



FADISMA

EAD

Educação a Distância

M A N U A L

**DA PLATAFORMA
EDUCACIONAL
PARA ESTUDANTES**



1. Apresentação	4
2. Introdução	5
2.1 Página inicial de acesso	5
2.2 Página principal	6
2.3 Perfil do usuário	11
2.4 Área de mensagens	12
2.5 Menu lateral	13
3. Atividades	15
3.1 Chat	15
3.2 Conteúdo interativo H5P	15
3.3 Escolha	16
3.4 Ferramenta externa	16
3.5 Fórum	16
3.6 Glossário	18
3.7 Jogos	19
3.8 Laboratório de avaliação	20
3.9 Lição	20
3.10 Pesquisa	21
3.11 Pesquisa de avaliação	21
3.12 Questionário	22
3.13 SCORM/AICC	23
3.14 Tarefa	23
3.15 Wiki	24
4. Gestão de estudo e de atividades	25
4.1 Resumo das atividades	25

1. Apresentação

O **Manual da Plataforma Educacional** é um documento que visa orientar e guiar docentes e tutores da Instituição de Ensino Superior FADISMA. Neste manual você encontra informações gerais de personalização da plataforma e também conhece os recursos e atividades que ela oferece.

Este manual deve ser um material de consulta rotineiro. Recomendamos sua leitura atenta para as possibilidades que a plataforma oferece para ambos os atores: professores, tutores e estudantes.

2. Introdução

2.1 Página inicial de acesso

Para entrar na Plataforma Educacional, acesse o endereço eletrônico (<https://ead.fadisma.com.br>). Os dados de acesso são os mesmos utilizados por você no Portal Acadêmico. Se for seu primeiro acesso, utilize seu CPF como login e sua data de nascimento no padrão DD/MM/AAAA. Caso já tenha alterado sua senha no Portal Acadêmico ou Plataforma Educacional, utilize o seu CPF e a senha modificada. Se precisar alterar a senha, vá até o Portal Acadêmico e faça a mudança.



Após o login você é redirecionado para a página principal da plataforma. Confira as principais seções que você terá acesso a seguir. Caso tenha dúvidas ou dificuldades em acessar a Plataforma Educacional entre em contato pelo e-mail: moodle@ead.fadisma.com.br.

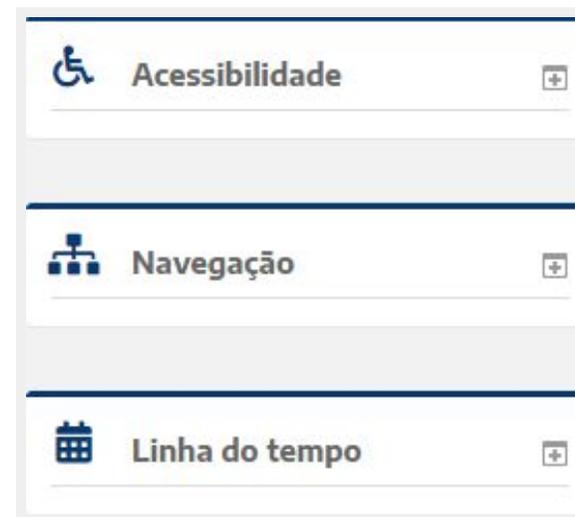
2.2 Página principal

A página principal mostra:

A) Menu lateral com blocos de:

- i) Acessibilidade*
- ii) Navegação;*
- iii) Linha do tempo.*

Ao clicar no sinal , as opções internas do botão ficam visíveis. Para minimizar basta clicar no sinal .





B) Mensagens

A partir do ícone , o usuário da Plataforma tem acesso a todas as mensagens recebidas e enviadas.

C) Notificações

Tanto no menu principal como no ícone , o usuário da Plataforma Educacional tem acesso a todas as notificações.

D) Área do estudante

Espaço com links e documentos importantes para o estudante: endereço eletrônico para a Minha FADISMA, Plataforma Educacional e Netiqueta.

