
Construtor Livre

Guia do Usuário

PROCERGS – Divisão 5

The screenshot shows a login interface with a light blue background. At the top left, the slogan "Ensino público com liberdade" is written in a curved banner. Below it, the text "Construtorlivre" is displayed in a large, bold font. To the right, the text "Bem-vindo!" is followed by the school name "ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL ALBERTO PASQUALINI" and the location "AGUDO - RS". A dark blue button labeled "Entrar" is positioned below the school information. At the bottom of the page, four logos are displayed: the coat of arms of the Government of Rio Grande do Sul, the logo of the Secretariat of Education of RS, the logo of the Free School Network of RS, and the PROCERGS logo with "Copyright 2001" below it.

Ensino público com liberdade

Bem-vindo!

Construtorlivre

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL ALBERTO PASQUALINI

AGUDO - RS

Entrar

 Governo do Estado do Rio Grande do Sul
Secretaria da Educação

 Secretaria da Educação
RS

 Rede Escolar Livre RS

 **PROCERGS**
Copyright 2001

Este documento foi produzido pela PROCERGS - Divisão 5.

PROCERGS

Praça dos Açorianos, s/nº - CEP 90010-340

Porto Alegre, RS

(051) 210-3100

<http://www.procergs.com.br>

Sumário

| | |
|--|----------|
| Sobre este guia | 1 |
| Introdução | 1 |
| Objetivo do guia..... | 1 |
| Estrutura deste guia..... | 1 |
| Sobre este guia..... | 1 |
| Sobre o Construtor Livre | 1 |
| Descrição das Páginas..... | 1 |
| Sobre o Construtor Livre | 3 |
| Introdução | 3 |
| Justificativa | 3 |
| Projetos de Aprendizagem | 4 |
| Servidor de Conteúdo..... | 4 |
| Catálogo de Projetos | 4 |
| Módulo para Acompanhamento da Informática na Educação..... | 5 |
| Instalando o Construtor Livre | 5 |
| Instalar o ambiente na escola | 5 |
| Configurar o ambiente na escola..... | 5 |
| Início do Projeto de Aprendizagem dos estudantes..... | 5 |
| Adicionar um novo projeto de aprendizagem..... | 6 |
| Adicionar novos registros | 7 |
| Finalização do projeto | 7 |
| Visitante quer visualizar um projeto | 7 |
| Descrição das Páginas | 9 |
| Página de acesso ao Construtor Livre | 9 |
| Página Lista de Projetos..... | 10 |
| Página Projeto <codinome do projeto>..... | 11 |
| Guia Apresentação | 11 |
| Guia Diário de bordo | 12 |
| Guia Livro de visitas..... | 13 |
| Guia Editar..... | 13 |
| Janela Digitar senha de rede..... | 14 |
| Página Editar <codinome do projeto>..... | 14 |
| Guia Apresentação | 16 |
| Guia Diário de Bordo..... | 18 |
| Guia Anexos | 19 |
| Guia Aparência | 21 |

Sobre este guia

Introdução

Neste guia, você encontra as informações necessárias para que:

- conheça as características e conceitos gerais do aplicativo CONSTRUTOR Livre;
- providencie o ajuste inicial das condições de trabalho e domine o uso dos recursos;

As informações contidas neste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio.

Objetivo do guia

O guia objetiva orientar usuários iniciantes e experientes quanto à operação do aplicativo **CONSTRUTOR Livre** e esclarecer dúvidas sobre seu funcionamento.

Estrutura deste guia

Sobre este guia

Apresenta informações sobre a utilização deste guia.

Sobre o Construtor Livre

Apresenta informações sobre a utilização do Construtor Livre.

Descrição das Páginas

Descreve o preenchimento dos campos das páginas do sistema.

Sobre o Construtor Livre

Introdução

Para socializar a construção do conhecimento desenvolvido pelos estudantes nas escolas, podemos utilizar a rede Internet que possibilita intercâmbio de informações e de pesquisas entre as escolas e demais segmentos da sociedade.

