

*Manual de apoio à utilização da*  
**PLATAFORMA**

**1.º Ciclo do Ensino Básico**

VERSÃO: 3

## Índice

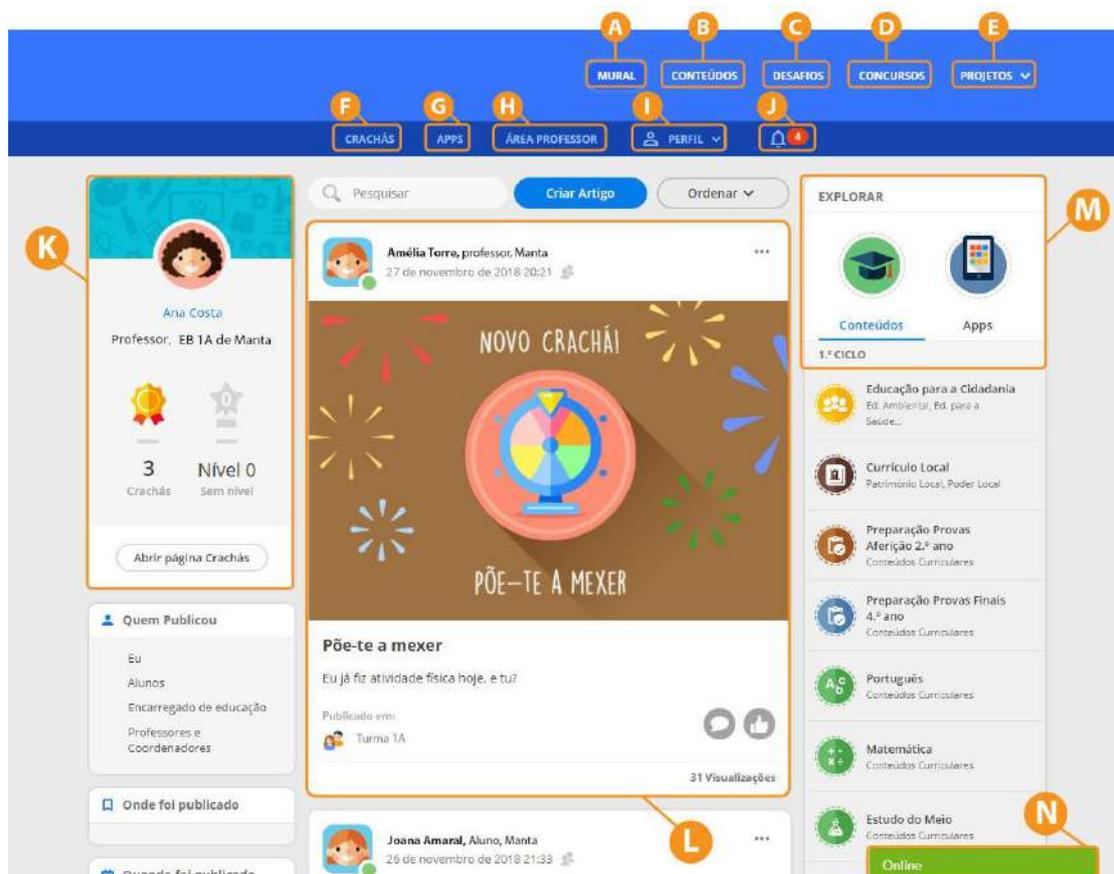
1. Projeto e Plataforma .....	2
2. Login .....	3
2.1 Login do Professor.....	3
2.2 Login do Encarregado de Educação .....	5
3. Mural .....	8
3.1 Criar Artigos.....	9
4. Conteúdos - Recursos Educativos Digitais.....	10
4.1 Currículo Local.....	10
4.2 Educação para a Cidadania .....	11
4.3 Conteúdos Curriculares .....	11
5. Desafios .....	13
6. Concursos .....	14
7. Área do Professor .....	16
7.1 Código de acesso temporário.....	16
7.2 A minha turma.....	17
7.3 Criar Crachás .....	18
7.4 Atribuir Crachá .....	19
8. Crachás .....	20
9. Aplicações móveis .....	21
10. Projetos .....	22
11. Perfil .....	23
12. Notificações .....	23
13. Apoio 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, professores, 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:**

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>A.</b> Mural;                      | <b>H.</b> Área do Professor;                        |
| <b>B.</b> Conteúdos;                  | <b>I.</b> O meu perfil;                             |
| <b>C.</b> Desafios;                   | <b>J.</b> Notificações;                             |
| <b>D.</b> Concursos;                  | <b>K.</b> Identificação e desempenho do utilizador; |
| <b>E.</b> Informação sobre o Projeto; | <b>L.</b> Publicações de artigos;                   |
| <b>F.</b> Crachás;                    | <b>M.</b> Conteúdos e Apps;                         |
| <b>G.</b> Apps;                       | <b>N.</b> Serviço de Apoio Técnico ao Projeto.      |



## 2. Login

A entidade promotora do projeto enviará uma carta para os professores 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 professor ou o encarregado de educação deve efetuar o login, tendo em conta o *utilizador* e a *palavra-passe*.

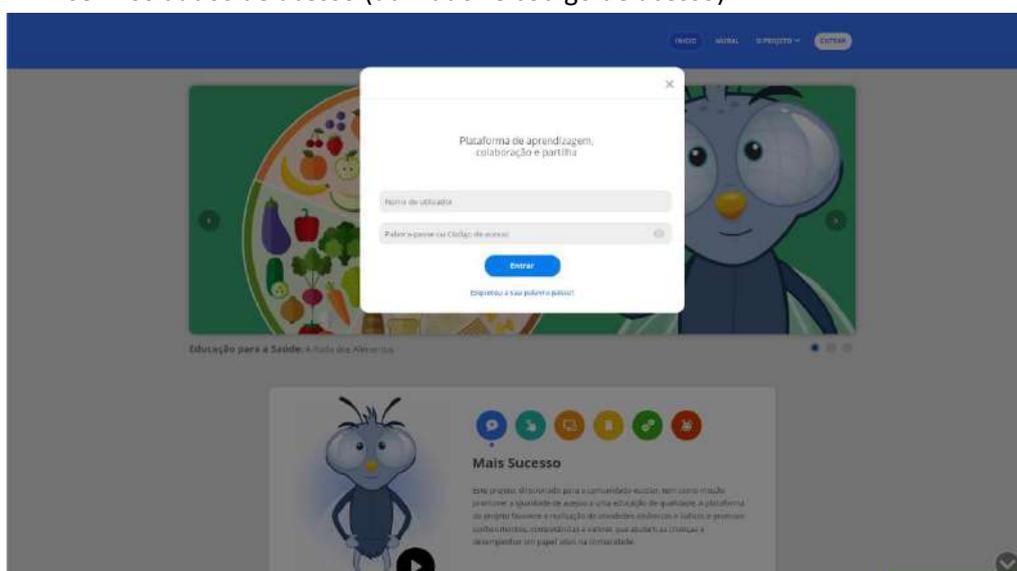
### Notas importantes:

- O *utilizador* é um elemento inalterável;
- O *código de acesso* é utilizado apenas no registo;
- A *palavra-passe* é definida pelo professor 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 professor).

