

Atividades Online da National Geographic Learning

Manual da plataforma para alunos da educação básica

Manual para pais e alunos

Índice

Índice	2
1. Introdução	3
2. Requisitos do sistema	4
3. Como entrar nas atividades online	5
a. Faça o login com as credenciais fornecidas pela sua instituição	5
b. Faça o autorregistro do(a) seu/sua filho(a)	5
c. Esqueci minha senha	7
4. Minha conta	9
5. Visão geral da plataforma	10
6. Unidade, Aulas, Atividades e Jogos	11
1. Tipos de atividades	13
2. Jogos	20
7. Progresso	25
A. Prêmios estudantis	26
B. Visualização dos pais	28
8. Mensagens	29
9. Suporte	31

1. Introdução

Este documento tem o objetivo de fornecer instruções sobre como utilizar as atividades online da National Geographic Learning.

As atividades online foram otimizadas para serem utilizadas em dispositivos móveis (smartphones e tablets), laptops e computadores desktop.

Inclui jogos e atividades para a prática e preparação para exames.



2. Requisitos do sistema

Os requisitos de sistema recomendados para utilizar o produto são os seguintes:

Sistema operacional:

- Windows (somente 64-bit) 7 / 8 / 8.1 / 10
- Mac OS 10.13 ou superior
- Ubuntu 18.04 ou superior

Tablets e smartphones:

- iPad 2ª geração ou superior
- iPhone 6 ou superior
- Android 7.0, Hardware de acordo com a referência do Google Pixel 1

Navegador:

WINDOWS

- A versão mais atualizada do Chrome
- A versão mais atualizada do Firefox
- A versão mais atualizada do Edge

MAC

- A versão mais atualizada do Safari

Velocidade de internet: 2 Mbps

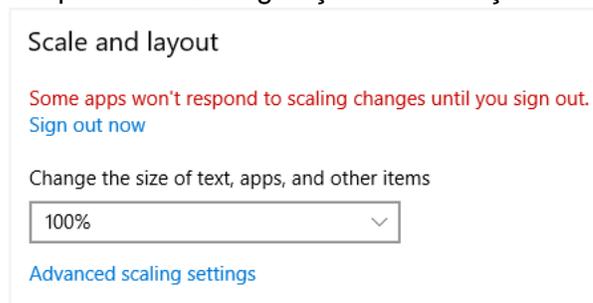
Memória RAM: 4 Gb

Espaço disponível no disco rígido: 100 Mb de espaço disponível

Dimensões da tela:

- 768 * 1024 px para uso em modo paisagem
- 1334 * 750 px para uso em modo retrato

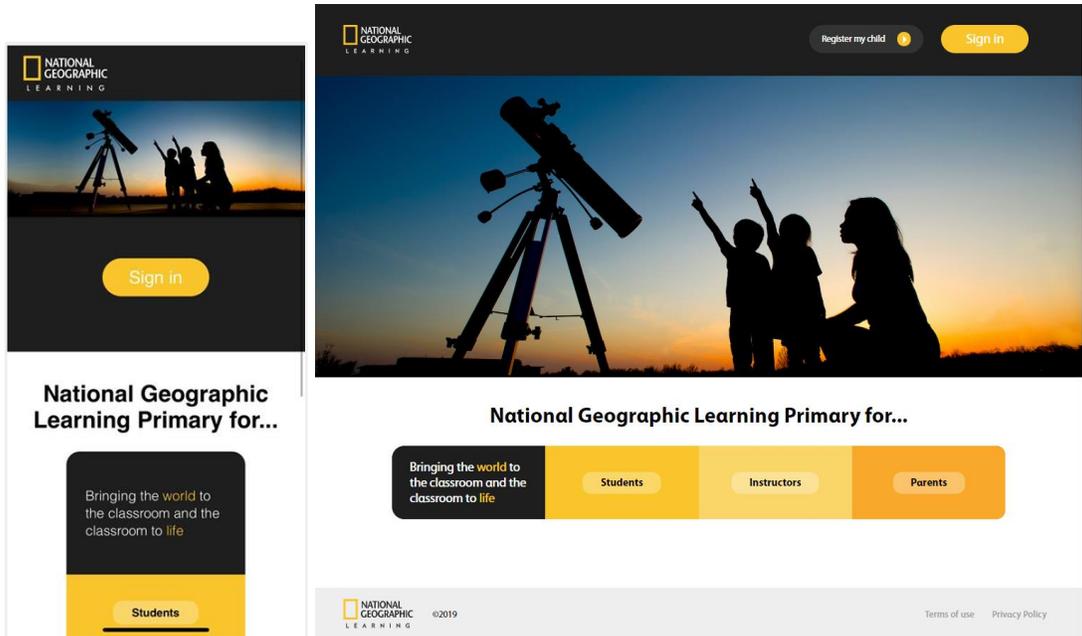
Para garantir resultados ideais, é necessário configurar a tela de exibição para uma escala de 100% a partir das Configurações de Exibição:



3. Como entrar nas atividades online

O acesso é autorizado através do site learn.eltngl.com, onde vc vai precisar:

- a) Fazer o login com as credenciais fornecidas pela sua instituição.
- b) Fazer o autorregistro do(a) seu/sua filho(a).



a. Faça o login com as credenciais fornecidas pela sua instituição

Na página inicial das atividades online, clique na opção **Entrar** e digite as informações de nome de usuário e senha fornecidas pela sua instituição.

b. Faça o autorregistro do(a) seu/sua filho(a)

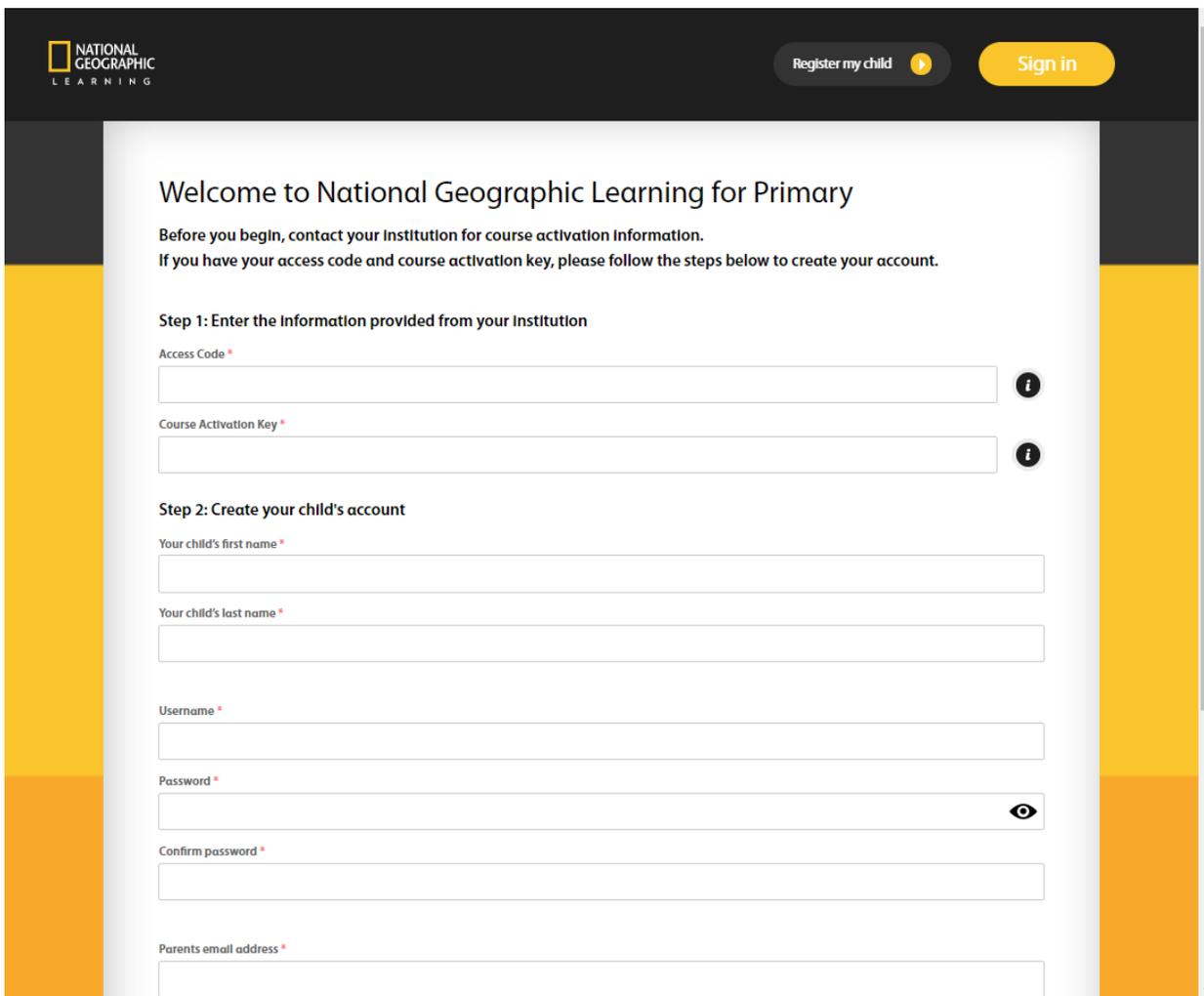
Na página inicial das atividades online, clique na opção **Cadastrar o meu filho** e preencha o formulário. Será necessário fornecer os seguintes dados:

1. **Código de acesso.** O Código de acesso pode ser encontrado na contracapa do Livro do aluno ou nas páginas internas do pacote de código de acesso impresso (PAC). O código é composto por dez caracteres alfanuméricos.
2. **Chave de ativação do curso.** A chave de ativação do curso é composta por um código alfanumérico de oito caracteres que deverá ser fornecido pela sua

instituição ou professor(a). Se o(a) seu/sua filho(a) é autodidata, ou seja, estuda sozinho(a) sem frequentar uma escola, visite ELTNGL.com/coursekey.