A Secretaria de Estado da Educação do Rio Grande do Sul em parceria com a PROCERGS inova na qualificação dos espaços pedagógicos de informática da rede pública estadual com o Projeto Rede Escolar Livre. Este projeto utiliza software livre, possibilitando o acesso, qualificação e inclusão social, entendendo a educação como um processo participativo de construção e apropriação do conhecimento de tecnologias para transformação da sua realidade, através de diferentes ações em várias áreas tecnológicas.

Justificativa

A necessidade de socializar as experiências escolares desenvolvidas pelas escolas da rede pública estadual, demandou a criação de um software que possibilitasse a publicação e catalogação na Internet, de forma organizada, de todo conteúdo produzido. Este software agiliza a pesquisa e recuperação posterior de todos projetos, possibilitando interações entre os segmentos da comunidade escolar de diferentes locais no Estado do Rio Grande do Sul e até mesmo fora dele.

O Construtor Livre atende a três grupos distintos:

- **Comunidade Escolar:** através do Servidor de Conteúdo, educadores e estudantes registram e socializam as atividades desenvolvidas nos projetos;
- **Comunidade em Geral:** através do Catálogo de Projetos, qualquer pessoa (com acesso à *Internet*) pode localizar facilmente um Projeto de Aprendizagem dos estudantes e educadores publicado na Rede Escolar Livre;
- **Secretaria de Educação:** através do módulo de Acompanhamento da Informática na Educação, a Secretaria de Educação pode obter dados estatísticos sobre os projetos desenvolvidos nas escolas;

Projetos de Aprendizagem

Para o desenvolvimento integral do estudante faz-se necessário criar um ambiente desafiador e aberto a questionamentos, que instigue a curiosidade, mobilize seus conhecimentos, mostre suas lacunas e estimule-os a eliminá-las; possibilitando a reflexão e compreensão para julgamento crítico e articulado próprio de um cidadão consciente, autônomo e transformador.

Um Projeto de aprendizagem nasce de curiosidades ou temas que interessem a um grupo de estudantes que necessitam de informações diversificadas. Estes temas, em função da sua abrangência e quantidade de dados que geram, levam os estudantes a estabelecer relações entre informações de diferentes áreas, favorecendo a interdisciplinaridade. Através da Internet, estudantes e educadores podem buscar colaboração de outros grupos de estudantes e educadores, especialistas, comunidade, enfim, daqueles que poderiam ser parceiros na coleta de dados, na sua organização e análise. A Internet permite trocas síncrona e assíncrona que facilitem constantes análises e combinações de como o projeto pode se desenvolver. Estas trocas incentivariam as análises e redimensionamentos dos projetos e dados coletados pelos parceiros, o que garantiria a participação de todos como sujeito ativo.

Servidor de Conteúdo

Toda escola com micros em rede, preferencialmente, pode instalar um servidor de conteúdo. Seu objetivo é agir como um depósito de Projetos de Aprendizagem dos estudantes e educadores. O educador orientador do projeto e o coordenador pedagógico da escola, serão responsáveis pela publicação da construção de conhecimentos dos estudantes.

Publicar um Projeto de Aprendizagem dos estudantes em construção ou finalizado, significa disponibilizar o conteúdo para visualização externa ao grupo de desenvolvimento.

O conteúdo fica armazenado no servidor e as informações são fornecidas pelos próprios usuários.

Existem quatro tipos de usuários que podem utilizar o sistema:

- **Coordenador:** Técnico e educadores do NTE - Núcleo de Tecnologia Educacional ou da escola, responsável por gerenciar o Ambiente;
- **Educador:** educador da escola desafia os estudantes a desenvolverem projetos;
- **Estudante:** faz o registro do conteúdo;
- **Visitante:** usuário anônimo que pode visualizar o conteúdo dos projetos e realizar comentários e sugestões (através de um [livro de visitas](#)) aos autores;

Catálogo de Projetos

O Catálogo é a ferramenta que facilita a busca de um determinado Projeto de Aprendizagem publicado no Construtor Livre.

Esta ferramenta possibilita a consulta por palavra-chave, disponibilizando a visualização dos projetos.

Por exemplo: Consulta todos os projetos relacionados a "tratamento de lixo", ou "meio ambiente", etc. no Estado.

Módulo para Acompanhamento da Informática na Educação

Este módulo possibilita o acompanhamento do progresso da Informática na Educação e tem acesso restrito a Secretaria de Educação.

