



Universidade de São Paulo
Escola Superior de Agricultura “Luiz de Queiroz”
Programa de Licenciatura em Ciências Agrárias e Biológicas

Ambiente virtual de aprendizagem
A Pegada doméstica e o uso racional da água:

PASSO A PASSO

1º Passo: Acesso ao sistema

Clique [Pegada Doméstica](#) e acesse o site do projeto. Você também pode acessar por meio de pesquisa no Google. Basta inserir no campo de busca as palavras “Pegada Doméstica” que o site identifica o link de acesso. Antes de acessar, verifique apenas se o endereço coincide com o de nosso site: http://wsistemas1.esalq.usp.br:8080/pegada_domestica/

Ao acessar, você encontrará a **Home Page** do Projeto (fig. 1), para avançar clique a **seta verde** e leia as telas de introdução ou utilize a opção de atalho, na palavra **Entrar**, no canto superior direito da tela. Ambos caminhos levam à tela de **Log in**. Para logar é necessário fazer um cadastro.



Fig.1: Home Page do ambiente virtual “A Pegada doméstica”.

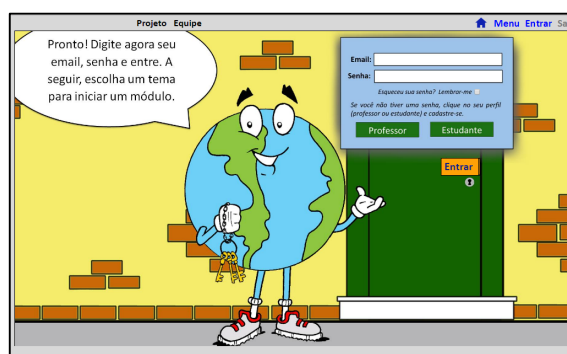


Fig.2: Tela de Log in.

2º Passo: Cadastro do Professor e do Estudante

Escolha na tela de Log in (fig.2) o perfil: **professor** ou **aluno** que deseja fazer o cadastro, clique na palavra correspondente e vá para a tela de cadastro.

Cadastro do Professor

A figura 3 indica o formulário de cadastro do **perfil Professor**. Preencha os campos indicados e crie uma senha, de um mínimo de seis caracteres. Anote seu email e senha porque serão necessários toda vez que entrar no sistema e clique em salvar.

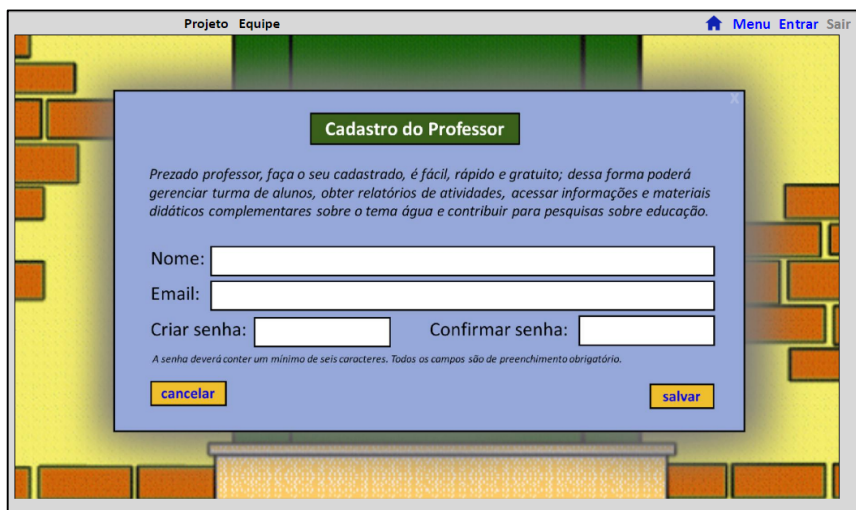


Fig.3: Tela de Cadastro do perfil Professor

Cadastro do Estudante

Os alunos deverão selecionar a opção **Estudante** (fig. 4), avançar para a tela de cadastro e preencher os campos indicados (fig. 5). A senha deverá ter um mínimo 6 caracteres.



