma”.

7.6.2 Visualizando o acesso de cada aluno no Cronograma de Aulas

Vimos que um cronograma gera uma sequência organizada de aulas (ou de tópicos) e é visualizado de forma diferente pelo aluno e pelo professor. Observe a ilustração:

Visualização na Área do Professor

Vizualização na Área do Aluno

- para visualizar o acesso e outros dados relativos ao cronograma de aulas, selecione um aluno na lista. O cronograma informa um relatório de usuário por item.

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Cronograma de Aulas

Cronogramas de Aulas Novo Cronograma de Aulas

Relatórios de Usuário

Cronograma de Aulas Educação Digital: Estatísticas para Usuário Alberto Tavares

Último acesso à comunidade Matemática Discreta: -

Itens Completos: 0 / 2 (0%)
Itens Incompletos: 2
Itens Completos: 0

1. Apresentação da Semana incompleto

Número de Acessos: 0
Primeiro Acesso: -

2. Fundamentos incompleto

Número de Acessos: 0
Primeiro Acesso: -

aluno_alberto

[Ver Estatísticas Detalhadas](#)

[Ver Estatísticas Detalhadas](#)

Total de 2 itens de cronograma. Visualizando 1 - 2.

7.6.3 Gerenciando Trabalhos e Atividades na Comunidade Disciplina



7.6.3.1.1 Trabalhos / Atividades

Com a ferramenta **Trabalhos** do Grupo de Ferramenta Educação, disponível na comunidade de sua disciplina, você pode propor atividades, tais como, pesquisas, exercícios desafios, etc. Os alunos realizam a atividade e enviam-na a você.

Como Funciona a ferramenta Trabalhos


Você pode criar enunciados de trabalhos para os alunos com uma data de entrega específica. O sistema receberá os trabalhos dos alunos de duas formas: redigidos diretamente na ferramenta ou em arquivos anexados, até a data especificada por você. É possível ainda atribuir uma nota específica para cada trabalho entregue, diretamente no sistema, para a consulta do aluno, adicionando comentários à mesma.

A ferramenta está no Grupo de Ferramentas EDUCAÇÃO da comunidade de sua disciplina.

No exemplo abaixo, alguns trabalhos já foram criados e o sistema Enturma gera uma lista com o título da proposta, a data de publicação e o **prazo** de realização e entrega pelos alunos.





Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Trabalho/Atividade

Busca 

trabalhos novo trabalho

Trabalhos/Atividades

<p>LEITURA DE TEXTO - REFLEXÃO CRÍTICA</p> <p>Publicado: 14.01.2010 15:50 Prazo: sem data de término Criado por: Janaína Junqueira EM</p> <p>ANDAMENTO</p> <p>Para aprofundarmos o tema...</p>	<p>responder trabalho   </p>
<p>TRABALHO I</p> <p>Publicado: 19.11.2009 17:51 Prazo: sem data de término Criado por: Simone Santos EM</p> <p>ANDAMENTO</p> <p>Faça um trabalho baseado no...</p>	<p>responder trabalho   </p>

Total de 4 trabalhos. Visualizando 1 - 4.