Exemplo: número de escolas, educadores e estudantes envolvidos por município, por CRE e total do Estado, dentro de um determinado período de tempo.

Este módulo possui as seguintes responsabilidades:

- retornar o número de educadores envolvidos nos projetos;
- retornar o número de estudantes envolvidos nos projetos;
- retornar o número de escolas envolvidas com projetos.

Instalando o Construtor Livre

Instalar o ambiente na escola

1. o técnico do NTE instala na escola o módulo do software *Liberdade* referente ao Ambiente;
2. atribui uma senha ao Coordenador.

Essa senha permite criar projetos de aprendizagem.

OBSERVAÇÃO: essa instalação pode ser feita remotamente por administradores do sistema.

Configurar o ambiente na escola

Essa atividade é exclusiva do **Coordenador do Servidor de Conteúdo**.

1. informe:
 - o IDT da escola;
 - os nomes dos coordenadores do servidor de conteúdo da escola.
2. é gerado um relatório com as senhas de acesso para os coordenadores. Esta senha é composta por 6 dígitos que são escolhidos aleatoriamente no momento da configuração do ambiente.

OBSERVAÇÃO: Lembre-se que o Coordenador pode ser um técnico do NTE ou um educador responsável pelo laboratório, importante salientar que essa operação pode ser feita via *Internet*.

Início do Projeto de Aprendizagem dos estudantes

O educador em aula desafia os estudantes levantando hipóteses e questionamentos sobre os temas de seu interesse. Anota no quadro os temas e formam-se os grupos.

O grupo de estudantes preenche um Cadastro de Projeto e Requisição de Senhas que contém basicamente:

- Codinome do projeto de aprendizagem;
- O nome da conta de acesso dos educadores envolvidos no projeto;

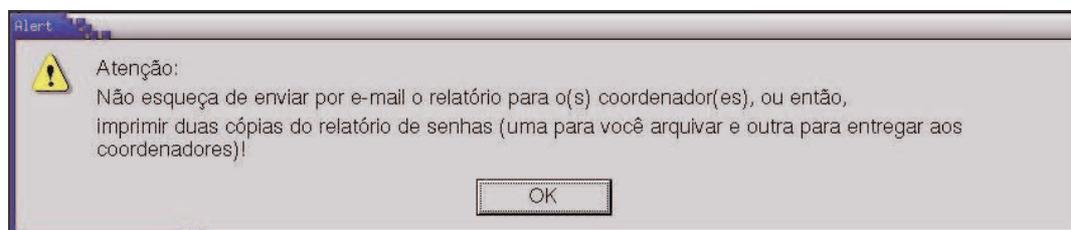
- O nome da conta de acesso dos estudantes envolvidos no projeto.

A ficha deve ser entregue ao Coordenador do Servidor de Conteúdo para que efetue o cadastro do projeto e das senhas de acesso. Essa ficha não é necessária. Mas é interessante utilizá-la inicialmente, de forma a organizar o processo.

Adicionar um novo projeto de aprendizagem

Essa atividade é exclusiva do **Coordenador do Servidor de Conteúdo**.

1. inicie o navegador de *Internet*;
2. informe o endereço de acesso ao Construtor Livre da escola;
Você recebe a página de acesso ao Construtor Livre.
3. clique no botão *Entrar*;
Você recebe a página *Lista de Projetos*.
4. clique no link » [clique aqui para criar projeto \(exige senha de acesso do coordenador\)...](#)
Você recebe a página *Digitar senha de rede*.
5. informe o seu usuário e senha;
6. clique no botão *OK*;
Você recebe a página *Cadastramento de Projeto de Aprendizagem*
7. informe os campos;
8. clique no botão *Cadastrar*;
Você recebe a seguinte página:



9. leia as informações;
10. clique no botão *OK* para fechar a página;
Você recebe a página *Imprimir*.
11. confirme se a impressora que deseja utilizar é a que está indicada na página;
12. informe o número **2** no número de cópias;
13. clique no botão *OK*;
14. feche a página *Conta de Acesso para Projeto de Aprendizagem* clicando no botão ;
Você recebe a página indicando que o projeto foi criado com sucesso.
15. clique no botão *Clique aqui para retornar*;
Você retorna para a página *Lista de Projetos*.
16. archive uma das cópias e entregue a outra para o educador responsável pelo projeto.