E) Ajuda

No menu de ajuda existem três submenus: Help - Abertura de Chamadas, Glossário e Contato. No submenu "Help - Abertura de Chamadas" é possível solicitar ajuda técnica em algum problema ou dificuldade da Plataforma Educacional. O item "Glossário"

apresenta um compilado das principais palavras relacionadas à EaD. Já no item “Contato”, você tem informações importantes, como telefones e e-mails.

F) Barra de pesquisa

É possível pesquisar o curso que deseja visualizar.

G) Perfil

Ao clicar no nome de usuário, é possível ter acesso a demais configurações da Plataforma Educacional, como por exemplo, alterar nome, foto, inserir descrição, etc.



H) Cursos

Na página principal, após fazer o login, você verá os cursos em que está inscrito. É possível visualizar os cursos acessados recentemente. Além disso, existem filtros para facilitar a organização das disciplinas, de modo que a busca pode ser filtrada pelo andamento das atividades ou nome do curso. É possível também alterar o modo de exibição através das opções: cartão, lista e resumo.

The screenshot displays a user interface for course management. At the top, there is a header bar with the text "Cursos acessados recentemente" and a menu icon. Below this is another header bar with "Resumo das atividades" and a checkmark icon. A filter button labeled "Não iniciadas" is visible. To the right, there are sorting options: "Ordenar por" followed by "Nome do curso" and "Cartão". The main content area consists of a grid of six course cards. Each card features a background image, a progress bar with a percentage, and a title. The courses shown are:

- As Múltiplas Faces das Violências (31% Completo)
- Atividades Sociopedagógicas de Caráter Preventivo (4% Completo)
- Cidades, Sociedade em Rede, Democracia e ... (0% Completo)
- Legislação Aplicada I: Direito Administrativo (0% Completo)
- Legislação II: Noções de Direito Constitucional (4% Completo)
- Psicologia Aplicada (0% Completo)

I) Linha do tempo

Espaço onde é listado a situação das tarefas do estudante. As tarefas poderá ser filtradas por curso ou data e ainda é possível verificar quais estão atrasadas e quais estão próximas do prazo de entrega.