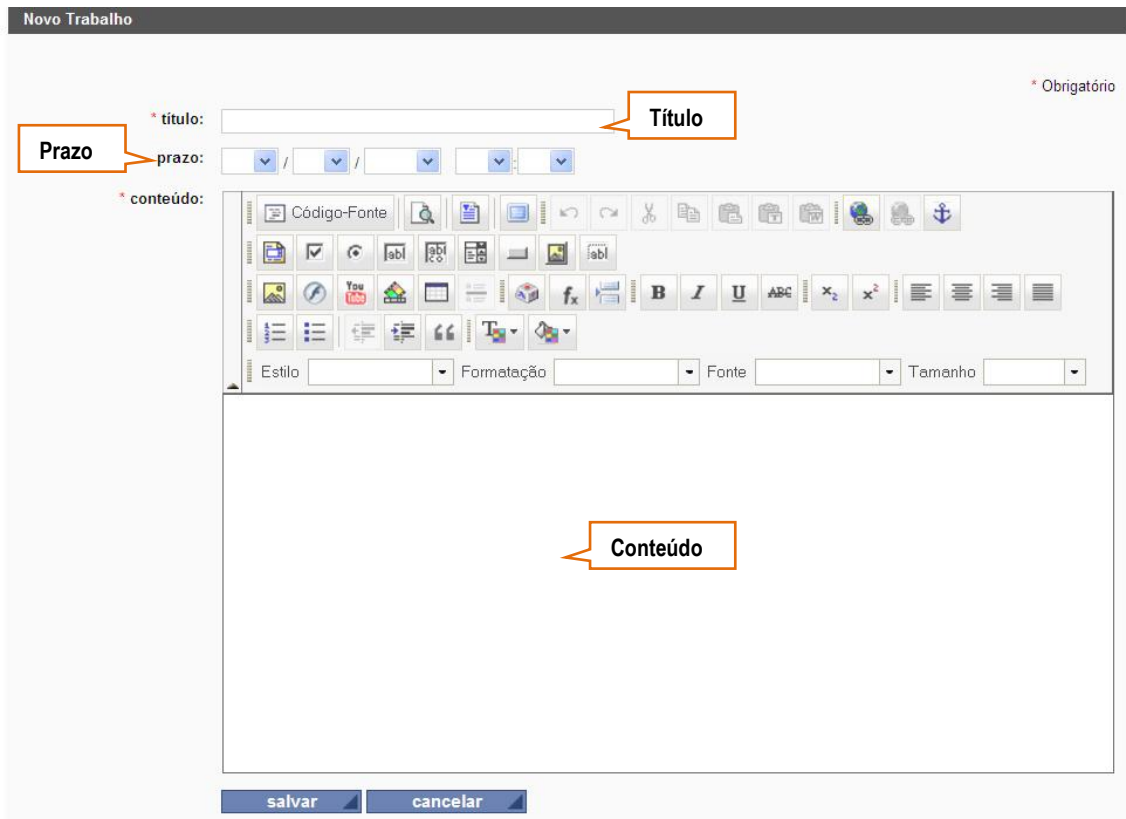
Os ícones são atalhos para as principais funções a serem realizadas com o trabalho selecionado:



1. **Copiar Trabalho:** para disponibilizar o mesmo trabalho em outra comunidade;
2. **Editar/corrigir trabalho:** para fazer alterações ou corrigir respostas já enviadas pelos alunos. Caso algum aluno já tenha enviado alguma resposta, o trabalho ficará indisponível para edição;
3. **Remover o trabalho:** você pode excluir um trabalho já criado. Caso o trabalho já tenha alguma resposta enviada, o mesmo ficará indisponível para exclusão.

Criando um novo item de Trabalho

1. Para criar um novo item de trabalho selecione **novo trabalho**
2. Siga as orientações de preenchimento dos campos solicitados, como abaixo demonstrado:



Título: Neste campo, insira o título do trabalho.

Prazo: determine o prazo de entrega pelo aluno. Se você não preencher nenhum valor, o trabalho fica automaticamente com a opção de ser entregue a qualquer tempo.

Conteúdo: insira o conteúdo do trabalho. Este campo possui um editor padrão utilizado em todo o sistema Enturma e dispõe de vários recursos para que você possa utilizar a sua imaginação na formulação do seu trabalho.