Adicionar novos registros

Essa atividade é exclusiva dos **Componentes do grupo do projeto**.

1. inicie o navegador de *Internet*;
2. informe o endereço de acesso ao Construtor Livre da escola;
Você recebe a página de acesso ao Construtor Livre.
3. clique no botão *Entrar*;
Você recebe a página *Lista de Projetos*.
4. na lista de projetos, clique no *Codinome* do projeto que deseja incluir ou alterar informações;
Você recebe a página *Projeto* <codinome do projeto>.
5. clique na Guia *Editar*;
Você recebe a página *Digitar senha de rede*.
6. informe o seu usuário e senha;
7. clique no botão *OK*;
Você recebe a página *Editar* <codinome do projeto>.
8. clique nas guias e altere as informações desejadas;
9. clique no botão *Gravar modificações*.

Finalização do projeto

Quando estudantes e educadores consideram concluído o projeto, um dos educadores, com a aprovação do grupo de estudantes, deve realizar a finalização do mesmo. Para isso:

1. inicie o navegador de *Internet*;
2. informe o endereço de acesso ao Construtor Livre da escola;
Você recebe a página de acesso ao Construtor Livre.
3. clique no botão *Entrar*;
Você recebe a página *Lista de Projetos*.
4. na lista de projetos, clique no *Codinome* do projeto que deseja finalizar;
Você recebe a página *Projeto* <codinome do projeto>.
5. clique na guia *Editar*;
Você recebe a página *Editar* <codinome do projeto>.
6. clique na guia *Finalizar*;
7. informe a data de conclusão do projeto;
8. clique no botão *Finalizar o projeto*.
Após o clique, são apagadas as senhas dos usuários do projeto.

Visitante quer visualizar um projeto

Para acessar um projeto pode-se utilizar o endereço de *Internet* do respectivo ou buscá-lo no catálogo de projetos.

1. inicie o navegador de *Internet*;

2. informe o endereço de acesso ao Construtor Livre;
Você recebe a página de acesso ao Construtor Livre.
3. clique no botão *Entrar*;
Você recebe a página *Lista de Projetos*.
4. na lista de projetos, clique no *Codinome* do projeto que deseja visualizar informações;
Você recebe a página *Projeto* <codinome do projeto>.
5. consulte as informações desejadas nas guias da página.

Os visitantes dos projetos podem assinar um livro de visitas do projeto.

Descrição das Páginas

Página de acesso ao Construtor Livre



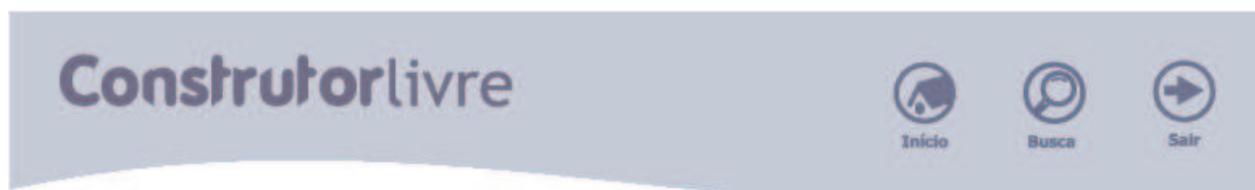
Botão Entrar

Clique nesse botão para entrar no Construtor Livre.

Você recebe a página *Lista de Projetos*.

Página Lista de Projetos

Essa página é composta de ícones de ação, a lista de projetos e o link para inclusão de um projeto.



> ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL ALBERTO PASQUALINI

| Codinome | Título |
|---------------------------------------|---|
| teste | sem título |
| Tecnologias | O uso das Novas Tecnologias na Educação |
| Teste de documentacao | sem título |
| Documentacao | sem título |

[» clique aqui para criar projeto \(exige senha de acesso do coordenador\)...](#)



Clique nesse ícone para retornar a página de acesso ao Construtor Livre



Clique nesse ícone para realizar a pesquisa de projetos.