### 2.1 Login do Professor

#### 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).

CONFIGURAÇÕES DE CONTA 1/2

EFFECTUE O REGISTO

Caro utilizador, defina a sua nova palavra-passe e atualize, se necessário, os restantes dados. Ao criar uma conta, concorda com os nossos [Termos e Condições](#) e [Política de Privacidade](#)

NOME\*  APELIDO\*

NOME DE UTILIZADOR  E-MAIL\*

PALAVRA-PASSE\*  CONFIRMAR PALAVRA-PASSE\*

\* Campos de preenchimento obrigatório

Aceito receber informações por e-mail sobre novos conteúdos educativos, desafios, concursos e funcionalidades da plataforma.

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



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

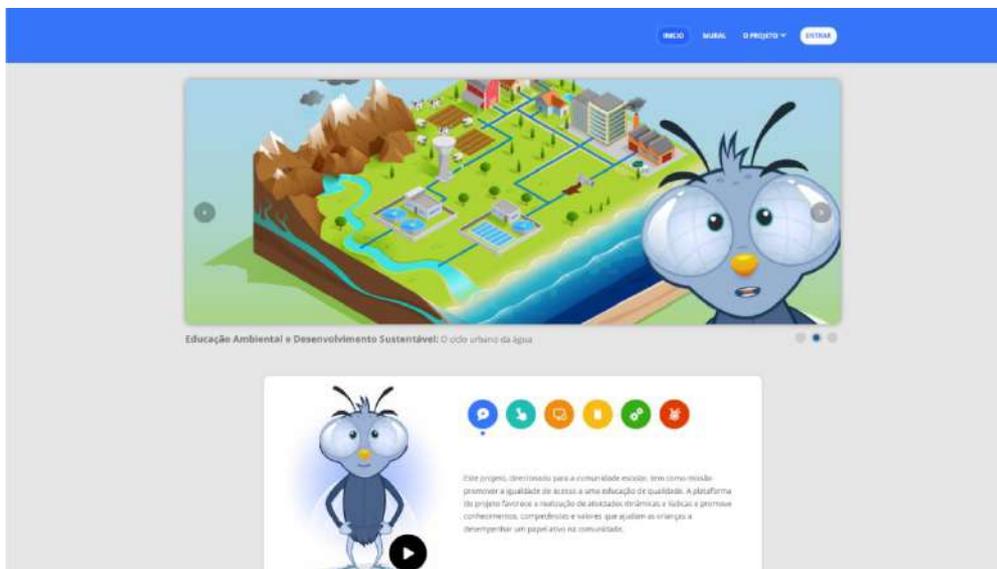
O professor pode sempre configurar a sua conta, como por exemplo, alterar a *palavra-passe* (ver página 23).

Além disso, o professor pode criar um código de acesso temporário, para que os alunos de uma turma possam aceder à Plataforma na escola (ver página 16).

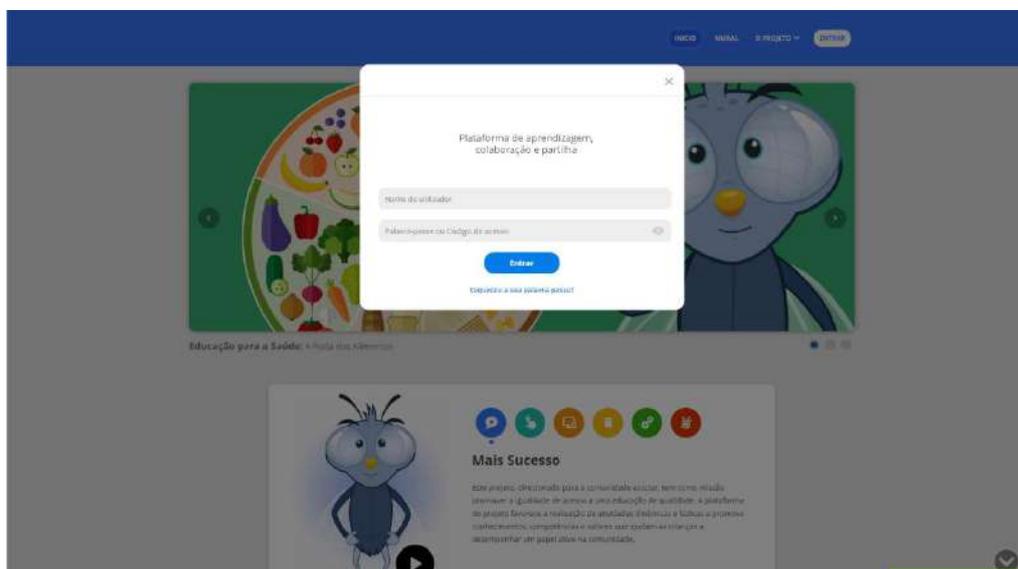
## 2.2 Login do Encarregado de Educação

### 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).

CONFIGURAÇÕES DE CONTA 1/4

EFECTUE O REGISTO

Efectue o registo como Encarregado de Educação e, de seguida, crie a conta do(s) seu(s) educado(s). Ao criar uma conta, concorda com os nossos [termos e condições](#).

Nome \*  Sobrenome \*

Nome de Utilização \*  Email \*

Palavra-passe \*  Confirmar Palavra-passe \*

\* Campos de preenchimento obrigatório

Aceito a verificação da minha identidade (nos dados do(s) meu(s) educado(s)) na Plataforma de Gestão de Educação Municipal.

Quero receber informações por e-mail sobre novos conteúdos educativos, desafios, concursos e funcionalidades da plataforma.

[CONTINUAR REGISTO](#)

Online

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



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

The screenshot shows a web interface for configuring an account. At the top, it says "CONFIGURAÇÃO DE CONTA DO SEU EDUCANDO" and "3/4". Below this, the heading is "EFETUE O REGISTO DE CONTA DO SEU EDUCANDO". There are four input fields: "NOME DO EDUCANDO" (containing "Aluno"), "APELLIDO DO EDUCANDO" (containing "Teste"), "NOME DE UTILIZADOR DO EDUCANDO" (containing "p4aluno016"), and "PALAVRA-PASSE" (empty). A "CONFIRMAR PALAVRA-PASSE" field is also present. A "SUBMITER" button is at the bottom. A small note says "\* Campos de preenchimento obrigatórios".

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 com o *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.