 **Linha do tempo**

sexta, 10 de abril de 2020

 **GARANTIAS: LEGAL, CONTRATUAL E ESTENDIDA ESTÁ MARCADO(A) PARA ESTA DATA** 23:59

 Direito do Consumidor - 2020/1

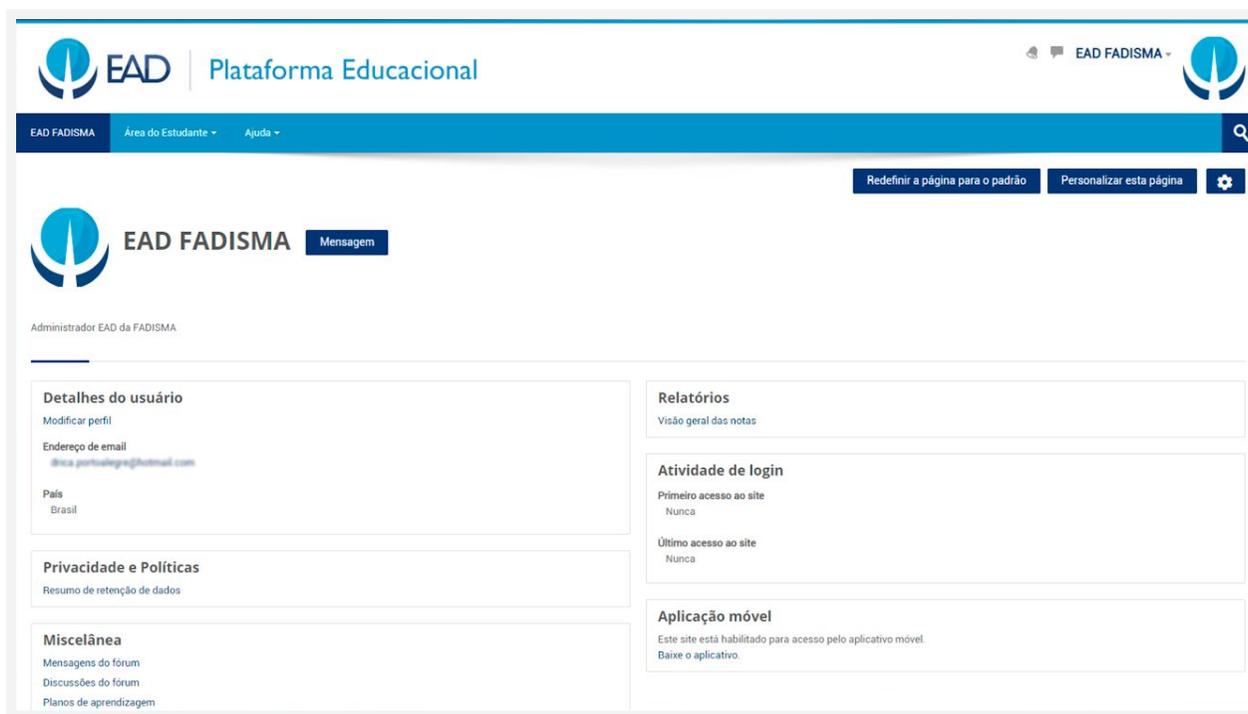
 

ADICIONAR TAREFA

Mostrar  **5**

2.3 Perfil do usuário

No perfil do usuário é possível observar as suas informações básicas, bem como as disciplinas que está vinculado. Nesta página você tem acesso a relatórios, controle de notas e pode visualizar anotações, mensagens e discussão no fórum, bem como planos de aprendizagem.



The screenshot displays the user profile page for 'Administrador EAD da FADISMA'. The page features a blue header with the EAD logo and 'Plataforma Educacional' text. Below the header, there are navigation links for 'EAD FADISMA', 'Área do Estudante', and 'Ajuda'. A search bar is located on the right side of the header. The main content area includes a 'Mensagem' button and a grid of profile information and reports. The 'Detalhes do usuário' section shows the user's email as 'brca.porvainga@hotmail.com' and their country as 'Brasil'. The 'Relatórios' section includes a link for 'Visão geral das notas'. The 'Atividade de login' section shows the user has never accessed the site. The 'Privacidade e Políticas' section provides a link for 'Resumo de retenção de dados'. The 'Miscelânea' section lists links for 'Mensagens do fórum', 'Discussões do fórum', and 'Planos de aprendizagem'. The 'Aplicação móvel' section indicates that the site is mobile-enabled and provides a link to 'Baixe o aplicativo'.

EAD | Plataforma Educacional

EAD FADISMA - Área do Estudante - Ajuda -

Redefinir a página para o padrão Personalizar esta página

EAD FADISMA Mensagem

Administrador EAD da FADISMA

Detalhes do usuário
Modificar perfil
Endereço de email
brca.porvainga@hotmail.com
País
Brasil

Relatórios
Visão geral das notas

Atividade de login
Primeiro acesso ao site
Nunca
Último acesso ao site
Nunca

Privacidade e Políticas
Resumo de retenção de dados

Miscelânea
Mensagens do fórum
Discussões do fórum
Planos de aprendizagem

Aplicação móvel
Este site está habilitado para acesso pelo aplicativo móvel.
Baixe o aplicativo.

2.4 Área de mensagens

A área de mensagens apresenta as mensagens enviadas diretamente para você ou por você. Para acessar essa área clique no ícone  ao lado de sua foto de perfil.



2.5 Menu lateral

A) Acessibilidade

O menu de acessibilidade proporciona ao usuário a possibilidade de:

- i) Aumentar ou diminuir tamanho da tela;
- ii) Aumentar ou diminuir o contraste das cores;



- iii) Utilizar a ferramenta ATbar: Esta ferramenta proporciona alguns elementos de acessibilidade, como modificar a fonte do site, ouvir uma palavra ou texto selecionado, entre outras configurações de tecnologia assistiva.



iv) Utilizar a ferramenta VLibras: Desenvolvida pela parceria entre diversos órgãos governamentais, esta ferramenta traduz textos para a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS). Ele deve ser instalada no navegador conforme as instruções do site www.vlibras.gov.br.

