

Manual de apoio à utilização da

PLATAFORMA

Educação Pré-escolar

VERSÃO: 3

Índice

1.	Projeto e Plataforma		2
2.	Logi	n	3
	2.1	Login do Educador de Infância	3
	2.2	Login do Encarregado de Educação	5
3.	Mur	al	8
	3.1	Criar Artigos	9
4.	Con	teúdos - Recursos Educativos Digitais	. 10
	4.1	Bia e Kiko exploram a Língua Portuguesa	. 11
	4.2	Bia e Kiko exploram a Matemática	. 11
	4.3	Bia e Kiko exploram o Mundo	. 12
	4.4	Bia e Kiko exploram a Língua Inglesa	. 12
	4.5	Biblioteca do Gigante	. 13
5.	Con	cursos	. 14
6.	Área	a do Professor	. 17
	6.1	Código de acesso temporário	. 17
	6.2	A minha turma	. 18
	6.3	Criar Crachás	. 19
	6.4	Atribuir Crachá	. 20
7.	Crac	hás	. 21
8.	Proj	Projetos	
9.	Apli	cações móveis	. 22
10	. Perf	il	. 23
11. Notificações		. 23	
12	۸no	io técnico	23

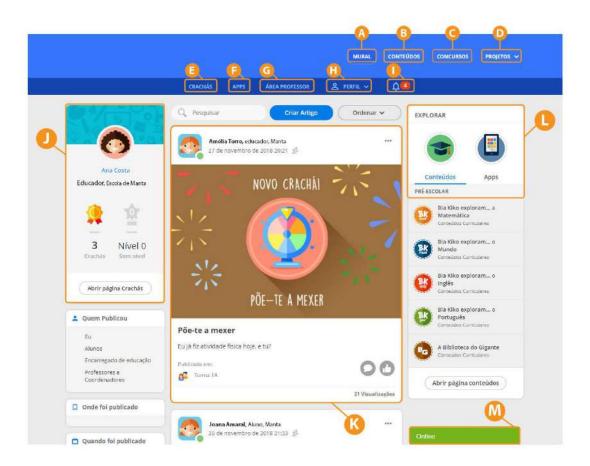
1. Projeto e Plataforma

Este Projeto tem como missões prevenir e reduzir o abandono escolar precoce e promover a igualdade de acesso a uma educação de qualidade. Esta plataforma favorece a realização de atividades dinâmicas e lúdicas, envolvendo os diversos atores da comunidade educativa (coordenadores, educadores, crianças e encarregados de educação), numa rede capaz de promover e desenvolver conhecimentos, competências e valores que ajudam as crianças a desempenhar um papel ativo na comunidade.

O utilizador pode aceder às seguintes áreas da plataforma:

- A. Mural;
- B. Conteúdos;
- C. Concursos;
- D. Informação sobre o Projeto;
- E. Crachás;
- F. Apps;
- **G.** Área do Professor;

- H. O meu perfil;
- Notificações;
- J. Identificação e desempenho do utilizador;
- **K.** Publicações de artigos;
- L. Conteúdos e Apps;
- M. Serviço de Apoio Técnico ao Projeto.



2. Login

A entidade promotora do projeto enviará uma carta para os educadores de infância e os encarregados de educação, com as credenciais de acesso à plataforma (*utilizador* e *código de acesso*) para que possam efetuar o seu registo.

Depois do registo, o educador de infância ou o encarregado de educação deve efetuar o login, tendo em conta o *utilizador* e a *palavra-passe*.

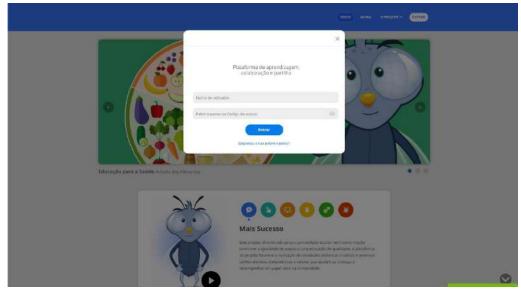
Notas importantes:

- O utilizador é um elemento inalterável;
- O código de acesso é utilizado apenas no registo;
- A palavra-passe é definida pelo educador de infância e/ou encarregado de educação;
- O encarregado de educação deve efetuar o registo do seu educando;
- Em casa, o aluno deve aceder à plataforma através do *utilizador* e *palavra-passe* (definida pelo encarregado de educação);
- Em sala de aula, o aluno deve aceder à plataforma através do *utilizador* e *código temporário* (definido pelo educador de infância).