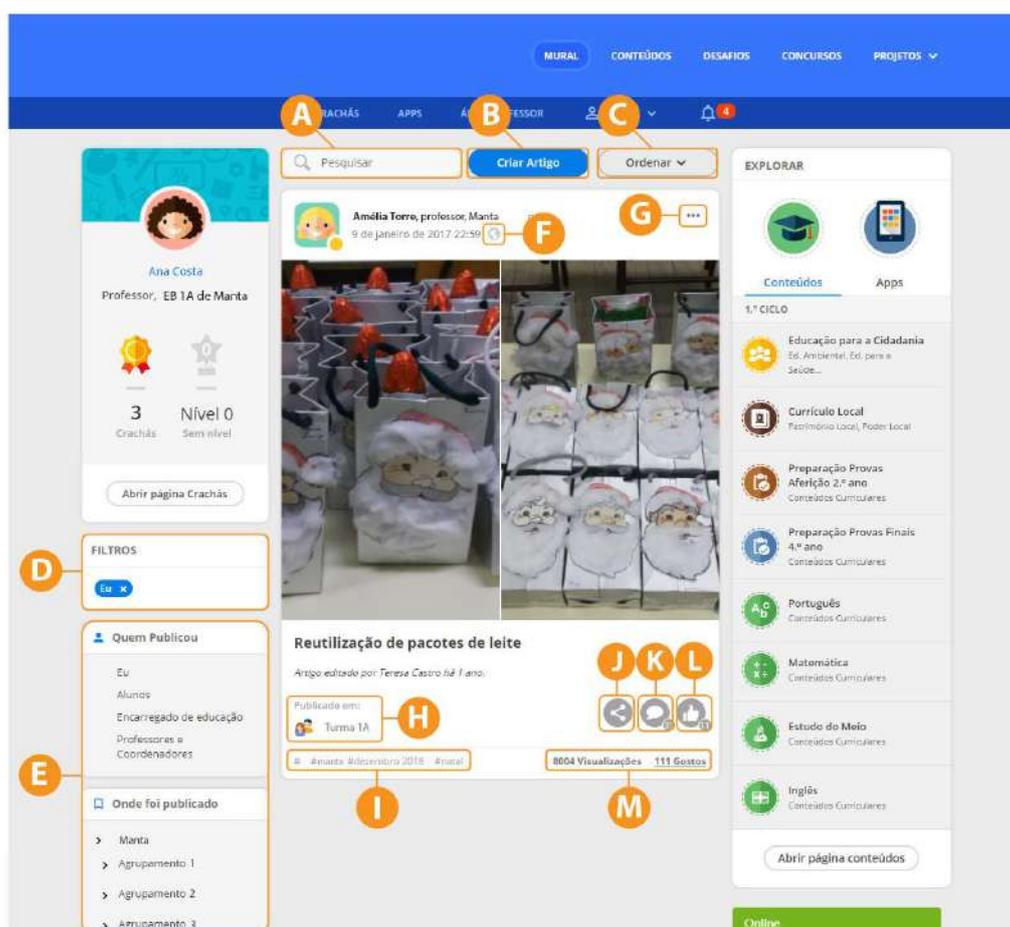
The screenshot shows a profile management page. The top navigation bar includes "MURAL", "CONTEÚDOS", "DESAFIOS", "CONCURSOS", and a user icon. Below this, there are tabs for "CRALMÁS", "APPS", "PERFIL", and a bell icon. The main content area is titled "Alterar palavra-passe" and shows the name of the educator as "João Silva". There are input fields for "Utilizador" (containing "alunojoao"), "Nova palavra-passe", and "Confirmar palavra-passe". A "Gravar alterações" button is at the bottom. On the right side, there is a sidebar titled "O meu perfil" with options for "Imagem de Perfil", "Configurações de Conta", "Palavra-Passe", and "Palavra-Passe Educando".

### 3. Mural

No mural, os Professores e os Coordenadores podem partilhar ideias, projetos e experiências, de forma segura e interativa. Os alunos conseguem partilhar, em forma de mensagem automática, as suas conquistas, descobertas e atividades desenvolvidas na plataforma. Todos os utilizadores podem interagir com "Gosto" e comentar os artigos publicados.

#### Funcionalidades dos artigos no mural da plataforma:

- A. Pesquisar artigos;
- B. Criar artigos;
- C. Ordenar artigos no mural;
- D. Ver filtros selecionados no mural;
- E. Filtrar artigos no mural;
- F. Indicar quem pode visualizar o artigo;
- G. Editar ou apagar o artigo;
- H. Verificar onde foi publicado o artigo;
- I. Verificar Tags associadas ao artigo;
- J. Partilhar artigo;
- K. Comentar ou ler comentários;
- L. Fazer "Gosto" e visualizar número de "Gosto" do artigo;
- M. Ver quantidade de visualizações e número de "Gosto" do artigo.