B) Navegação

O bloco de navegação possibilita ao usuário da plataforma uma navegação pelo menu lateral.



3. Atividades

As atividades são objetos de aprendizagem no qual o(a) estudante é convidado(a) para testar seus conhecimentos prévios ou fixar os conteúdos trabalhados em um módulo. A seguir, apresentamos quais são as atividades que podem estar presente na Plataforma Educacional.

3.1 Chat

A atividade chat permite que os participantes possam conversar em tempo real. Pode ser uma atividade de uma só vez ou pode ser repetida na mesma hora todos os dias ou todas as semanas. São salvas e podem ser disponibilizadas para que o(a)s estudantes que não estiveram online hora possam visualizar posteriormente.

3.2 Conteúdo interativo H5P

O recurso H5P oferece conteúdos interativos, dentre vídeos, questões, apresentações e muito mais. É um modo de os professores apresentarem materiais mais dinâmicos e atrativos para os estudantes.

3.3 Escolha ?

A atividade de escolha permite responder questões de múltipla escolha. Os resultados podem ser publicados logo depois da resposta, após uma determinada data, ou não serem publicados. Essa atividade serve para estimular reflexões, testar rapidamente a compreensão e para facilitar a tomada de decisões.

3.4 Ferramenta externa

A atividade ferramenta externa permite integrar com os recursos de aprendizagem e atividades de outros sites. Uma ferramenta externa pode fornecer acesso a um tipo de atividade nova ou materiais de aprendizagem de uma editora, como por exemplo simulações e animações.

3.5 Fórum

A atividade fórum permite que participantes tenham discussões assíncronas, ou seja, discussões que acontecem durante um longo período de tempo.

Existem vários tipos de fóruns que você pode escolher, como:

- A. Cada usuário inicia apenas um novo tópico**
- B. Fórum geral**
- C. Fórum P e R (perguntas e respostas)**

D. Fórum padrão exibido em um formato tipo blog

E. Uma única discussão simples

O(A) docente pode permitir que arquivos sejam anexados nas postagens dos fóruns. Além disso, pode definir o modo de assinatura como opcional, forçado ou automático, ou proibir as assinaturas completamente.

Se necessário, é possível estabelecer um número máximo de postagens num determinado período de tempo, isto pode prevenir que alguns indivíduos dominem as discussões.

As postagens feitas nos fóruns podem ser avaliadas pelo(a) docente ou pelo(a)s estudantes (metodologia ativa de avaliação por pares). As avaliações podem ser agregadas para formar uma única nota final a ser gravada no livro de notas. O fórum tem muitas utilidades, como:

- Um espaço social para estudantes se conhecerem;
- Para discutir conteúdos do curso ou os materiais para leitura;
- Para continuar online uma discussão iniciada em sala de aula;
- Uma central de ajuda onde tutores(as) e estudantes podem conversar;
- Uma área de suporte um-para-um para comunicações particulares entre docente e estudante;
- Para atividades de extensão, por exemplo *brainstorms*¹ para estudantes sugerirem e avaliarem ideias.

¹ Brainstorm significa chuva de ideias e é utilizado para designar o momento em que qualquer pessoa da equipe/grupo pode falar sem julgamentos suas ideias. O objetivo é que vier a mente seja dito.

3.6 Glossário

A atividade de glossário permite a criação de uma lista de definições, como um dicionário. O(A) docente pode permitir que arquivos sejam anexados aos termos do glossário. As imagens anexadas são exibidas no termo. Os termos podem ser pesquisados ou listados alfabeticamente ou por categoria, data ou autor(a). Os termos podem por padrão serem aprovados ou depender da aprovação do(a) docente da disciplina antes de serem visualizadas por alguém.