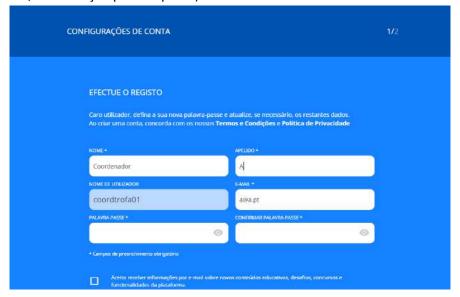
2.1 Login do Educador de Infância

Passos para realizar o registo na Plataforma:

- 1. Aceder ao link da Plataforma e clicar no botão "Entrar".
- 2. Inserir os dados de acesso (utilizador e código de acesso).



3. Configurar a conta, preenchendo os campos editáveis (nome; apelido; e-mail; palavra-passe; confirmação palavra-passe).



4. Aceder ao seu e-mail para concluir o registo.



Após este registo, o educador de infância deve aceder ao link da Plataforma e fazer o login (utilizador e palavra-passe).

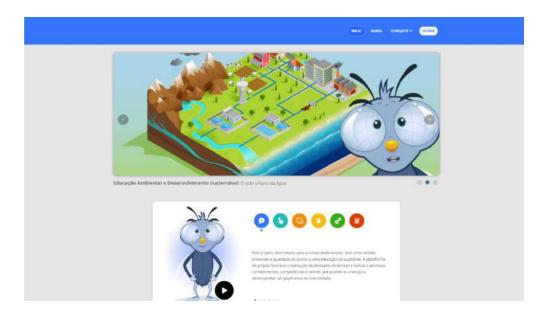
O educador de infância pode sempre configurar a sua conta, como por exemplo, alterar a *palavra-passe* (ver página 23).

Além disso, o educador de infância pode criar um código de acesso temporário, para que os alunos de uma turma possam aceder à Plataforma na escola (ver página 17).

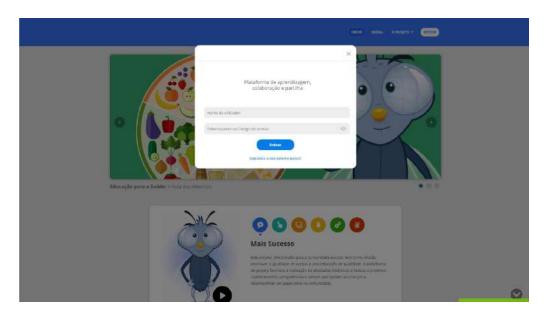
2.2 Login do Encarregado de Educação

Passos para realizar o registo na Plataforma:

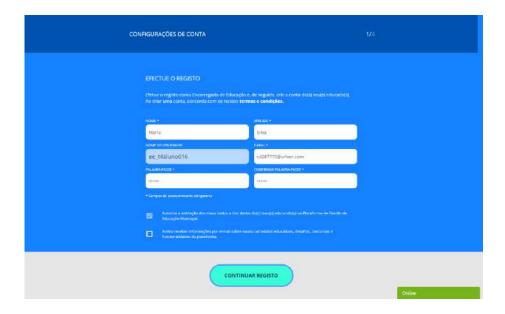
1. Aceder ao link da Plataforma e clicar no botão "Entrar".



2. Inserir os dados de acesso (utilizador e código de acesso).



3. Configurar a conta do encarregado de educação, preenchendo os campos editáveis (nome; apelido; e-mail; palavra-passe; confirmação palavra-passe).



4. Aceder ao seu e-mail para concluir o registo.

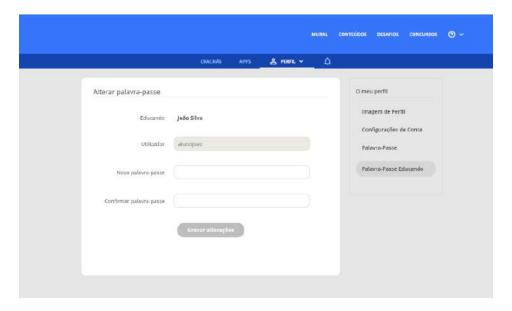


5. Configurar a conta do seu educando (nome; apelido, palavra-passe; confirmação palavra-passe).



Após este registo, o encarregado de educação deve aceder ao link da Plataforma e fazer o login (*utilizador* e *palavra-passe*). O educando, para utilização em casa, deve efetuar o login como *utilizador* e a *palavra-passe* (criada pelo encarregado de educação).