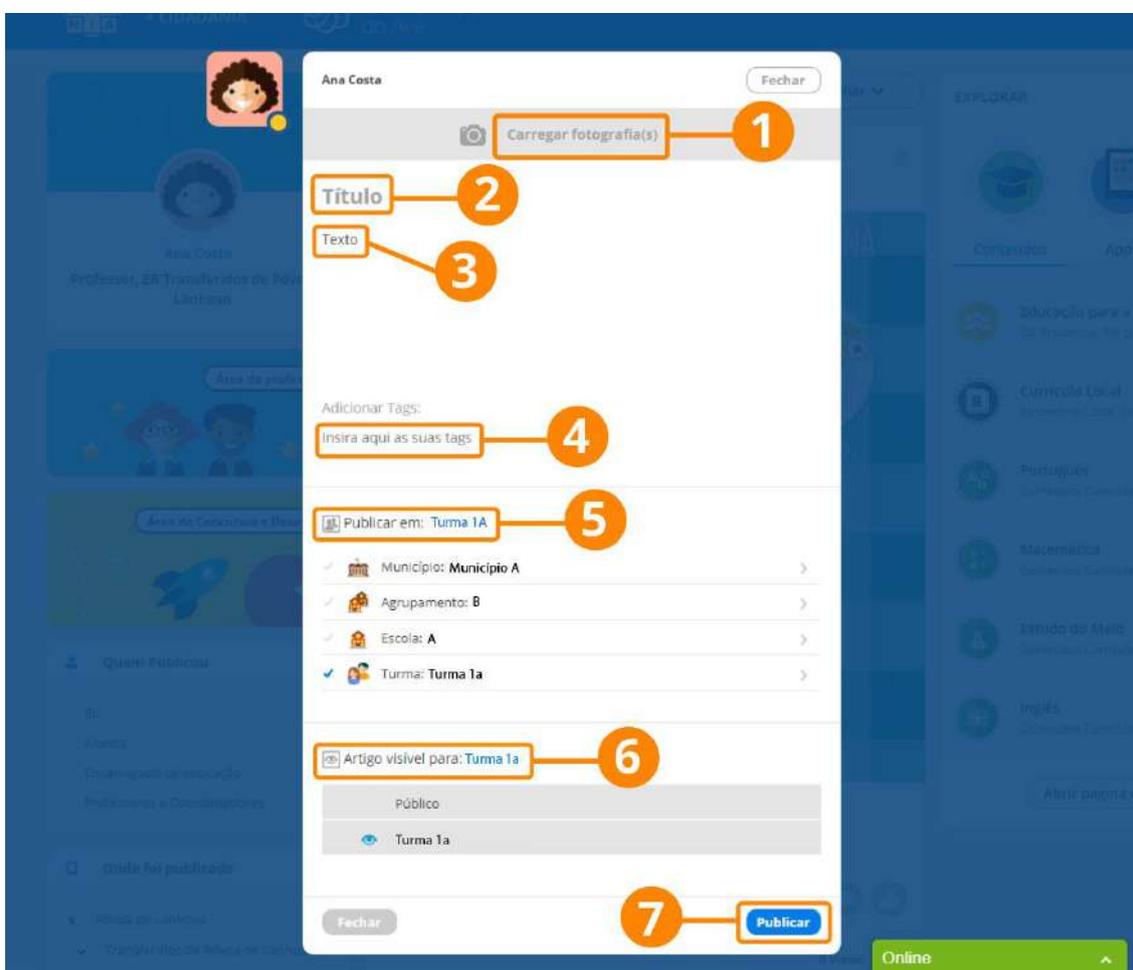


### 3.1 Criar Artigos

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

**Passos a seguir para criar e publicar artigos no mural da plataforma:**

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



**Indicações para as “Tags” (número 4):**

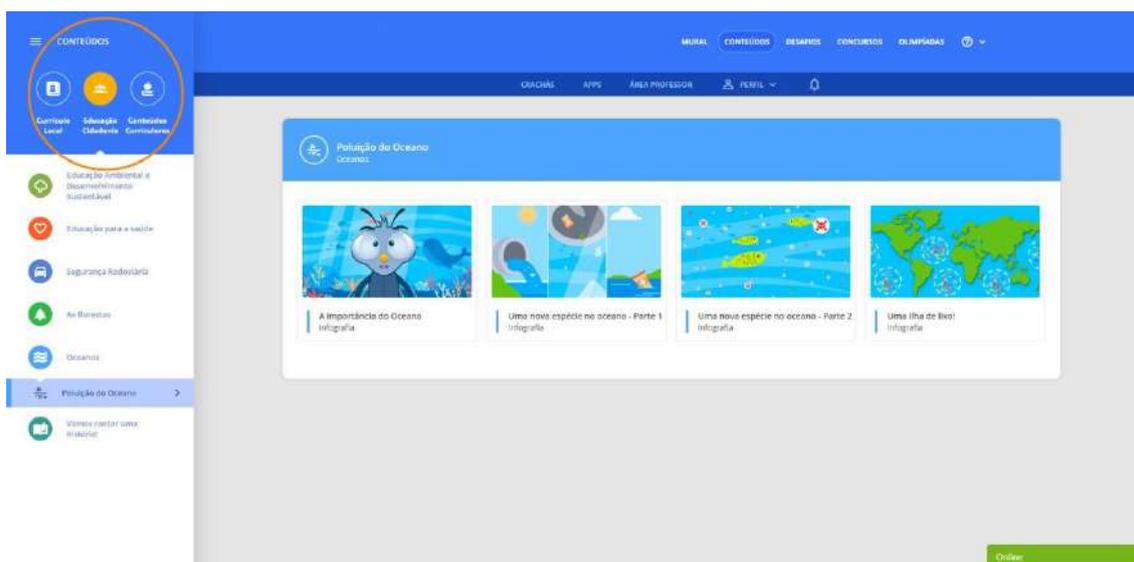
- A Tag pode ter uma ou mais palavras;
- A Tag deve ser escrita sempre da mesma forma (maiúsculas ou minúsculas);
- Depois de escrever cada Tag, é necessário clicar em “enter”.

## 4. Conteúdos - Recursos Educativos Digitais

Através de centenas de atividades multimédia, interativas e dinâmicas, desenvolvidas para o 1.º Ciclo do Ensino Básico, de modo a serem utilizadas na escola e em casa, os alunos vão aprender ao seu ritmo e de forma criativa.

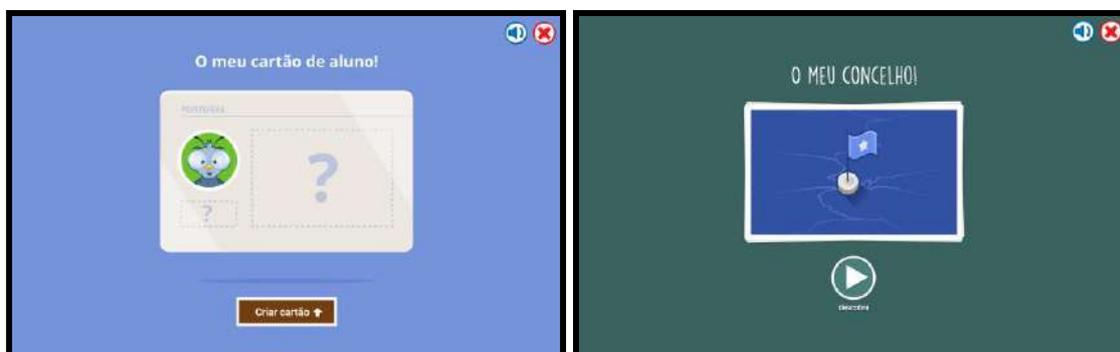
### Temas disponíveis na área dos Conteúdos:

- ✓ Currículo Local;
- ✓ Educação para a Cidadania;
- ✓ Conteúdos Curriculares.



### 4.1 Currículo Local

Com base no **Património Local** e no **Poder Local**, os alunos vão conhecer o património material e imaterial do seu concelho e compreender a importância da sua participação, como cidadãos ativos e responsáveis, na construção de uma comunidade melhor. Os alunos vão descobrir que a história da comunidade em que estão inseridos faz parte da sua história pessoal.



## 4.2 Educação para a Cidadania

A Educação para a Cidadania é uma temática atual que nos preocupa a todos, cidadãos da sociedade da informação e do conhecimento. Nas temáticas **Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável**, **Educação para a Saúde**, **Igualdade de Género**, **Oceanos**, **As Florestas** e **Segurança Rodoviária**, os alunos vão explorar, de forma ativa e lúdica, conteúdos e ações que contribuem para o seu desenvolvimento e para a construção de uma sociedade mais solidária e participativa.



## 4.3 Conteúdos Curriculares

Nesta área, o Professor pode explorar recursos educativos digitais que promovem a aprendizagem de conteúdos de **Português**, **Matemática** e **Estudo do Meio**, definidos nos Programas Curriculares do Ministério da Educação. O Professor pode, também, explorar recursos educativos desenvolvidos de acordo com as orientações programáticas para o Ensino do **Inglês** no 1CEB, para o desenvolvimento das diferentes competências e níveis de inglês.