Se o filtro de auto-ligação do glossário estiver ativado, os termos do glossário serão automaticamente vinculados quando as palavras e/ou frases do conceito aparecerem no curso.

É possível permitir comentários nos termos do glossário. Os termos também podem ser avaliados pela turma ou pelo(a) docente. Avaliações também podem ser agregadas para formar a nota final que será registrada no livro de notas. Um glossário pode ser:

- Um banco colaborativo de termos chaves;
- Um espaço "apresente-se" onde novos estudantes adicionam suas informações pessoais;
- Centralização de dicas ou melhores práticas sobre algum item;
- Uma área de compartilhamento de vídeos, imagens ou arquivos de som;
- Como recurso de revisão de fatos a serem lembrados.

3.7 Jogos

A atividade de jogos contempla: caça-palavras, jogo da forca, milionário, palavras-cruzadas, sopa de letras e sudoku. É uma forma de os conteúdos educacionais serem trabalhados e praticados de forma interativa e descontraída.

O **caça-palavras** consiste em letras aparentemente aleatórias que, no entanto, formam palavras a partir de um glossário que os estudantes são desafiados a descobrir.

O **jogo da forca** busca palavras a partir de um glossário já criado ou do quiz respostas curtas e gera um quebra-cabeça.

A atividade de **palavras-cruzadas** também importa o conteúdo a partir de um glossário ou do quiz respostas curtas e gera um jogo com palavras aleatórias. O estudante pode pressionar o botão "Verificar palavras-cruzadas" para verificar se as respostas estão corretas. Cada palavra-cruzada é dinâmica, por isso é diferente para cada estudante.

A **sopa de letras** é como as palavras-cruzadas, mas as respostas estão escondidas dentro de uma combinação aleatória.

O **Milionário** é um jogo que recolhe palavras de questões de múltipla escolha do questionário e cria um cenário de "Quem quer ser um Milionário?", ou seja, um jogo de perguntas e respostas.

O **Sudoku** é um jogo de lógica com números. Para cada pergunta que o aluno responde corretamente um número adicional é encaixado no quebra-cabeça para torná-lo mais fácil de resolver.

3.8 Laboratório de avaliação

A atividade Laboratório de avaliação permite a coleta, revisão e avaliação por pares de trabalhos. Estudantes podem enviar qualquer conteúdo digital (arquivos), como documentos de texto ou planilhas e também podem digitar um texto diretamente em um campo utilizando o editor de texto.

Os envios são avaliadas por um formulário de avaliação com critérios definidos pelo(a) docente. O processo de avaliação por pares e a compreensão do formulário de avaliação podem ser praticados antecipadamente com exemplos de envios fornecidos pelo(a) docente, juntamente com uma avaliação de referência. O(a)s estudantes recebem a oportunidade de avaliar uma ou mais dos envios de seus colegas. Os envios e revisores podem ser anônimos, se necessário.

O(a)s estudantes obtêm duas notas em uma atividade de laboratório de avaliação - uma nota para seu envio e uma nota para a avaliação dos envios do(a)s colegas. Ambas as notas são registradas no livro de notas.

3.9 Lição

Uma lição publica o conteúdo em um modo interessante e flexível. Ela consiste em um certo número de páginas. Cada página, normalmente, termina com uma questão e uma série de possíveis respostas. Dependendo da resposta escolhida pelo(a) estudante, ou passa para a próxima página ou é levado de volta para uma página anterior. A navegação através da lição pode ser direta ou complexa, dependendo em grande parte da estrutura do material que está sendo apresentado.

3.10 Pesquisa

A atividade de *feedback* permite que o(a) docente crie uma pesquisa personalizada para a recolher avaliações do(a)s participantes usando uma variedade de tipos de questões, incluindo múltipla escolha, sim/não ou de entrada de texto.