Clique nesse ícone para sair do sistema.

Você recebe uma página de confirmação da saída do sistema.

Lista de Projetos

Clique no codinome do projeto que deseja visualizar o conteúdo.

Você recebe a página *Projeto* <codinome do projeto>.

Link [» clique aqui para criar projeto \(exige senha de acesso do coordenador\)...](#)

Clique nesse link para iniciar a inclusão de um projeto.

Você recebe a página *Digitar senha de rede*.

Página Projeto <codinome do projeto>

Essa página é composta por ícones e guias. Cada guia será explicada logo abaixo.



Clique nesse ícone para retornar a página *Lista de Projetos*.



Clique nesse ícone para retornar a página de acesso ao Construtor Livre



Clique nesse ícone para realizar a pesquisa de projetos.



Clique nesse ícone para sair do sistema.

Você recebe uma página de confirmação da saída do sistema.

Guia Apresentação

Conforme o tema escolhido, esta guia altera seu conteúdo. Como exemplo de referência, a guia contém:

- Codinome do projeto;
- Data de Início do projeto;
- Status do projeto: situação em que se encontra o desenvolvimento do projeto (ex.: em construção, concluído);
- Título do projeto;
- Palavras-chave que caracterizam o conteúdo do projeto;
- Educadores que orientam o grupo de estudantes;
- Estudante que fazem parte do grupo de desenvolvimento do projeto;
- Área de relação das disciplinas que estão envolvidas no projeto;
- Problemáticas Envolvidas: com base nas experiências pessoais e coletivas e nos assuntos do dia a dia pode-se construir um tema que envolva várias áreas.
- Certezas Provisórias: o grupo de estudantes lista os conhecimentos que têm ou formula hipóteses sobre o tema.
- Dúvidas Temporárias: o grupo de estudantes lista os questionamentos sobre o tema escolhido e descobertas a partir das hipóteses levantadas;

| Projeto Tecnologias | Apresentação | Diário de bordo | Livro de visitas | Editar |
|----------------------------------|--|-----------------|------------------|--------|
| Início: | 12/12/2001 | | | |
| Status: | em construção | | | |
| Título: | O uso das Novas Tecnologias na Educação | | | |
| Palavras-chave: | Tecnologias, formação, interação | | | |
| Educadores/as: | | | | |
| Estudantes: | | | | |
| Área: | <ul style="list-style-type: none"> • português • história • geografia | | | |
| Problemáticas envolvidas: | <p>As tecnologias possibilitam criar novos ambientes de aprendizagem.</p> <p>A rede Internet supera as fronteiras físicas e a socialização multicultural acontece através de chat, fórum, lista de discussões, e-mail.</p> <p>A formação do professor para utilizar estes recursos para a construção sócial no processo de aprendizagem. Como acontece este aprendizado?</p> | | | |
| Certezas Provisórias: | <p>O computador não transforma a educação se o professor não ressignificar sua prática, que a aprendizagem deve ser de interesse do aprendiz.</p> <p>A necessidade de formação continuada aos professores, pois requer ao educador a postura de desafiador e não detentor do conhecimento.</p> | | | |
| Dúvidas Temporárias: | <p>Resistência do professor as tecnologias, por desconhece-la e ter tido uma formação que professor não errava.</p> <p>Trabalhar com o "erro" como avaliação de processo em construção.</p> <p>O uso das tecnologias leva a equipe diretiva, educadores, aprendizes e comunidade a discutir o porquê da sua utilização? Benefícios? Prejuízos?</p> | | | |

Guia Diário de bordo

Essa guia contém as atividades executadas pelo grupo de estudantes no desenvolvimento do projeto.

| Projeto Tecnologias | Apresentação | Diário de bordo | Livro de visitas | Editar |
|-----------------------------|------------------------|-----------------|------------------|--------|
| Data: | 28/02/2002 | | | |
| Nome: | André Camargo | | | |
| Anotações: | Isto é um teste | | | |
| Material pesquisado: | figura | | | |

Link Material pesquisado

Clique no link correspondente ao material utilizado para construir o projeto que deseja consultar.

O arquivo com o conteúdo teórico utilizado é aberto em uma segunda página do navegador ou do programa apropriado para leitura.