Nas **Provas de Aferição** e nas **Provas Finais**, os alunos podem rever e consolidar conteúdos curriculares, integrados nas provas de aferição do 2.º ano e nos testes do 4.º ano.

**As Provas de Aferição e as Provas Finais incluem:**

- Provas Oficiais;
- Provas Modelo;
- Guiões áudio;
- Área de praticar, com centenas de questões-tipo;
- Jogo de Tabuleiro Digital - Desafio Final.



## 5. Desafios

Ao longo do ano letivo, são lançados vários desafios, quinzenalmente, que apelam à participação da comunidade escolar. Têm por base dias temáticos e surgem como instrumentos de divulgação e de consciencialização de necessidades da sociedade, apelando, de uma forma lúdica e interativa, a uma participação ativa e a uma maior responsabilização, na construção da comunidade. Estes desafios têm associados crachás específicos e vão sendo disponibilizados ao longo do ano letivo.

The screenshot displays the 'Desafios' (Challenges) section of a platform. At the top, a yellow header contains the word 'Desafios' and a rocket icon. Below this, a section titled 'Desafio em curso' (Challenge in progress) shows a dark blue card for 'Semana Mundial do Espaço' (World Space Week) with a 'Entrar' (Enter) button. A timer indicates the activity expires in 10 days. Below the current challenge, a 'Próximos Desafios' (Upcoming Challenges) section features a grid of nine challenge cards, each with a title, icon, and date:

- Trava-Línguas** (November 2019): Icon of a red tongue sticking out.
- Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem** (December 2019): Icon of a giraffe, elephant, and lion.
- Declaração Universal dos Direitos Humanos** (December 2019): Icon of diverse people.
- Dia Mundial do Braille** (January 2020): Icon of hands holding a Braille book.
- Dia do Astronauta** (January 2020): Icon of an astronaut in space.
- Património Mundial em Portugal** (February 2020): Icon of a map of Portugal and a classical building.
- Dia Internacional do Urso Polar** (February 2020): Icon of a polar bear.
- Dia Internacional da Mulher** (March 2020): Icon of three diverse women's faces.
- Dia Mundial da Água** (March 2020): Icon of a water drop with a globe inside.

## 6. 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, o caráter (individual ou coletivo) 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 seleccionar, 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).

Concursos

Concursos nacionais > Os meus animais favoritos!

**Os meus animais favoritos!**  
Submissão de trabalho

Nome\*  
João

Agrupamento\*  
Agrupamento de Escolas

Município\*  
Município 1

Escola\*  
Escola EB 1

Turma\*  
Turma AB

Ano\*  
3º

Título do trabalho\*  
O animal que eu mais adoro!

Descrição\*  
Vou contar uma história sobre o meu animal favorito...

Carregar fotografia(s)

DADOS PARA EFEITOS DE ENTREGA DE PRÉMIO

Email\*\*  
joao@gmail.com

Telefone\*\*  
912345678

\*Campos de preenchimento obrigatório  
\*\*Preencha pelo menos um dos campos, e-mail ou telemóvel

Regulamento Submeter

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

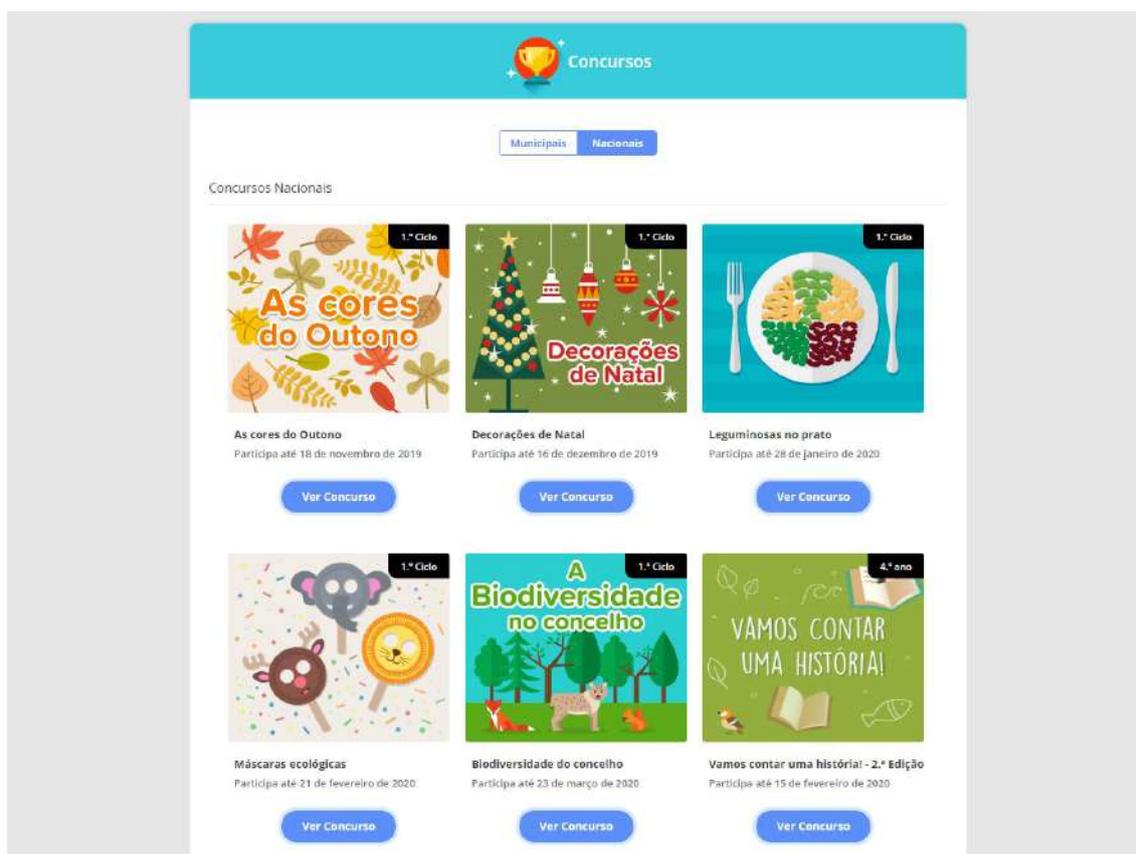
- **Concurso Nacional Individual**

Os concursos, de carácter individual, estão abertos a todos os alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico. A submissão do trabalho a concurso deve ser feita através do aluno, utilizando os seus dados de acesso. Após validação, 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.

- **Concurso Nacional de Turma**

Os concursos, de carácter coletivo, estão abertos a todas as turmas do 1.º Ciclo do Ensino Básico. A submissão do trabalho a concurso deve ser feita através do professor/coordenador, utilizando os seus dados de acesso. A nomeação dos trabalhos vencedores decorrerá através de votação e/ou da avaliação de um júri, nomeado para o efeito.