Fig. 4 – Tela de acesso ao cadastro

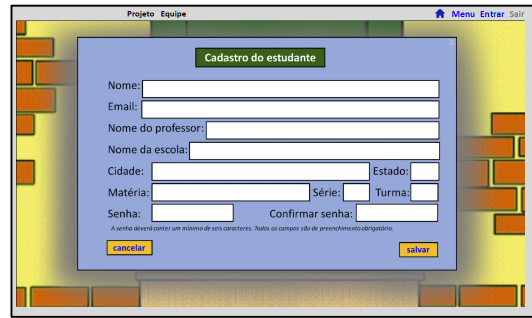


Fig. 5 – Formulário de cadastro do perfil Estudante

No campo *e-mail* eles podem utilizar um *email* que já possuem ou criar um novo por meio do site [10 Minute Mail¹](https://10minutemail.com/10MinuteMail/index.html?dswid=-7323), onde é possível gerar um *email* temporário para acesso ao jogo “Pegada Doméstica” (fig.6).

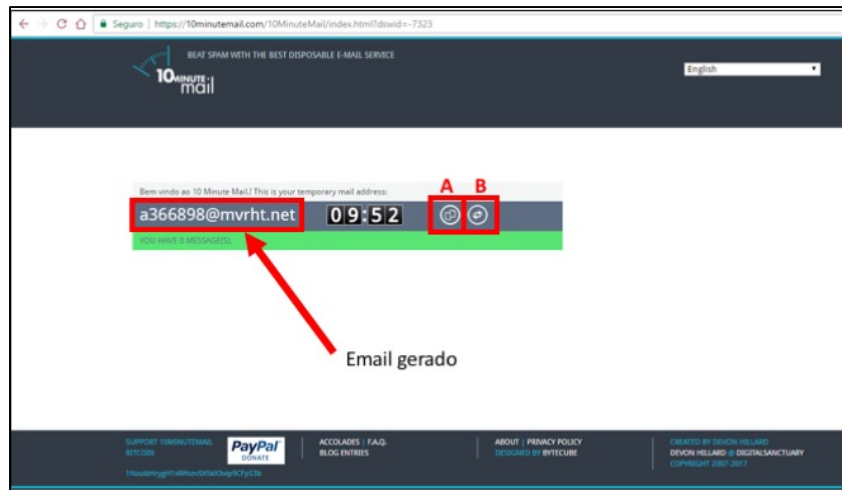


Fig. 6: Tela do site 10 Minute Mail. Na figura observa-se que foi gerado um *e-mail* (a366898@mvrht.net) e que ele tem a duração de 09 minutos e 52 segundos, o relógio indica quanto tempo seu e-mail ainda durará. Onde está localizada a faixa verde, indica que não há nenhuma nova mensagem. Caso seja enviado um e-mail para este endereço a mensagem substituirá a faixa. Na figura, também, estão destacados dois recursos que o site oferece, a letra A indica onde apertar para que o e-mail seja copiado e a letra B indica onde apertar caso seja necessário que seu e-mail dure por mais 10 minutos, vale ressaltar que essa função deve ser utilizada antes dos 10 minutos iniciais se esgotarem. Se o tempo terminar um novo e-mail será gerado.

Peça a seus alunos para anotarem o *e-mail* gerado, uma vez que ele será utilizado para a realização do cadastro e *log in* no sistema! Isso pode ser feito independentemente do tempo de duração do email, pois o sistema “Pegada Doméstica” aceita o *email*, mesmo que não seja mais válido.

¹ <https://10minutemail.com/10MinuteMail/index.html?dswid=-1121>

Fig. 7: Tela de Cadastro do perfil Estudante preenchida, utilizando-se o *email* gerado no site *10 Minute Mail*

IMPORTANTE: Lembre seus alunos de anotar o e-mail e a senha utilizados para que possam acessar o sistema novamente, pois o processo de recuperação da senha não poderá ser utilizado já que o e-mail inserido tem a duração de apenas 10 minutos!

3º Passo: Log in

Após o cadastro, vá para a tela de **log in**, cujo acesso foi explicado no 1º passo, e digite nos campos seu *email* e senha, em seguida clique na palavra **Entrar** (figs. 8 e 9), que encontra-se no canto superior direito da tela e na maçaneta da porta da ilustração. Ambos os links são válidos.



Fig. 8: Tela de Log in. Fig. 9: Detalhe do campo de preenchimento da tela de Log in.

IMPORTANTE: Após clicar observe se a palavra **Entrar** na aba superior tornou-se **cinza**, isso indicará que você já está **logado**. Pode ocorrer de

aparecer uma tela cheia de códigos, ignore-a e clique a palavra **Menu** para acessar o jogo.