Guia Livro de visitas

Essa guia possibilita o registro das críticas e/ou sugestões que o público externo deseja fazer sobre o projeto.

Projeto Tecnologias **Apresentação** **Diário de bordo** **Livro de visitas** **Editar**

Assine nosso Livro de Visitas

Qual seu nome?

Qual seu e-mail?

Comentário/sugestão:

Data: 01/01/2000 00:00:00
Nome: marines - marinesboeira@bol.com.br
Comentário: a socialização do conhecimento vai acontecer

Data: 01/01/2000 00:00:00
Nome: -
Comentário:

Campo Qual seu nome?

Informe o seu nome completo.

Campo Qual o seu e-mail?

Informe o seu e-mail de contato para que o grupo de alunos possa criar um canal de discussão sobre a observação, se necessário.

Quadro Comentário/sugestão

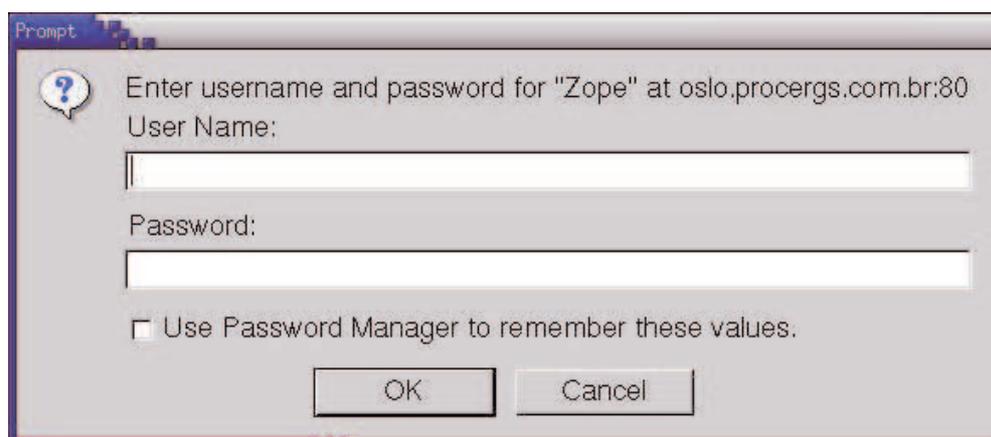
Informe o texto contendo o seu comentário ou sugestão sobre o projeto.

Guia Editar

Essa guia apresenta a página Digitar senha de rede.

Para que se possa apresentar as guias de alteração das informações.

Janela Digitar senha de rede



Campo User Name

Informe o seu código de usuário.

Campo Password

Informe a sua senha de acesso.

Campo Use Password Manager to remember these values

Marque esse campo caso deseje salvar a senha na lista de senhas.

Isso evita que os usuário tenha que digitar a senha todas as vezes que entrar no módulo de edição, mas torna vulnerável o acesso.

Botão OK

Informe os campos e clique nesse botão para validar as informações.

Você recebe a página *Editar* <codinome do projeto>.

Botão Cancel

Clique nesse botão caso desista de visualizar o módulo de edição.

Página Editar <codinome do projeto>

Essa página é composta por ícones e guias. Cada guia será explicada logo abaixo.



Clique nesse ícone para retornar a página *Lista de Projetos*.



Clique nesse ícone para retornar a página de acesso ao Construtor Livre



Clique nesse ícone para realizar a pesquisa de projetos.



Clique nesse ícone para sair do sistema.

Você recebe uma página de confirmação da saída do sistema.