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



## 7. Área do Professor

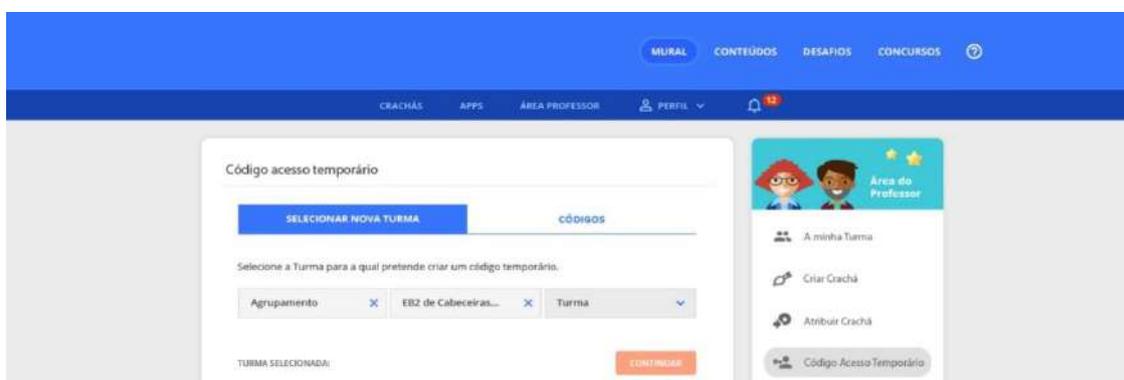
A **Área do Professor** foi construída para que o Professor possa definir um código de acesso temporário para a turma. Através desta área, o professor poderá, ainda, personalizar e atribuir crachás aos alunos e acompanhar o processo de utilização da plataforma pela turma.

### 7.1 Código de acesso temporário

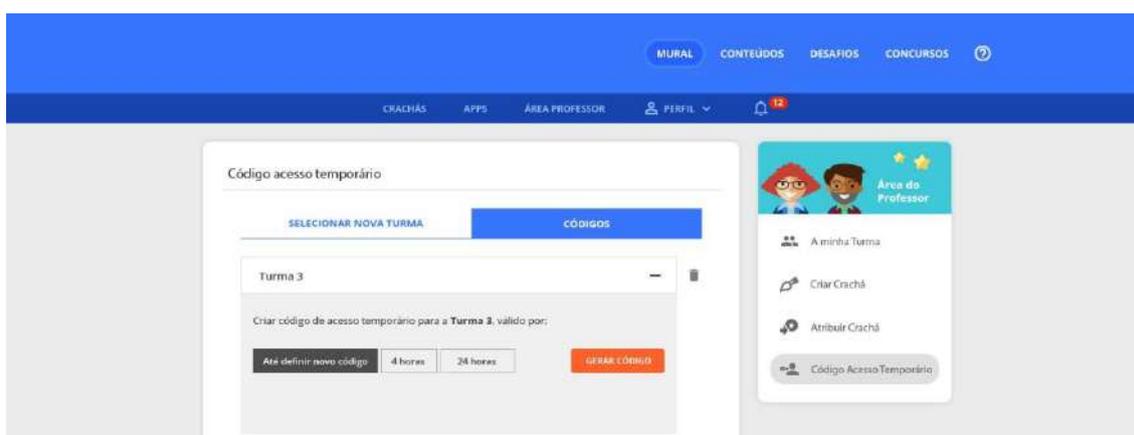
O Professor pode atribuir um **código de acesso temporário** para permitir que os alunos da turma acessem a plataforma.

**Passos para atribuir um código de acesso temporário:**

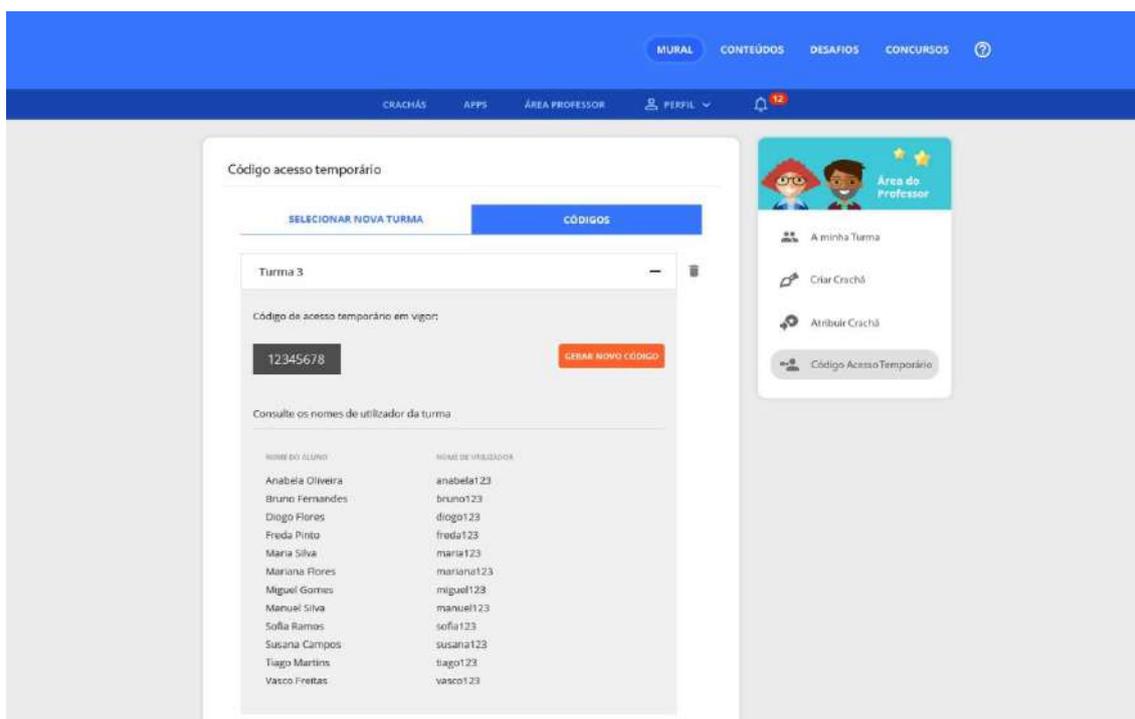
1. Se necessário, selecionar o Agrupamento, a Escola e a Turma;



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



### 3. Clicar no botão “Gerar código”.



O professor 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 professor.

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.