Corrigindo o trabalho

Você tem duas opções: **responder trabalho** e **corrigir trabalho**



Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Trabalho/Atividade

Busca

trabalh

Editar/corrigir trabalho

Trabalhos/Atividades

LEITURA DE TEXTO - REFLEXÃO CRÍTICA

Publicado: 14.01.2010 15:50 Prazo: sem data de término Criado por: Janaína Junqueira *EM*

EM ANDAMENTO

Para aprofundarmos o tema...

responder trabalho

TRABALHO I

Publicado: 19.11.2009 17:51 Prazo: sem data de término Criado por: Simone Santos *EM*

EM ANDAMENTO

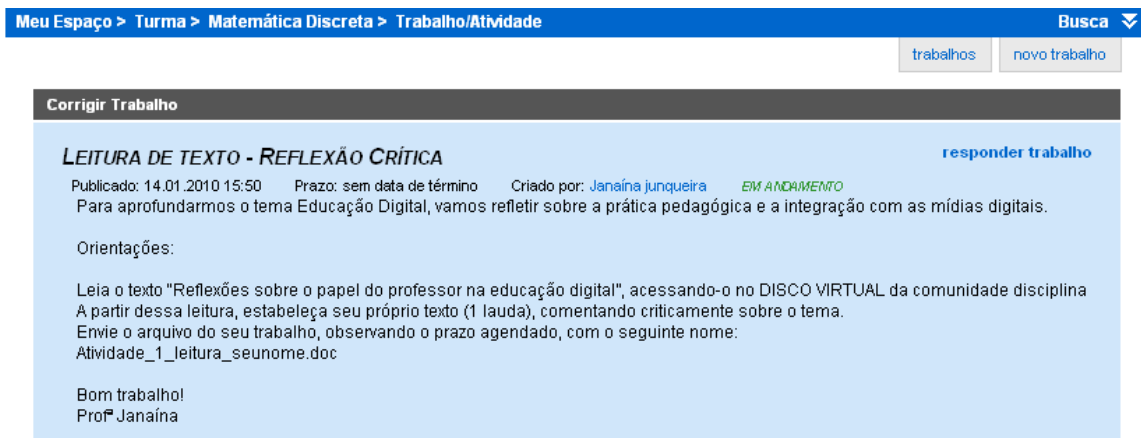
Faça um trabalho baseado no...

responder trabalho

Total de 4 trabalhos. Visualizando 1 - 4.

Acessando o trabalho, clique no ícone para **corrigir trabalho** ou no próprio título do trabalho, para obter a relação de todos os alunos. Na relação de alunos, observe três situações distintas: **não concluído**, **concluído com nota** e **concluído sem nota**.

Exemplo de um trabalho inserido:



Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Trabalho/Atividade

Busca

trabalhos novo trabalho

Corrigir Trabalho

LEITURA DE TEXTO - REFLEXÃO CRÍTICA

Publicado: 14.01.2010 15:50 Prazo: sem data de término Criado por: Janaína junqueira *EM ANDAMENTO*

Para aprofundarmos o tema Educação Digital, vamos refletir sobre a prática pedagógica e a integração com as mídias digitais.

Orientações:

Leia o texto "Reflexões sobre o papel do professor na educação digital", acessando-o no DISCO VIRTUAL da comunidade disciplina A partir dessa leitura, estabeleça seu próprio texto (1 lauda), comentando criticamente sobre o tema. Envie o arquivo do seu trabalho, observando o prazo agendado, com o seguinte nome: Atividade_1_leitura_seunome.doc

Bom trabalho!
Profª Janaína

responder trabalho

Visualizando o andamento do trabalho:



Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Trabalho/Atividade

Busca

trabalhos novo trabalho

Respostas para o Trabalho

todos participantes não concluído concluído com nota concluído sem nota

ALBERTO TAVARES

Usuário ainda não respondeu este trabalho.

aluno_alberto
Aluno

ALICE SOUZA

Usuário ainda não respondeu este trabalho.

aluna_alice
Aluno

BRUNA FERREIRA

Usuário ainda não respondeu este trabalho.

aluno_bruna
Aluno

7.6.4 Avaliações e Exercícios



Avaliação / Exercícios

As avaliações *on-line* permitem diagnosticar o alcance dos objetivos de estudo pelo aluno, sobre um determinado tema proposto.