O encarregado de educação, na sua **Área de Perfil**, pode sempre verificar e configurar os seus dados e os dados do seu educando.



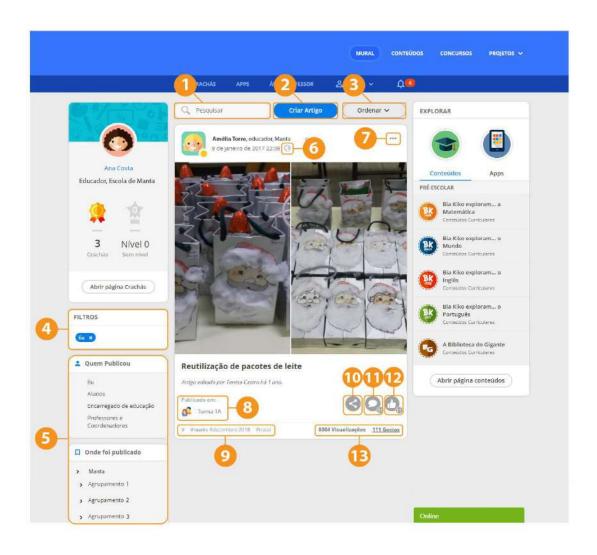
3. Mural

No mural, os Educadores de Infância e os Coordenadores podem partilhar ideias, projetos e experiências, de forma segura e interativa. Todos os utilizadores podem interagir com "Gosto" e comentar os artigos publicados.

Funcionalidades dos artigos no mural da plataforma:

- **1.** Pesquisar artigos;
- 2. Criar artigos;
- **3.** Ordenar artigos no mural;
- **4.** Ver filtros selecionados no mural;
- **5.** Filtrar artigos no mural;
- **6.** Indicar quem pode visualizar o artigo;
- **7.** Editar ou apagar o artigo;
- 8. Verificar onde foi publicado o artigo;

- 9. Verificar Tags associadas ao artigo;
- **10.** Partilhar artigo;
- **11.** Comentar ou ler comentários;
- **12.** Fazer "Gosto" e visualizar número de "Gosto" do artigo;
- **13.** Ver quantidade de visualizações e número de "Gosto" do artigo.

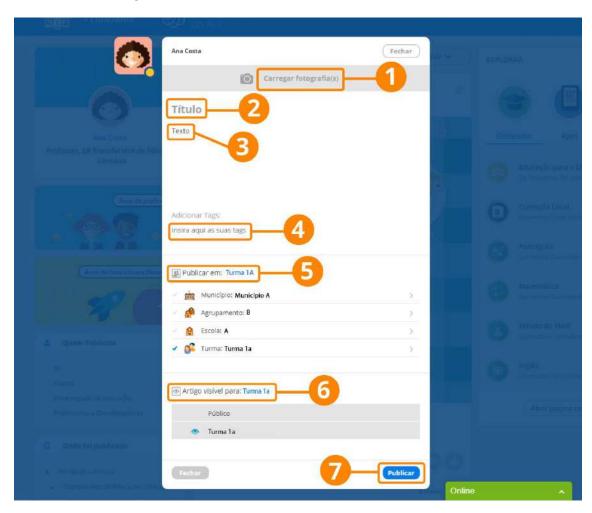


3.1 Criar Artigos

Os Educadores de Infância e os Coordenadores podem criar e publicar artigos ao nível da turma, da escola, do agrupamento ou do município. Os restantes utilizadores (crianças, encarregados de educação e comunidade educativa) não têm acesso a esta funcionalidade.

Passos para criar e publicar artigos no mural da plataforma:

- 1. Adicionar fotografia(s);
- 2. Escrever um título para o artigo;
- 3. Escrever o artigo;
- 4. Inserir Tags relacionadas com o artigo;
- 5. Selecionar onde o artigo será publicado;
- 6. Selecionar onde o artigo estará visível;
- 7. Publicar o artigo no mural.