## 7.2 A minha turma

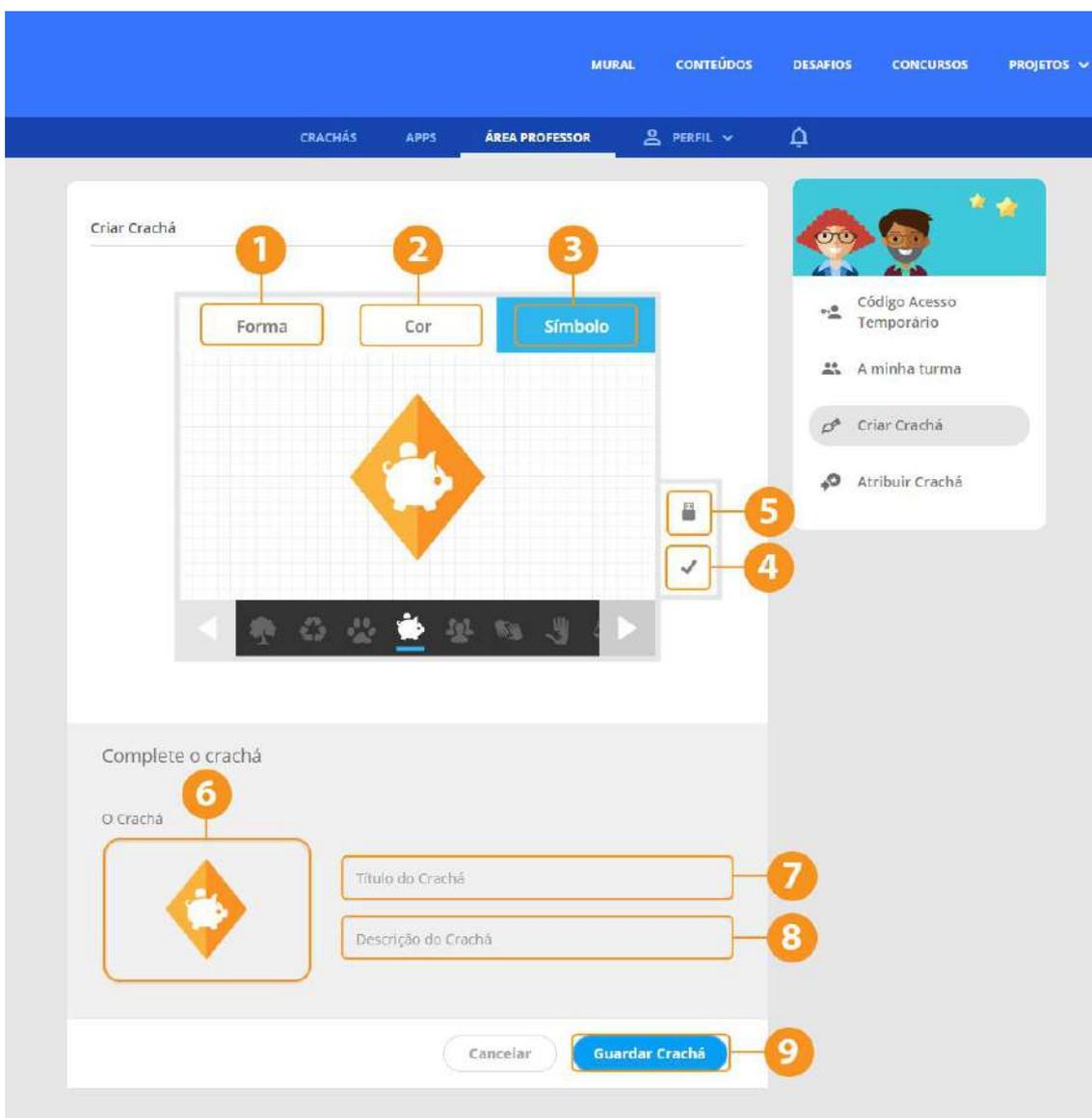
Na área **A minha turma**, o Professor pode acompanhar as conquistas dos crachás de cada aluno, que são atribuídos pela plataforma, pelos Professores e pelos Coordenadores.



### 7.3 Criar Crachás

#### Passos para criar crachás:

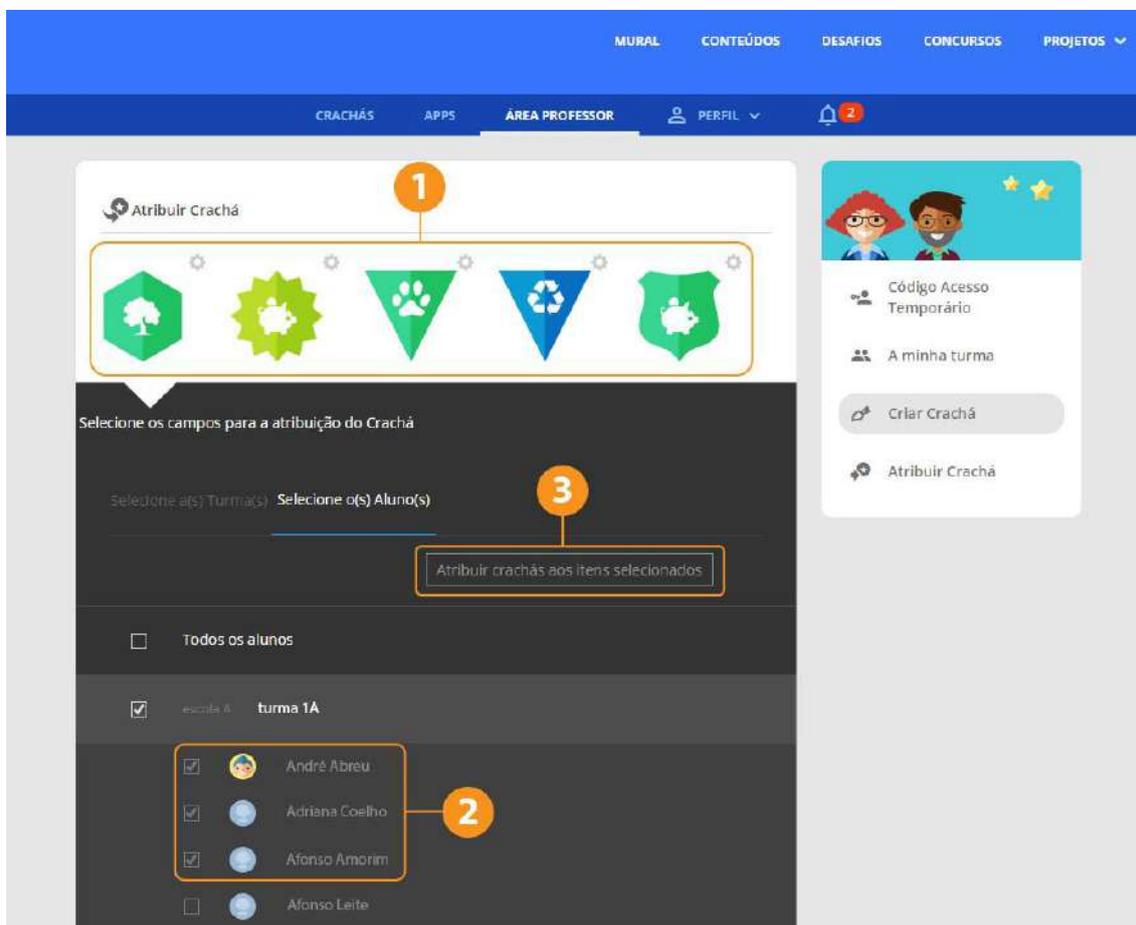
1. Selecionar a forma;
2. Selecionar a cor;
3. Selecionar o símbolo;
4. Validar o crachá;
5. Descarregar um ficheiro com o crachá;
6. Pré-visualizar o crachá;
7. Escrever o nome do crachá;
8. Escrever descrição do crachá;
9. Guardar crachá.