A ferramenta **Avaliação/Exercícios** está disponível apenas nas Comunidades de Ensino das disciplinas.

Como funciona:

Selecione **nova avaliação**

Preencha os campos conforme as solicitações:

The screenshot shows the 'Nova Avaliação' form with the following fields and callouts:

- título:** Avaliação Parcial 2 (Callout: **Título**)
- instruções:** Responda atentamente às questões. Uma vez iniciado, o processo de avaliação não pode ser abandonado. (Callout: **Instruções**)
- ordem das questões:** ordem pré-definida (Callout: **Ordem das questões**)
- Limite de tempo para responder:** limitar tempo para resposta da avaliação em 20 minutos (Callout: **Limite de tempo para responder**)
- número de tentativas para o aluno:** 1 (Callout: **Número de tentativas de uma resposta**)
- Publicar:** publicar (Callout: **Publicar**)
- começa em:** 05 / 02 / 2010 14 : 00 (Callout: **Início e término de uma avaliação**)
- termina em:** 07 / 02 / 2010 17 : 00 (Callout: **Início e término de uma avaliação**)
- mostrar resultados:** depois que usuário respondeu (Callout: **Mostrar resultados**)

Buttons: salvar, cancelar

Título: insira o título de sua avaliação;

Instruções: digite as orientações para a realização da avaliação;

Ordem das questões: defina a ordem das questões de sua avaliação. Os tipos podem ser: ordem pré-definida (a mesma ordem de criação da avaliação); ordem aleatória das questões (as questões aparecerão “embaralhadas” para o usuário); ordem aleatória para questões e suas opções (tanto as questões quanto as opções aparecerão “embaralhadas” para o usuário).

Limite de tempo para responder: se o desejar, limite o tempo de resposta para a avaliação (preenchido em minutos). Após o tempo limite, a avaliação será bloqueada e as respostas preenchidas até o instante momento serão enviadas ao sistema.

Número de tentativas de uma resposta: o usuário pode responder a essa avaliação mais de uma vez, conforme configuração, podendo ser de 1 a 5 vezes.

Publicar: você pode publicar/despublicar a sua avaliação.

Início e término da avaliação: você pode definir a data de início e término da disponibilidade da avaliação. Terminada a data limite de realização da avaliação, a mesma fica indisponível à resposta.

Mostrar resultados: a resposta e a nota do usuário ficam disponíveis, conforme configuração.

Criando questões avaliativas

As questões podem ser criadas e utilizadas em várias avaliações. Assim, você poderá criar um conjunto de questões e sempre que precisar criar uma nova avaliação, poderá dispor de todas as questões já existentes.

Selecione **nova questão**, e preencha os campos de acordo com o formulário:

Nova Questão

* pergunta: * Obrigatório

Código-Fonte

Estilo: Normal Formatação: Normal Fonte:

Pergunta

* tipo: escolha múltipla Tipo

Opções

opção 1:	<input type="text"/>	correto?	<input type="checkbox"/>	comentário para o aluno:	<input type="text"/>	✘
opção 2:	<input type="text"/>	correto?	<input type="checkbox"/>	comentário para o aluno:	<input type="text"/>	✘
opção 3:	<input type="text"/>	correto?	<input type="checkbox"/>	comentário para o aluno:	<input type="text"/>	✘
opção 4:	<input type="text"/>	correto?	<input type="checkbox"/>	comentário para o aluno:	<input type="text"/>	✘
opção 5:	<input type="text"/>	correto?	<input type="checkbox"/>	comentário para o aluno:	<input type="text"/>	✘

adicionar opções ok

Sobre esta Questão

nível de dificuldade: Nível de dificuldade

assunto: Assunto

palavras-chave: Palavras-chave

dica para o aluno: Dica para o aluno

Caracteres restantes: 255.