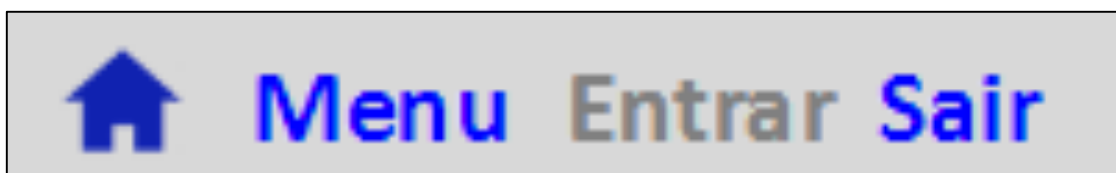


Fig. 10: Detalhe dos links de atalho localizados no canto superior direito da tela

4º Passo: Menu e execução dos módulos

Após o cadastro e *log in* já é possível acessar o **Menu**, onde estão disponíveis os módulos de execução. Para acessar o menu utilize o atalho no canto superior direito da tela, ou avance progressivamente desde as telas iniciais. Cada módulo corresponde a um tópico e leva cerca de uma hora para ser executado. Os módulos com maior pontuação são os mais longos e os com menor são mais curtos e de execução mais rápida. Para selecionar um módulo, basta clicar sobre seu nome. Para exemplo, utilizaremos o módulo “A água no planeta”.

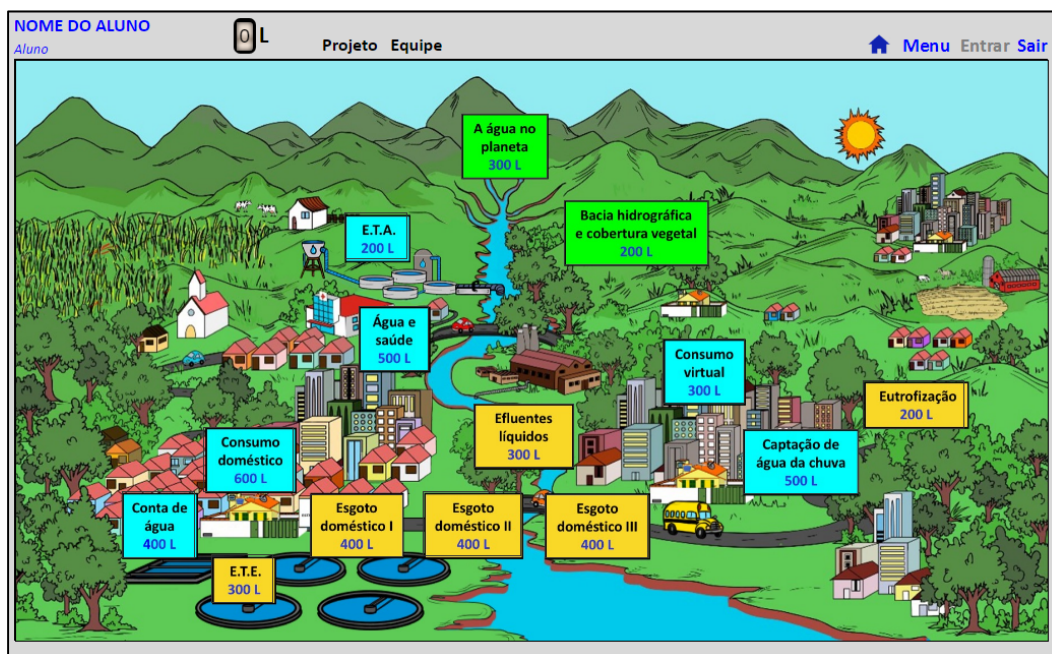


Fig. 10: Menu de acesso aos módulos de execução. Observe que cada cor corresponde a uma sequência didática, sendo o verde, a sequência de “Introdução ao tema água”; a azul turquesa correspondente aos temas “Consumo doméstico” e os módulos de cor alaranjada referem-se ao tema “Efluentes”



Fig. 11: Tela de início do módulo “A água no planeta”

5º Passo: Aplicação em sala de aula

Há diversas formas de aplicação desse material. Os alunos podem executar os módulos de forma independente, em casa ou na escola, em grupos ou de forma coletiva. Em nossa perspectiva a melhor forma é a aplicação de forma coletiva, com o uso de um projetor multimídia, logado no perfil do professor, de forma que o jogo seja apresentado a todo o conjunto de alunos presentes na sala de aula. Esse método desperta o interesse, estimula a participação e cria uma atmosfera muito rica para o ensino-aprendizagem dos conteúdos. No caso de aplicações de forma individualizada ou em grupos, é necessário que seja utilizado um **máximo de cinco computadores**, pois o sistema ainda não suporta uma quantidade maior de computadores conectados de forma simultânea. Desejamos que faça um bom proveito do material e que ele proporcione uma experiência de ensino-aprendizagem rica e agradável!

Equipe de desenvolvimento