## 7.4 Atribuir Crachá

### Passos para atribuir um crachá:

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



### 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).



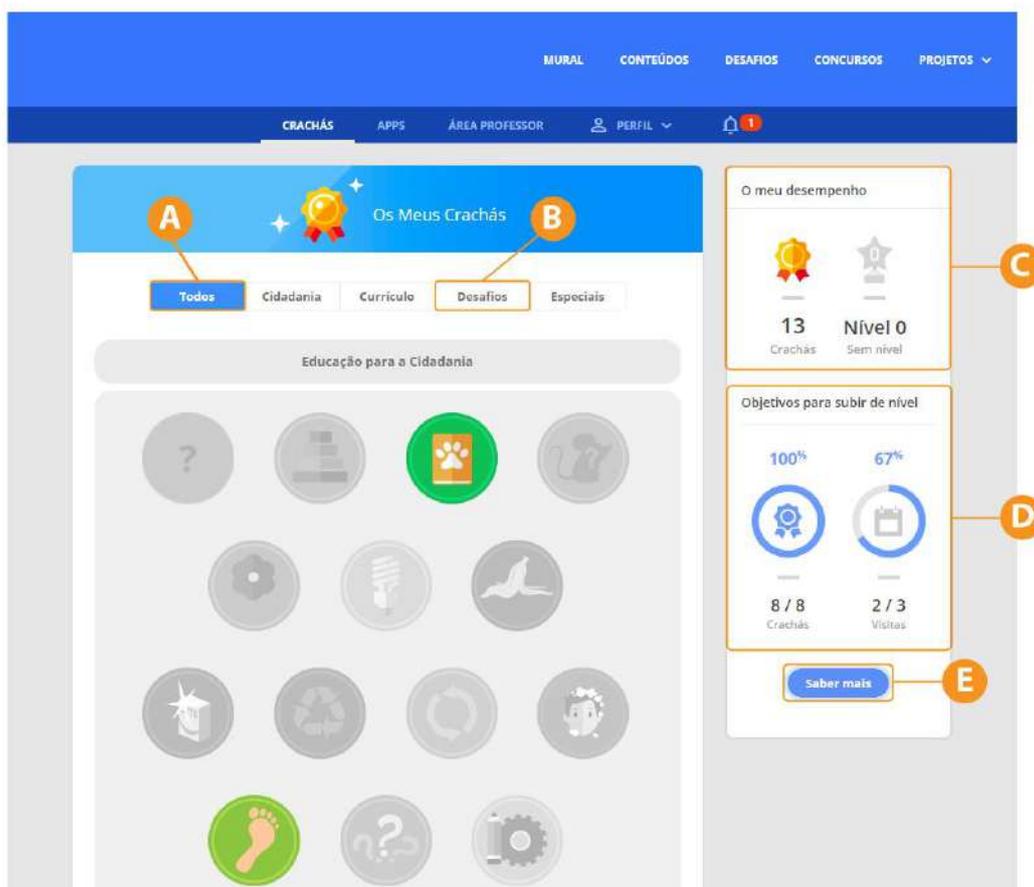
## 8. Crachás

Na área de **Crachás**, o utilizador pode visualizar os crachás disponíveis, na plataforma. Pode ver todos os crachás juntos ou divididos pelo respetivo tipo (Cidadania, Currículo, Desafios ou Especiais). Os crachás surgem em tons de cinza, quando estão por conquistar. Depois de conquistados, os crachás aparecem coloridos.

O utilizador pode, também, verificar o seu desempenho, na plataforma, nomeadamente, o número de crachás e o nível (bronze, prata, ouro e platina) conquistados. É, ainda, possível constatar os objetivos necessários, em termos de crachás e visitas, para subir de nível.

Na área de **Crachás**, o utilizador pode conhecer os seguintes tópicos:

- A. Visualizar todos os crachás;
- B. Selecionar os crachás pelo respetivo tipo;
- C. Visualizar desempenho individual;
- D. Verificar objetivos para subir de nível;
- E. Saber mais sobre o desempenho individual.



Na opção “Saber mais”, **letra E**, de forma a ter uma percepção global do seu progresso na utilização da plataforma, o utilizador pode verificar o seu nível de desempenho, os objetivos a atingir e os níveis seguintes, da seguinte forma:

- A. Nível de desempenho;
- B. Objetivos atingidos e a atingir;
- C. Níveis seguintes;
- D. Progresso global.



## 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. 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.

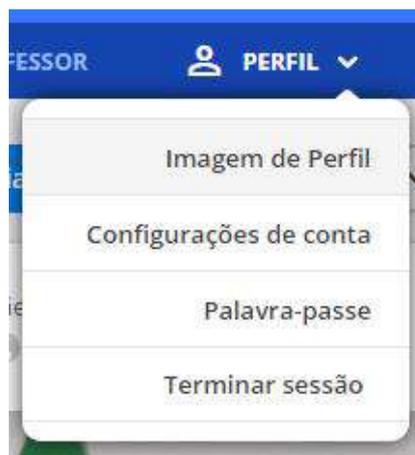
The screenshot shows a web application interface for the 'Projetos' section. At the top, there is a blue navigation bar with the following menu items: MURAL, CONTEÚDOS, DESAFIOS, CONCURSOS, and PROJETOS (with a dropdown arrow). Below this, a secondary navigation bar contains: CRACHÁS, APPS, ÁREA PROFESSOR, PERFIL (with a dropdown arrow), and a notification bell icon with a red '1'. The main content area is divided into two columns. The left column features a header for 'Projetos Educativos e Comunitários' with a lightbulb icon. Below this, there are three identical cards for 'Projeto Educativo Municipal'. Each card includes a colorful icon representing various educational and community activities, a title, a paragraph of placeholder text (Lorem ipsum), and a 'SABER MAIS' link. The right column contains a sidebar with two sections: 'A plataforma' and 'Projetos'. The 'A plataforma' section lists: A plataforma, Missão, Mensagem do Presidente, and Contactos. The 'Projetos' section has a button labeled 'Projetos Educativos e da Comunidade'.

## 11. Perfil

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*.



## 12. 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.



## 13. 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 111886;
- E-mail - [geral@lusoinfo.com](mailto:geral@lusoinfo.com).