Indicações para as "Tags" (número 4):

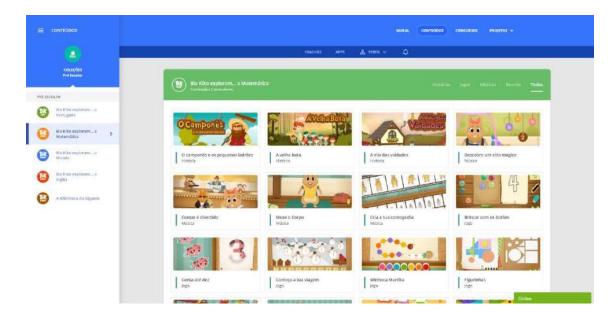
- A Tag pode ter uma ou mais palavras;
- A Tag deve ser escrita sempre da mesma forma (maiúsculas ou minúsculas);
- Depois de escrever cada Tag, é necessário clicar em "enter".

4. Conteúdos - Recursos Educativos Digitais

Nesta área, estão disponíveis centenas de atividades multimédia, interativas e dinâmicas, desenvolvidas para a Educação Pré-Escolar, para serem utilizadas no Jardim-de-infância e em casa.

Temas disponíveis na área dos Conteúdos:

- ✓ Bia Kiko exploram a Língua Portuguesa;
- ✓ Bia Kiko exploram a Matemática;
- ✓ Bia Kiko exploram o Mundo;
- ✓ Bia Kiko exploram a Língua Inglesa;
- ✓ Biblioteca do Gigante.



Coleção "Bia e Kiko exploram..."

A coleção "Bia e Kiko" motiva as crianças para uma prática educativa diversificada, integradora e socializadora, orientando os educadores e envolvendo as famílias no processo de aprendizagem.

Com a Bia e o Kiko, a sala transforma-se num mundo mágico, cheio de surpresas e de desafios incríveis, enquadrada no imaginário do universo infantil e povoada por personagens mágicas e divertidas que vão aliciar a curiosidade das crianças.

O que torna esta coleção tão especial?

- √ Atividades multimédia e jogos que criam ambientes de aprendizagem desafiantes;
- ✓ Histórias divertidas, com cenários mágicos e muitas aventuras, onde se aprende brincando;
- ✓ Espaços lúdicos e criativos com músicas e jogos de movimento.

4.1 Bia e Kiko exploram a Língua Portuguesa

Com estes conteúdos as crianças desenvolvem as seguintes temáticas:

- Discriminação auditiva;
- Consciência da palavra;
- Consciência silábica;
- Consciência intrassilábica;
- Consciência fonémica;
- Grafemas;
- Discriminação e memória visual;
- Grafismos e orientação espácio-temporal;
- Entre outras.





4.2 Bia e Kiko exploram a Matemática

Com estes conteúdos as crianças desenvolvem as seguintes temáticas:

- Classificação;
- Ordenação;
- Seriação;
- Orientação espacial;
- Reconhecimento de opostos;
- Reconhecimento, comparação e designação de figuras geométricas;
- Noção de número;
- Reconhecimento e estabelecimento de relações e previsões padrões;
- Raciocínio lógico;
- Contagem;
- Correspondência a quantidades ou a algarismos;
- Entre outras.





4.3 Bia e Kiko exploram o Mundo

Com estes conteúdos as crianças desenvolvem as seguintes temáticas:

- Identificação e localização das diferentes partes do corpo;
- Reconhecimento de sensações e sentimentos;
- Noções de boas práticas de higiene oral e alimentar;
- Identificação das características físicas e do modo de vida dos animais;
- Reconhecimento da importância da separação de resíduos;
- Nomeação das diferentes cores;
- Identificação dos estados do tempo;
- Distinção de unidades de tempo: semana, estações do ano, ano;
- Entre outras.

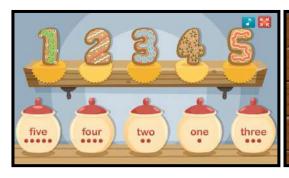




4.4 Bia e Kiko exploram a Língua Inglesa

Com estes conteúdos as crianças desenvolvem as seguintes temáticas:

- Greetings: Hello, Bye-Bye, Welcome.
- Numbers: 0-10
- Colours: pink, purple, orange, green, brown, white, grey, black, red, yellow, blue, rainbow.
- Animals: pets, farm animals, wild animals.
- Shapes: triangle, square, rectangle, circle, star, heart, oval.
- Bugs: ant, snail, caterpillar, beetle, bee, spider, butterfly.
- Praise words and expressions.





4.5 Biblioteca do Gigante

A Biblioteca do Gigante oferece um ambiente de aprendizagem rico, com histórias interativas, jogos, músicas e muitas outras atividades.