salvar
cancelar

Pergunta: nesta parte, insira o conteúdo de sua pergunta. A tela possui um editor padrão utilizado em todo o sistema Enturma e dispõe de vários recursos crie seu conteúdo;

Tipo: Você pode escolher o tipo de resposta da sua questão, podendo ser de escolha múltipla, de escolha simples ou dissertativa (descritiva);

Opções: insira as opções de resposta de sua questão (ítem disponível apenas nos tipos de questão “escolha simples” e “múltipla escolha”). Caso o necessite, adicione mais opções;

Nível de dificuldade: você pode definir o grau de dificuldade de sua questão;

Assunto: Você pode inserir o assunto da questão;

Palavras-chave: você pode inserir palavras-chave para a questão;

Dica para o aluno: Você pode disponibilizar dicas da questão para os participantes;

Edição da Avaliação


Os ícones são atalhos para as principais funções a serem realizadas com a avaliação selecionada.



Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Avaliação

avaliações nova avaliação exercícios novo exercício questões nova questão

Horário do servidor: 16:50

Avaliações					
avaliação	autor	começa em	termina em	status	opções
Avaliação Parcial 2	Você	06.02.2010 14:00	07.02.2010 17:00	não publicado	      

Abaixo, verifique as funções de cada ícone:



- 1. Responder Avaliação:** você inicia o processo de resposta da avaliação. Uma vez iniciado, o usuário deve concluí-la. Este ítem só aparecerá quando a avaliação iniciar.
- 2. Prever avaliação:** prévia de como ficará a avaliação criada. Visão que os usuários terão da avaliação;
- 3. Ver a avaliação:** você tem acesso às questões inseridas na avaliação, assim como à nota atribuída;
- 4. Copiar** para outras comunidades;
- 5. Editar avaliação:** você pode alterar a avaliação criada, clicando no ícone de edição. Note que este ítem só estará disponível enquanto não se iniciar o processo de avaliação.
- 6. Adicionar questões a avaliação:** você pode adicionar mais questões em sua avaliação. Este ícone estará disponível enquanto não se iniciar o processo de avaliação.

7. **Apagar avaliação:** você pode excluir uma avaliação criada, conforme permissões. Este ícone estará disponível enquanto não se iniciar o processo de avaliação.
8. **Visualizar tentativas:** você pode acompanhar as tentativas de cada usuário, conforme permissões. Este ícone só ficará disponível após o início da avaliação.

Gerenciando Questões

Para visualizar as questões criadas, selecione **questões**, conforme imagem abaixo:

Meu Espaço > Turma > Matemática Discreta > Avaliação

[avaliações](#)
[nova avaliação](#)
[exercícios](#)
[novo exercício](#)
[questões](#)
[nova questão](#)

Questões [apagar questões](#)

<input type="checkbox"/>	id	questão	tipo	autor	avaliações	opções
<input type="checkbox"/>	153	Qual o método mais apropriado para a resolução do...	escolha múltipla	Você	É usada em 5 avaliações ou exercícios .	
<input type="checkbox"/>	161	As novas tecnologias são responsáveis por...	escolha simples	Simone Santos	É usada em 1 avaliação ou exercício .	
<input type="checkbox"/>	152	Dê sua opinião pessoal sobre as ferramentas de EaD.	dissertativa	Você	É usada em 5 avaliações ou exercícios .	

Total de 3 questões. Visualizando 1 - 3.

Importante:

Uma vez iniciado o processo de avaliação, a questão não poderá ser apagada.