Guia Apresentação

| Apresentação | Diário de Bordo | Anexos | Aparência |
|--|---|--------|-----------|
| Data de Início: | <input type="text" value="12/12/2001"/> Formato: dd/mm/aaaa | | |
| Título: | <input type="text" value="O uso das Novas Tecnologias na Educação"/> | | |
| Palavras-chave: | <input type="text" value="Tecnologias, formação, interação"/> Use vírgula para separar as palavras-chave. | | |
| Educadores/as: | <input type="text"/> Use vírgula para separar nomes. | | |
| Estudantes: | <input type="text"/> Use vírgula para separar nomes. | | |
| Área/s: | <input type="text" value="português, história, geografia"/> Use vírgula para separar as áreas de conhecimento envolvidas. | | |
| Problemáticas Envolvidas: | <input type="text" value="As tecnologias possibilitam criar novos ambientes de aprendizagem. A rede Internet supera as fronteiras físicas e a socialização multicultural acontece através de chat, fórum, lista de discussões, e-mail. A formação do professor para utilizar estes recursos para a construção sócial no processo de aprendizagem. Como acontece este aprendizado?"/> Use Texto Estruturado para descrever as Problemáticas Envolvidas. | | |
| Certezas Provisórias: | <input type="text" value="O computador não transforma a educação se o professor não ressignificar sua prática, que a aprendizagem deve ser de interesse do aprendiz. A necessidade de formação continuada aos professores, pois requer ao educador a postura de desafiador e não detentor do conhecimento."/> Use Texto Estruturado para descrever as Certezas Provisórias. | | |
| Dúvidas Temporárias: | <input avaliação="" como="" construção.<br="" de="" em="" erro"="" processo="" type="text" value="Resistência do professor as tecnologias, por desconhecê-la e ter tido uma formação que professor não errava. Trabalhar com o "/> O uso das tecnologias leva a equipe diretiva, educadores, aprendizes e comunidade a discutir o porquê da sua utilização? Benefícios? Prejuízos?"/> Use Texto Estruturado para descrever as Dúvidas Temporárias. | | |
| <input type="button" value="gravar modificações"/> <input type="button" value="descartar modificações"/> | | | |

Campo Data de Início

Informe a data de início do projeto.

A data deve ser informada com dois algarismos para o dia, dois algarismos para o mês e quatro algarismos para o ano.

Campo Título

Informe o título do projeto.

Campo Palavras-chave

Para possibilitar uma pesquisa por palavra-chave, os componentes do grupo podem cadastrar uma relação das palavras que definem o tema do projeto.

Informe as palavras-chave que deseja associar ao projeto. Estas palavras devem ser separadas por **vírgulas**, conforme o exemplo: *web, servidor de aplicações, python, rulez*.

Campo Educadores

Informe o nome dos educadores que fazem parte do projeto.

Separe os nomes dos educadores por **vírgula**.

Campo Estudantes

Informe o nome dos estudantes que fazem parte do projeto.

Separe os nomes dos estudantes por **vírgula**.

Campo Área/s

Informe as áreas de conhecimento envolvidas no projeto.

Separe as áreas de abrangência envolvidas por **vírgula**.

Campo Problemáticas Envolvidas

Informe as problemáticas envolvidas no projeto.

Use o texto estruturado para descrever as problemáticas.

Para obter maiores informações quanto ao texto estruturado consulte:
http://oslo.procergs.com.br/d5/contrutorlivre/texto_estruturado.html

Campo Certezas Provisórias

Informe as hipóteses do grupo a respeito do projeto.

Use o texto estruturado para descrever as certezas provisórias.

Campo Dúvidas Temporárias

Informe os questionamentos do grupo a respeito do projeto.

Use o texto estruturado para descrever as dúvidas temporárias.

Botão Gravar modificações

Informe ou altere os campos e clique nesse botão para confirmar as alterações.

Botão Descartar modificações

Clique nesse botão caso deseje desconsiderar as modificações realizadas.

Guia Diário de Bordo

No diário de bordo, o grupo de estudante sistematiza (diário/semana, etc.) a caminhada no desenvolvimento da pesquisa, de relatos, dados coletados sobre o tema escolhido. Possibilita aos estudantes refletirem, discutirem e avaliarem a construção de conhecimento individual e do grupo (daí o nome Ambiente Colaborativo). Desenvolve-se a consciência de avaliar individualmente, e em grupo, seus próprios atos e os resultados desses atos; vivencia-se a colaboração e a cooperação. Para digitar as ações do projeto no ambiente é necessário que os componentes do grupo se revezem.