Respostas de *feedback* podem ser feitas de modo anônimo, e os resultados podem ser mostrados para todo(a)s o(a)s participantes ou restrita a apenas aos docentes. Todas as atividades de comentários na primeira página site também pode ser preenchido por usuários não-registrados. O recurso de *feedback* pode ser usada:

- Para avaliações do curso, contribuindo para melhorar aspectos técnicos, pedagógicos e humanos;
- Para capacitar participantes para se inscrever para módulos de cursos, eventos etc;
- Para levantamentos de hóspedes de opções de cursos, políticas escolares etc;
- Para inquéritos *antibullying* nas quais estudantes podem relatar incidentes de forma anônima.

3.11 Pesquisa de avaliação

A atividade de pesquisa de avaliação fornece uma série de instrumentos de pesquisa validados que têm sido úteis para avaliar e estimular a aprendizagem em ambientes *online*. O(A) docente pode utilizá-lo para recolher dados do(a)s estudantes que irão ajudar a conhecer sobre a turma e refletir sobre o próprio ensino. As ferramentas de pesquisa são pré-preenchida com perguntas. O(a)s docentes que desejam criar o seu próprio inquérito deve usar o recurso de pesquisa.

3.12 Questionário

A atividade de questionário permite criar e configurar questionários com questões de vários tipos, incluindo múltipla escolha, verdadeiro ou falso, correspondência, resposta curta entre outras.

O(A) docente pode permitir que o questionário tenha múltiplas tentativas, com questões embaralhadas ou selecionadas aleatoriamente de uma categoria do banco de questões.

Cada tentativa é corrigida automaticamente, com exceção das questões dissertativas, e a nota é registrada no livro de notas do curso.

O(A) docente pode escolher quando e se sugestões, comentários e respostas corretas são mostradas. Os questionários podem ser utilizados:

- Como provas de uma disciplina;
- Como pequenos testes para tarefas de leitura ou no final de um tópico;
- Como prova de revisão usando questões de provas anteriores;
- Enviar comentários imediatos sobre o desempenho;
- Para auto-avaliação.

3.13 SCORM/AICC

A atividade de SCORM/AICC são coleções de especificações que habilitam interoperabilidade, acessibilidade e reusabilidade de conteúdo baseado na *web*. O módulo SCORM/AICC permite que pacotes SCORM/AICC sejam incluídos no curso.

3.14 Tarefa

Nesta atividade é permitido a solicitação de envio para tarefas, recolhimento de trabalho e fornecer notas e comentários. Estudantes podem apresentar qualquer conteúdo digital (arquivos), como documentos de texto, planilhas, imagens ou áudio e vídeos.

Alternativamente, ou adicionalmente, a atribuição pode exigir dos estudantes a digitação do conteúdo diretamente no editor de texto. Os estudantes também poderá gravar uma mensagem de voz ou um vídeo curto na própria plataforma e enviar diretamente no espaço da tarefa. Os estudantes podem submeter trabalhos, individualmente ou como membro de um grupo.

Ao analisar os trabalhos, docentes podem deixar comentários de *feedback* e fazer *upload* de arquivos, documentos com os comentário de áudio falado. Atribuições podem ser classificadas de acordo com uma escala numérica ou customizada ou um método de classificação avançada, como uma rubrica. As notas finais são registradas no livro de notas.