Neste espaço são proporcionados momentos de leitura e de audição de leitura de histórias, que suscitam a curiosidade e a imaginação das crianças, favorecendo uma exploração e interação reflexiva.

Os textos contêm várias personagens de clássicos da literatura infantil que se envolvem e interagem em diferentes situações, remetendo para a intertextualidade. O professor poderá assim abordar, numa fase posterior, as obras literárias a que originalmente pertencem essas mesmas personagens. Para além de potenciar hábitos de leitura, pretende promover a exploração por parte das crianças, de cenários, imagens, personagens, ações.

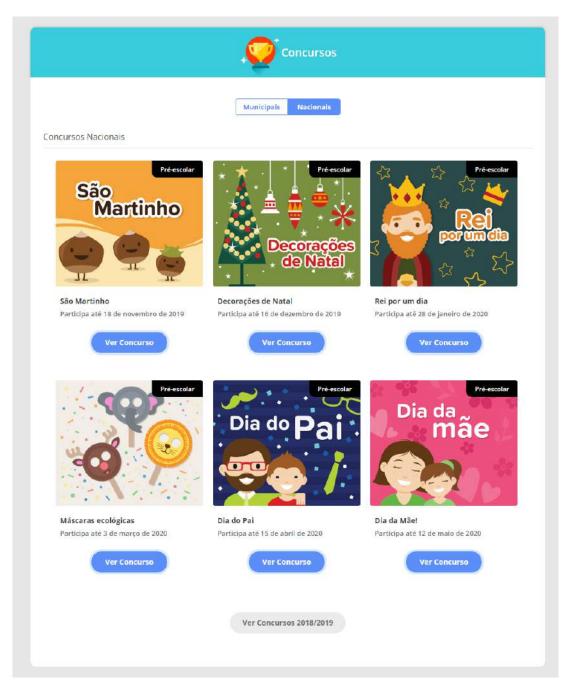
O que o torna esta coleção tão especial?

- √ 19 histórias interativas com atividades multimédia;
- √ 6 jogos multimédia, dinâmicos e apelativos;
- ✓ Oficina Criativa;
- ✓ Músicas divertidas e educativas.



5. Concursos

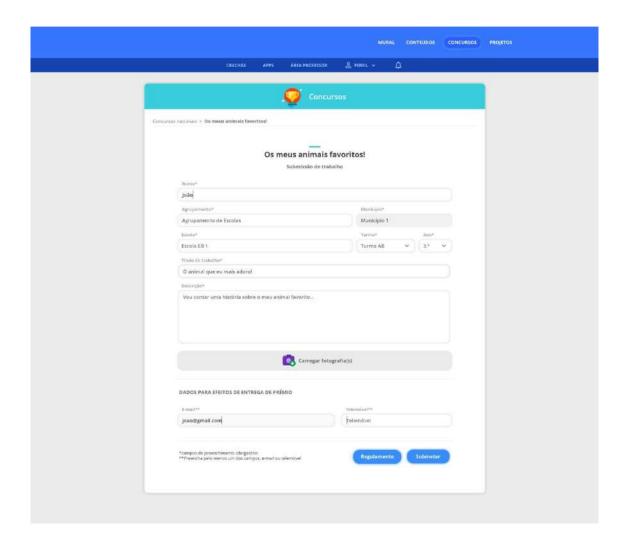
Ao longo do ano letivo, são lançados diversos concursos que promovem a participação ativa da comunidade educativa. Estes concursos podem acontecer a nível nacional ou municipal.



Cada concurso tem um regulamento para auxiliar e informar sobre as características (definição, contexto e objetivos) dos trabalhos a submeter e a forma de trabalhos pretendidos, os prazos a cumprir e os prémios que serão oferecidos.

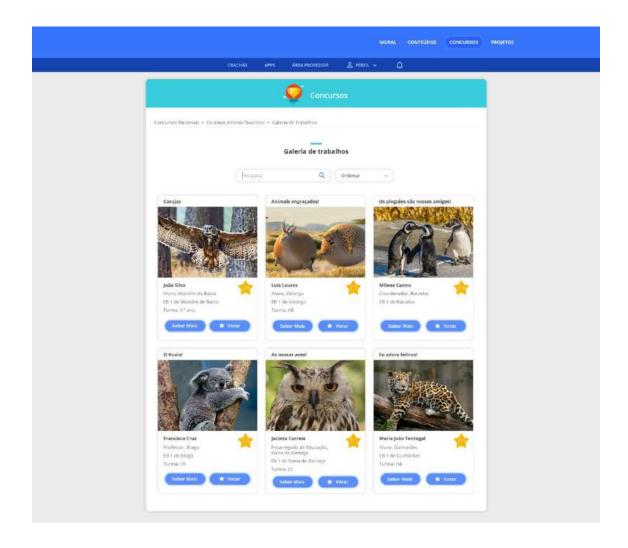
O trabalho a concurso deve ser submetido, na plataforma, na área de **Concursos**, do seguinte modo:

- 1. Verificar e selecionar, se necessário, a identificação dos autores do trabalho (município, agrupamento, escola e turma);
- 2. Incluir um título e uma descrição do trabalho (máximo 500 caracteres);
- 3. Enviar trabalho;
- 4. Preencher os dados para entrega de prémio (e-mail ou telefone).



Os Concursos Nacionais são promovidos pela Editora Lusoinfo Multimédia e estão abertos a toda a comunidade educativa, a nível nacional.

Os concursos são de caráter coletivo e estão abertos a todas as turmas da Educação Pré-Escolar. A submissão do trabalho a concurso deve ser feita através do educador de infância/coordenador, utilizando os seus dados de acesso. Os trabalhos apresentados ficam disponíveis na galeria de trabalhos, na área de Concursos, onde os utilizadores podem votar no seu preferido. Cada utilizador da plataforma só pode votar uma única vez em cada trabalho. O trabalho com um maior número de votos é o vencedor do concurso.



Os Concursos Municipais são apoiados e promovidos pela Câmara Municipal. A votação destes trabalhos decorrerá através de votação e/ou de um júri, nomeado para o efeito. Os prémios serão definidos em colaboração com a Câmara Municipal.

6. Área do Professor

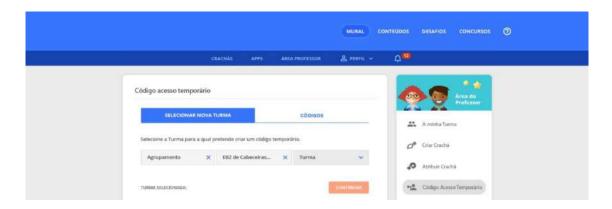
A **Área do Professor** foi construída para que o Educador de Infância possa definir um código de acesso temporário para a turma. Através desta área, o educador poderá, ainda, personalizar e atribuir crachás aos alunos e acompanhar o processo de utilização da plataforma pela turma.

6.1 Código de acesso temporário

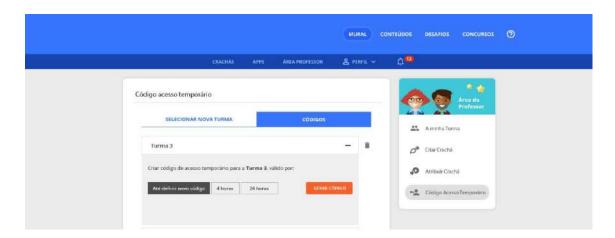
O Educador de Infância pode atribuir um **código de acesso temporário** para permitir que os alunos da turma acedam à plataforma.

Passos para atribuir um código de acesso temporário:

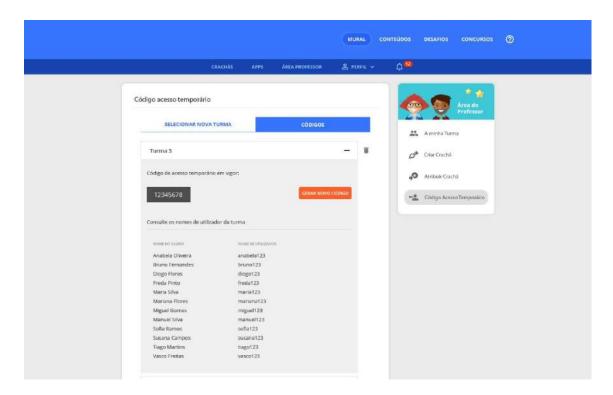
1. Se necessário, selecionar o Agrupamento, a Escola e a Turma;



2. Selecionar o período de utilização do código ("até definir novo código", "4 horas" ou "24 horas");



3. Clicar no botão "Gerar código".

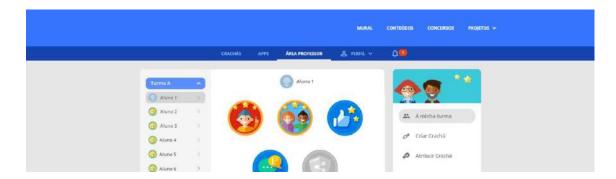


O Educador de Infância pode verificar os utilizadores e o código temporário gerado, para todos os alunos, permitindo-lhes aceder à plataforma. Esta informação estará sempre disponível para consulta, durante o período de utilização definido pelo educador.