| Apresentação | Diário de Bordo | Anexos | Aparência |
|--|--|--------|-----------|
| Data: | <input type="text" value="18/03/2002"/> (dd/mm/aaaa) | | |
| Nome: | <input type="text"/> | | |
| Anotações: | <input type="text"/> | | |
| Material pesquisado: | <input type="text"/> | | |
| <input type="button" value="cria anotação"/> | | | |

| | | | |
|---|---|---|--|
| Data: | <input type="text" value="28/02/2002"/> (dd/mm/aaaa) | | |
| Nome: | <input type="text" value="André Camargo"/> | | |
| Anotações: | <input type="text" value="Isto é um teste"/> | | |
| Material pesquisado: | <input figura\":bem-vindo.gif"="" type="text" value="\"/> | | |
| <input type="button" value="guardar modificações"/> | | <input type="button" value="descartar modificações"/> | |

Campo Data

Informe a data de ocorrência do fato descrito no diário de bordo

A data deve ser informada com dois algarismos para o dia, dois algarismos para o mês e quatro algarismos para o ano.

Campo Nome

Informe o nome do usuário que colocou a informação no diário.

Separe os nomes por **vírgula**.

Campo Anotações

Informe as anotações sobre as ações realizadas, utilizando texto estruturado.

Campo Material pesquisado

Informe o referencial teórico ou as referências bibliográficas utilizadas na atividade, também utilizando texto estruturado.

Botão Cria anotação

Clique nesse botão para criar uma anotação no diário de bordo.

Botão Gravar modificações

Informe ou altere os campos e clique nesse botão para confirmar as alterações.

Botão Descartar modificações

Clique nesse botão caso deseje desconsiderar as modificações realizadas.

Guia Anexos

Essa guia apresenta um quadro de arquivos referentes ao projeto que foram anexados pelos estudantes.

| Apresentação | Diário de Bordo | Anexos | Aparência |
|--------------------------|---|---------------|------------------|
| | Nome | | Tamanho |
| <input type="checkbox"/> | bem-vindo.gif | | 1 Kb |
| <input type="checkbox"/> | sodastereo.jpg | | 113 Kb |
| <input type="checkbox"/> | reptiles.jpg | | 87 Kb |
| <input type="checkbox"/> | GNOME-Brushed_Sofa_1024x768.jpg | | 155 Kb |

Apagar

Procurar... Anexar

Atenção: espaços no nome do arquivo serão substituídos por " _ "

Link Nome

Clique no nome do arquivo que deseja visualizar o conteúdo.

O arquivo é aberto automaticamente pelo programa apropriado.

Botão Apagar

Marque o quadro ao lado dos arquivos que deseja apagar da lista e clique nesse botão.

Campo Anexar

Esse campo está localizado ao lado do botão *Procurar*.

Informe o caminho de localização e o nome do arquivo que deseja anexar.

Botão Procurar

Clique nesse botão para selecionar o arquivo a ser anexado.

Você recebe a página *Escolher arquivo*.

Botão Anexar

Informe ou localize o arquivo que deseja anexar e clique nesse botão.

O arquivo é apresentado na lista de arquivos.

Guia Aparência

Nessa guia, o estudante tem uma relação de temas. É possível escolher um desses temas para que seja utilizado pelo seu projeto. E além disso, ainda há a possibilidade de selecionar que estilo pretende visualizar do tema escolhido.

Apresentação **Diário de Bordo** **Anexos** **Aparência**

Escolha a aparência de seu projeto

| Nome do tema | Apresentação do tema | Comentário | Estilo |
|--------------|----------------------|--|-----------------------------|
| Padrão | | Criado por Ana Paula Oliveira, designer da PROCERGS em 01/12/2001. | Abas em Salmão |
| Letras | | Criado por Ana Paula Oliveira, designer da PROCERGS em 19/12/2001. | Fundo Amarelo Claro |
| Simples | | Criado por André Ribeiro Camargo, consultor em ZOPE do Projeto REL-RS em 23/12/2001. | Fundo Branco, letras Pretas |
| Artes | | Criado por Padilha?, designer da PROCERGS em 19/12/2001. | Azul |
| Ciências | | Criado por ... | Biologia |

Campo Estilo

Clique no botão e selecione o estilo de visualização da aparência selecionada. A figura de modelo do tema se altera conforme a seleção.

Botão Altera e visualiza

Selecione o tipo e o estilo de aparência e o clique nesse botão para confirmar a aparência do seu projeto.