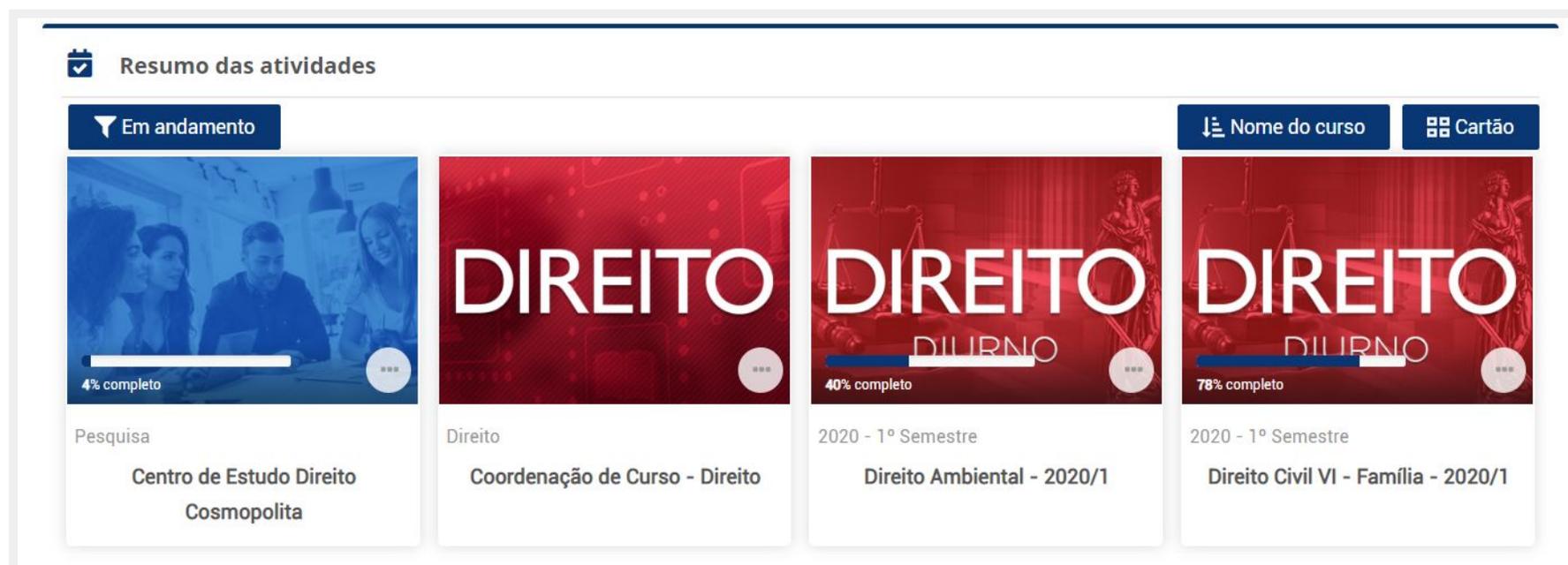
3.15 Wiki

O wiki é um sistema baseado na *web* que permite editar um conjunto de páginas ligadas. Na Plataforma Educacional, você usa um wiki para escrever um texto de forma colaborativa.

4. Gestão de estudo e de atividades

4.1 Resumo das atividades

Os estudantes visualizam no resumo das atividades quais as disciplinas já foram encerradas, não iniciadas ou que estão em andamento.



The screenshot displays the 'Resumo das atividades' (Activity Summary) interface. At the top, there is a header with a calendar icon and the text 'Resumo das atividades'. Below this, there are two filter buttons: 'Em andamento' (In progress) and 'Nome do curso' (Course name). To the right of the 'Nome do curso' button is a 'Cartão' (Card) icon. The main content area contains four activity cards, each with a progress bar and a 'DIREITO' title. The first card, 'Pesquisa' at 'Centro de Estudo Direito Cosmopolita', is 4% complete. The second card, 'Direito' at 'Coordenação de Curso - Direito', is 0% complete. The third card, 'Direito Ambiental - 2020/1' in the '2020 - 1º Semestre', is 40% complete. The fourth card, 'Direito Civil VI - Família - 2020/1' in the '2020 - 1º Semestre', is 78% complete. Each card also features a 'DILIRNO' label and a circular menu icon.

Atividade	Progresso
Pesquisa Centro de Estudo Direito Cosmopolita	4% completo
Direito Coordenação de Curso - Direito	0% completo
Direito Ambiental - 2020/1 2020 - 1º Semestre	40% completo
Direito Civil VI - Família - 2020/1 2020 - 1º Semestre	78% completo

4.2 Marcação de cursos

É possível marcar cursos em destaque, favoritando-o com uma estrela. Além disso, também é possível ocultar um determinado curso ou disciplina.