O login do aluno, quando efetuado com um código temporário, tem funcionalidades limitadas. O aluno não pode efetuar comentários, nem efetuar alterações no seu perfil.

6.2 A minha turma

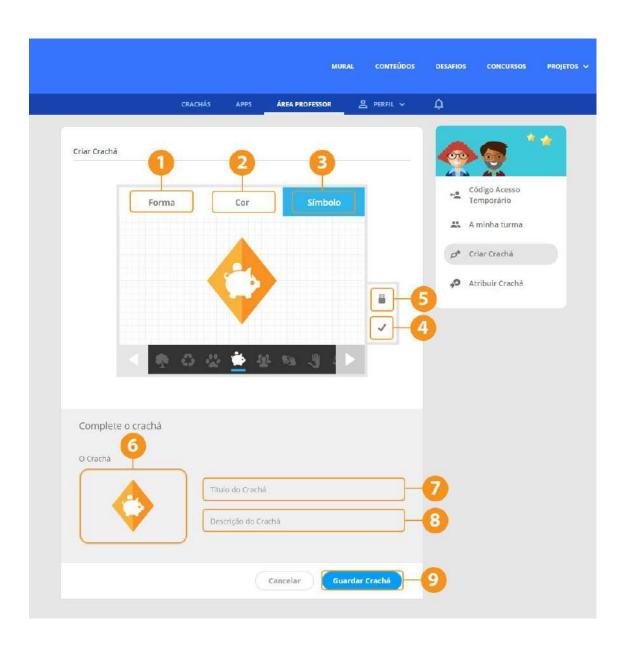
Na área **A minha turma**, o Educador de Infância pode acompanhar as conquistas dos crachás de cada aluno, que são atribuídos pela plataforma, pelos Educadores e pelos Coordenadores.



6.3 Criar Crachás

Passos para criar crachás:

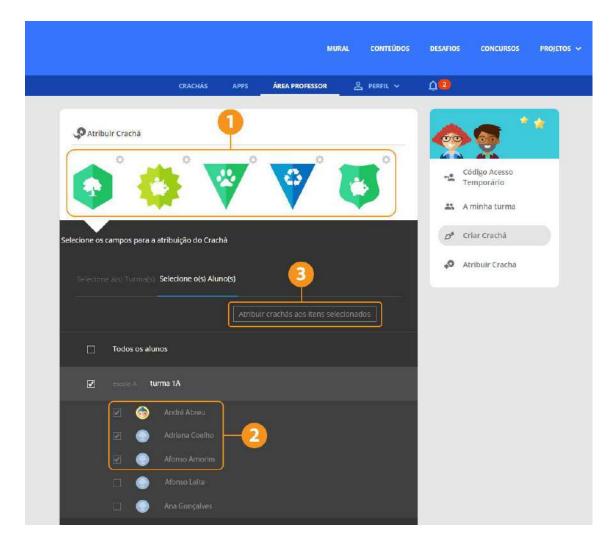
- 1. Selecionar a forma;
- 2. Selecionar a cor;
- 3. Selecionar o símbolo;
- 4. Validar o crachá;
- 5. Descarregar um ficheiro com o crachá;
- **6.** Pré-visualizar o crachá;
- **7.** Escrever o nome do crachá;
- 8. Escrever descrição do crachá;
- 9. Guardar crachá.



6.4 Atribuir Crachá

Passos para atribuir um crachá:

- 1. Selecionar o crachá;
- 2. Selecionar a quem vai atribuir o crachá;
- 3. Atribuir o crachá.



O Educador de Infância pode, ainda, atribuir crachás predefinidos pela plataforma, tal como é representado na seguinte imagem.