7.6.5 Apresentando o Plano de sua Disciplina



Plano de Ensino

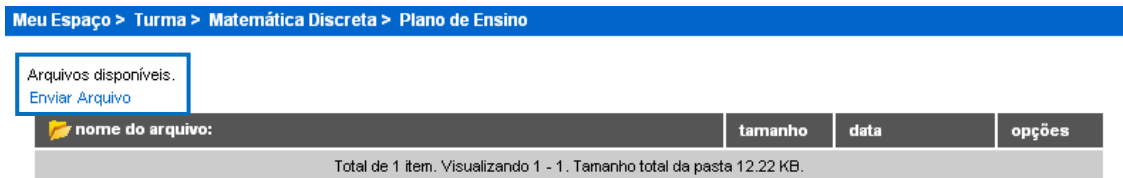
Informar sobre o plano de sua disciplina é uma maneira de apresentar aos alunos a organização do estudo, dos tópicos a serem desenvolvidos, do cronograma de atividades, das referências bibliográficas que guiarão o estudo, etc.. Isso inclui, por exemplo, apresentar o Plano Geral do Curso, o plano semanal da disciplina, entre outras informações consideradas relevantes ao aluno.

O plano de ensino pode ser apresentado em qualquer formato de arquivo (.doc , .pdf,.ppt) de acordo com sua preferência ou conforme orientações acadêmicas de sua instituição de ensino. É possível também inserir mais de arquivo.

Para inserir um arquivo em plano de curso, é muito simples:

■ selecione **Plano de Ensino**

■ clique em enviar arquivo



■ preencha o formulário de envio (observe o tamanho máximo permitido)

Enviar Um Novo Arquivo ✕

arquivo:

[enviar outro arquivo](#)

São aceitas letras (sem acento), números e símbolos, com exceção de ", \, /, ' ou '
Os espaços serão trocados por um traço (underscore).

descrição:

Caracteres restantes: 255.

tamanho máximo do arquivo: 8,00 Mb

Pronto! Seus alunos já podem obter informações sobre a disciplina.

8 Breve Síntese

Você conheceu o Grupo de Ferramentas EDUCAÇÃO do ESPAÇO DA COMUNIDADE DISCIPLINA e o processo de criação e de gerenciamento de uma disciplina virtual no ambiente Enturma. Para consolidar o processo de familiarização com as ferramentas e as funcionalidades, recomendamos que você prossiga no estudo exploratório, desenvolvendo suas próprias experiências a partir das orientações contidas neste Guia do Enturma Professor .

Lembre-se de consultar este guia para revisar algum conceito ou funcionalidade.

9 Glossário

Algoritmo - é uma seqüência finita de instruções bem definidas e não ambíguas, cada uma das quais pode ser executada mecanicamente num período de tempo finito e com uma quantidade de esforço finita.

Âncora - Tag que em um documento HTML define uma seção e serve como alvo a um hiperlink.

Arquivo - é um agrupamento de registros que seguem uma regra estrutural, contendo informações (dados) sobre uma área específica, registrados em uma unidade de armazenamento (Disco rígido, pendrive, CD, etc...).

Checkbox - é um elemento gráfico que permite o usuário ter várias seleções do número de elementos total de escolha.

Código Fonte - é o conjunto de palavras ou símbolos escritos de forma ordenada, contendo instruções em uma das linguagens de programação existentes, de maneira lógica.

Compactar - é o ato de reduzir o espaço ocupado por dados num determinado dispositivo, sendo realizada através de algoritmos de compressão.

Compilação - é o processo de traduzir um código fonte em linguagem nativa do computador, possibilitando assim, que o algoritmo possa ser executado.

CSS - é uma linguagem de estilo utilizada para definir a apresentação de documentos escritos em uma linguagem de marcação, como HTML ou XML.

Download - é a transferência de dados de um computador remoto para um computador local; inverso de upload.

Dropdown - é um elemento de controle na qual permite o usuário escolher um valor de uma lista.

E-mail - mensagem de correio eletrônico.

FCKEditor - é um editor on-line gratuito e open-source, feito em JavaScript que auxilia a criação e edição de páginas visualmente, gerando um código de saída HTML.

Firewall (rede) - dispositivo de rede contendo um conjunto de regras para controle de tráfego de dados entre redes de computadores.