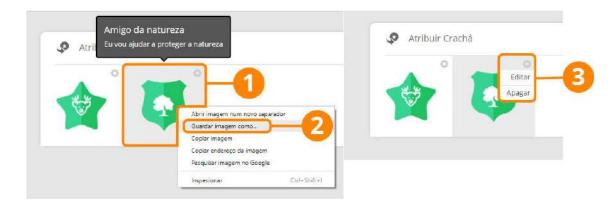




Passos para descarregar a imagem do crachá para o computador:

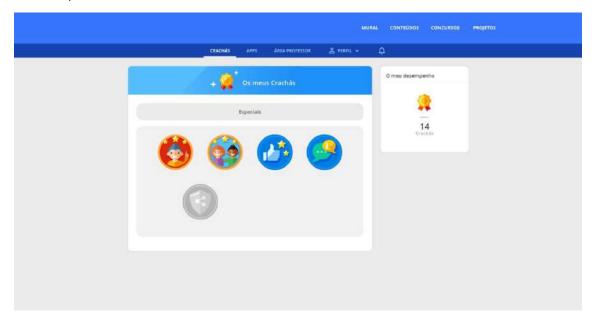
- 1. Clicar no botão do lado direito do rato, em cima do crachá;
- 2. Clicar em "guardar imagem como...".

Esta área permite, ainda, editar e eliminar os crachás criados pelo utilizador (ver número 3).



7. Crachás

Na área de **Crachás**, o utilizador pode visualizar os crachás disponíveis, na plataforma. Os crachás surgem em tons de cinza, quando estão por conquistar. Depois de conquistados, os crachás aparecem coloridos.

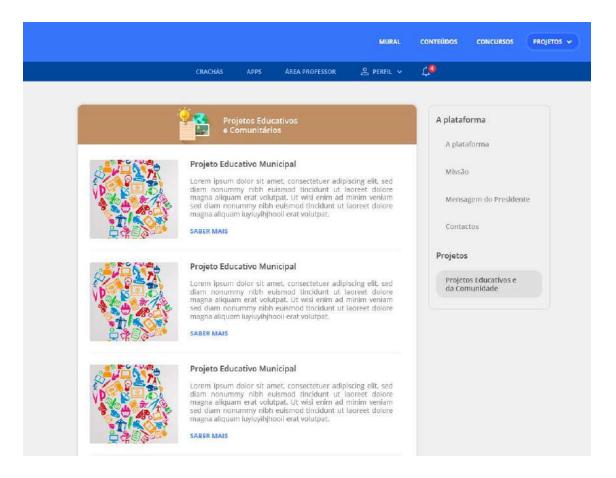


8. Projetos

Na área dos **Projetos**, são disponibilizadas as informações gerais relacionadas com:

- A descrição da plataforma;
- A missão da plataforma;
- A mensagem do Presidente;
- Os contactos do município;
- Projetos Educativos e Comunitários.

Nesta área, podem ficar acessíveis documentos orientadores da prática pedagógica do Município.



9. Aplicações móveis

O **Mural** e os **Conteúdos**, além de estarem acessíveis na plataforma *online*, num qualquer computador, estão também disponíveis para dispositivos móveis - em versão Android e IOS.

Na plataforma, na área "Apps", o utilizador pode verificar as Aplicações disponíveis para download.



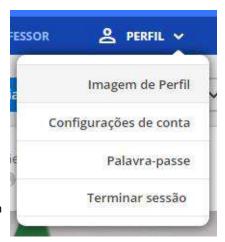
10. Perfil

Na área O meu perfil, o utilizador pode:

Na área O meu perfil, o utilizador pode:

- A. Alterar a imagem de perfil;
- **B.** Configurar a conta (alterar o nome);
- C. Alterar a palavra-passe;
- D. Terminar sessão.

Para **alterar o e-mail** associado ao perfil deve enviar entrar em contacto com o *Apoio Técnico*.



11. Notificações

Na área das **Notificações**, o utilizador pode verificar as notificações que recebe a respeito de:

- A. Novas partilhas, no seu mural;
- B. Conquistas de crachás;
- C. Comentários e gostos recebidos;
- **D.** Novos concursos e desafios;
- E. Progressão dos níveis.

Junto ao ícone das Notificações surge a quantidade de notificações novas recebidas.



12. Apoio técnico

A Lusoinfo Multimédia disponibiliza um serviço de apoio técnico à comunidade educativa que utiliza a Plataforma.

Para solicitar o apoio técnico utilize uma das seguintes formas:

- Serviço de Apoio Online disponível na Plataforma (dias úteis, das 9h às 12h30 e das 14h às 18h);
- Contacto telefónico 229 428 612 ou 938 111 886;
- Através do e-mail geral@lusoinfo.com.