Firewall (software) – conjunto de regras implementadas em software para proteção dos dados manipulados pelo software e controle de acesso a eles.

Flash – plugin de animação para arquivos com extensão “.swf”, gerada pelo Adobe Flash.

Gateway (rede) – dispositivo de rede que interliga duas ou mais redes, possivelmente implementado em conjunto com um Firewall.

GPL - é a designação da licença para software livre idealizada por Richard Stallman no final da década de 1980, no âmbito do projeto GNU da Free Software Foundation (FSF).

Hiperlink – mesmo que link

HTTP – protocolo de comunicação, padronizado pela W3C, utilizado pelos navegadores WEB e servidores de páginas WEB. O protocolo HTTP utiliza o protocolo TCP/IP como base para comunicação.

HTML (HyperText Markup Language) - é uma linguagem de marcação, padronizada pela W3C, utilizada para produzir páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores.

Ícone - pequeno símbolo gráfico, usado geralmente para representar um software ou um atalho para um arquivo específico, aplicação (software) ou diretório (pasta). Também pode ser utilizado para representar ações possíveis de ser executadas dentro de um software.

Javascript - linguagem de programação criada pela Netscape em 1995, para atender, principalmente, a validação de formulários e gerar páginas WEB com uma maior interação com o usuário. Esta linguagem depende que o navegador do usuário a suporte para funcionar corretamente.

Layout - é um esboço mostrando a distribuição física, tamanhos e pesos de elementos como texto, gráficos ou figuras num determinado espaço.

Link - é uma referência num documento em hipertexto a outro documento ou a outro recurso.

Protocolo - padronização de leis e procedimentos que são dispostos para a execução de uma determinada tarefa; conjunto de regras.

RSS - é um subconjunto de "dialetos" XML que servem para agregar conteúdo, podendo ser acessado mediante programas ou sites agregadores. É usado principalmente em sites de notícias e Blogs.

Servidor - é um sistema de computação **ou um software** que fornece serviços a uma rede de computadores. Esses serviços podem ser de natureza diversa, por exemplo, arquivos e correio eletrônico.

SOAP – protocolo de comunicação extensível padronizado pela W3C, tendo por objetivo disponibilizar serviços de um computador servidor através de trocas de mensagens. O protocolo SOAP utiliza o protocolo HTTP como base para comunicação.

Software – programa capaz de ser executado em um computador. Este programa é resultado final de um algoritmo após ser compilado ou interpretado.

Spam (spiced ham) - mensagem eletrônica considerada como não-solicitada e/ou enviada em massa.

TCP/IP – protocolo de comunicação entre computadores criado pela IETF, utilizado para formar uma rede de computadores para troca de dados. As redes podem ser privadas ou públicas e podem estar interligadas por Gateway's.

Template - é um documento sem conteúdo, com apenas a apresentação visual (apenas cabeçalhos por exemplo) e instruções sobre onde e qual tipo de conteúdo deve entrar a cada parcela da apresentação

Thumbnail - são versões reduzidas de imagens, usadas para tornar mais fácil o processo de procurá-las e reconhecê-las.

Upload - é a transferência de dados de um computador local para um servidor; inverso de download.

URL (Uniform Resource Locator) - é o endereço de um recurso (um arquivo, uma impressora etc.), disponível em uma rede; seja a Internet, ou uma rede corporativa, uma intranet. Uma URL tem a seguinte estrutura: protocolo://máquina/caminho/recurso.

URL Externa – Recurso na qual não pertence ao domínio da instituição.

Webmail - é uma interface WEB que permite ao utilizador ler e escrever *e-mail* usando um navegador.

WWW (World Wide Web) - é um sistema de documentos em hipermídia que são interligados e executados na Internet.

XML (eXtensible Markup Language) - é uma recomendação da W3C para gerar linguagens de marcação para necessidades especiais.