O código de acesso e a chave de ativação do curso são necessários tanto para o curso ministrado por um professor ou para o formato de autoaprendizagem. O processo para fazer o login é o mesmo.

Preencha o formulário com os dados do(a) seu/sua filho(a), incluindo seu endereço de e-mail e defina um nome de usuário e senha para utilizar ao fazer o login na plataforma.



The screenshot shows the registration page for National Geographic Learning for Primary. At the top left is the logo, and at the top right are buttons for "Register my child" and "Sign in". The main heading is "Welcome to National Geographic Learning for Primary". Below this, there are instructions: "Before you begin, contact your Institution for course activation information. If you have your access code and course activation key, please follow the steps below to create your account." The form is divided into two steps. Step 1, "Enter the Information provided from your Institution", includes fields for "Access Code" and "Course Activation Key", each with an information icon. Step 2, "Create your child's account", includes fields for "Your child's first name", "Your child's last name", "Username", "Password" (with a visibility toggle), "Confirm password", and "Parents email address".

Lembramos que é permitido cadastrar-se em apenas um curso de cada vez. Para concluir, declare que você reconhece e aceita os termos e condições da plataforma e, em seguida, clique em **Cadastrar o(a) seu/sua filho(a)**.

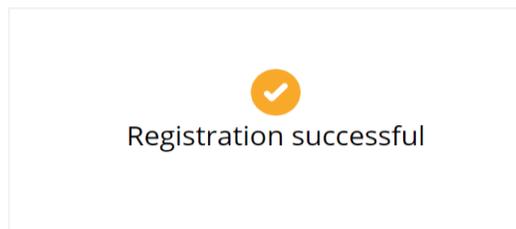
Step 3: Review the Terms of Use and Privacy Policy

I accept and agree to the:

- Terms of Use
- Privacy Policy

Register your child

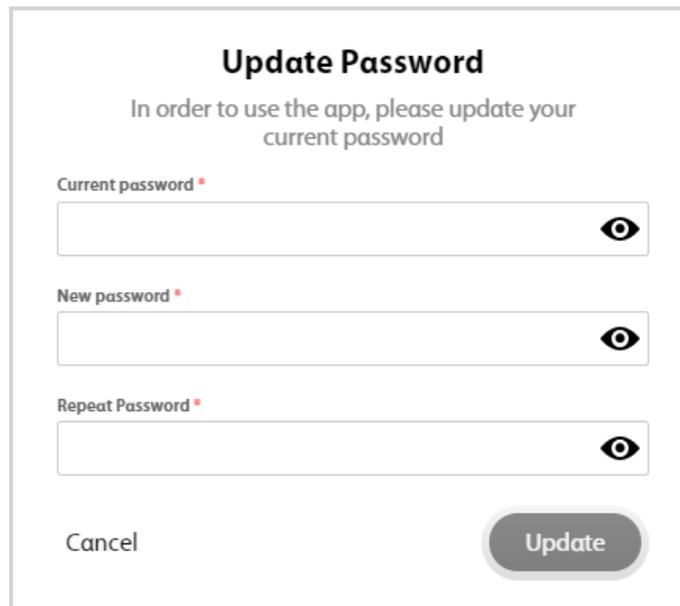
Será exibida uma mensagem de “Cadastro efetuado com sucesso” e, em seguida, você será encaminhado para a página inicial das atividades online, onde deverá fazer login com as suas credenciais.



c. Esqueci minha senha

Se você esquecer a senha, há duas maneiras de redefini-la:

1. Solicite à sua instituição que forneça uma senha temporária que lhe permita fazer o login e redefinir uma nova senha de sua preferência. Após receber a senha fornecida pela sua instituição, vá até à página principal (learn.eltngl.com) e clique na opção **Entrar** escrevendo o seu nome de usuário e nova senha. Após ter realizado o login, a janela pop-up a seguir será exibida, onde você poderá definir uma nova senha:



Update Password

In order to use the app, please update your current password

Current password *

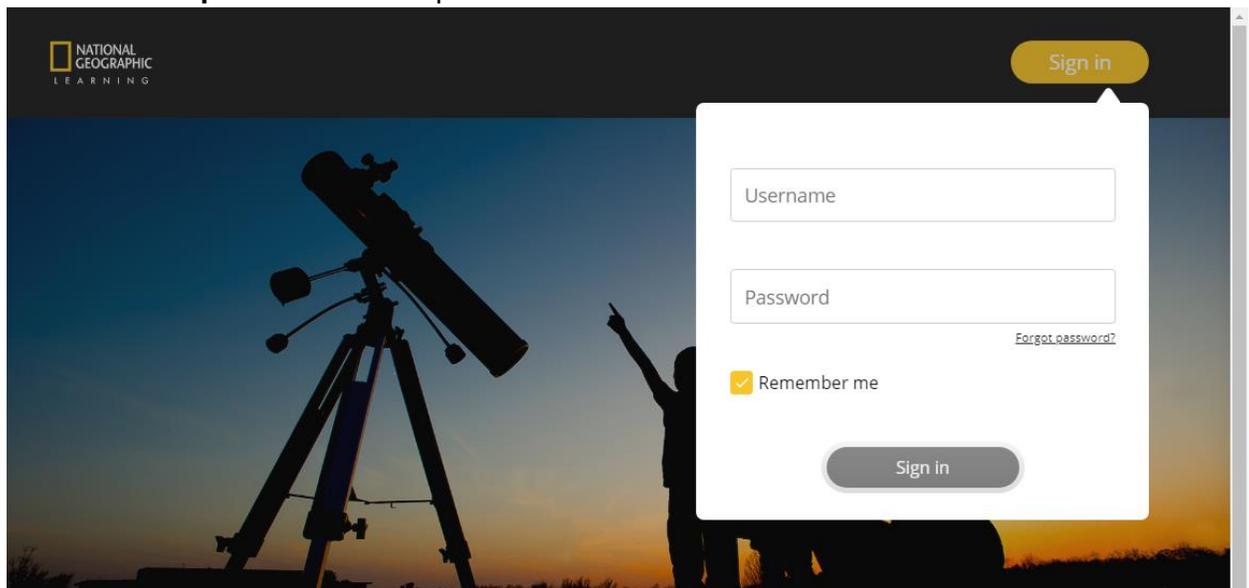
New password *

Repeat Password *

Cancel

OBSERVAÇÃO: A sua **Senha atual**, no momento, é a senha temporária que a instituição lhe forneceu. As senhas devem ter no mínimo oito caracteres, incluir um número, uma letra maiúscula e uma minúscula. Clique em **Atualizar** e a sua senha será redefinida.

2. Na página principal (learn.eltngl.com), clique na opção **Entrar** e, em seguida, no link **Esqueceu a senha?** para redefinir a senha.



 NATIONAL
GEOGRAPHIC
LEARNING

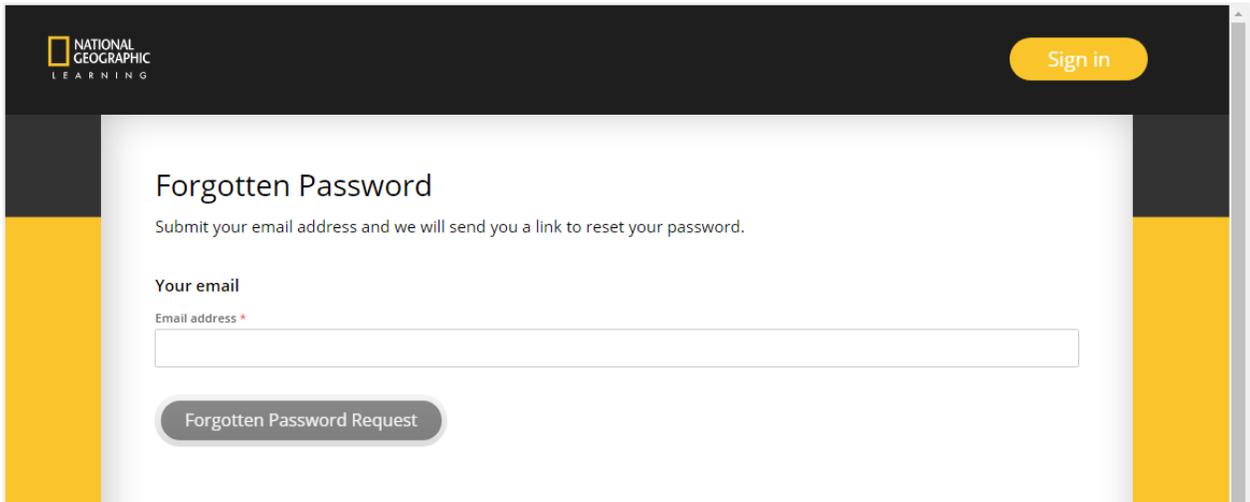
Username

Password

[Forgot password?](#)

Remember me

Insira o endereço de e-mail para o qual serão enviadas instruções de redefinição de senha:



Forgotten Password

Submit your email address and we will send you a link to reset your password.

Your email

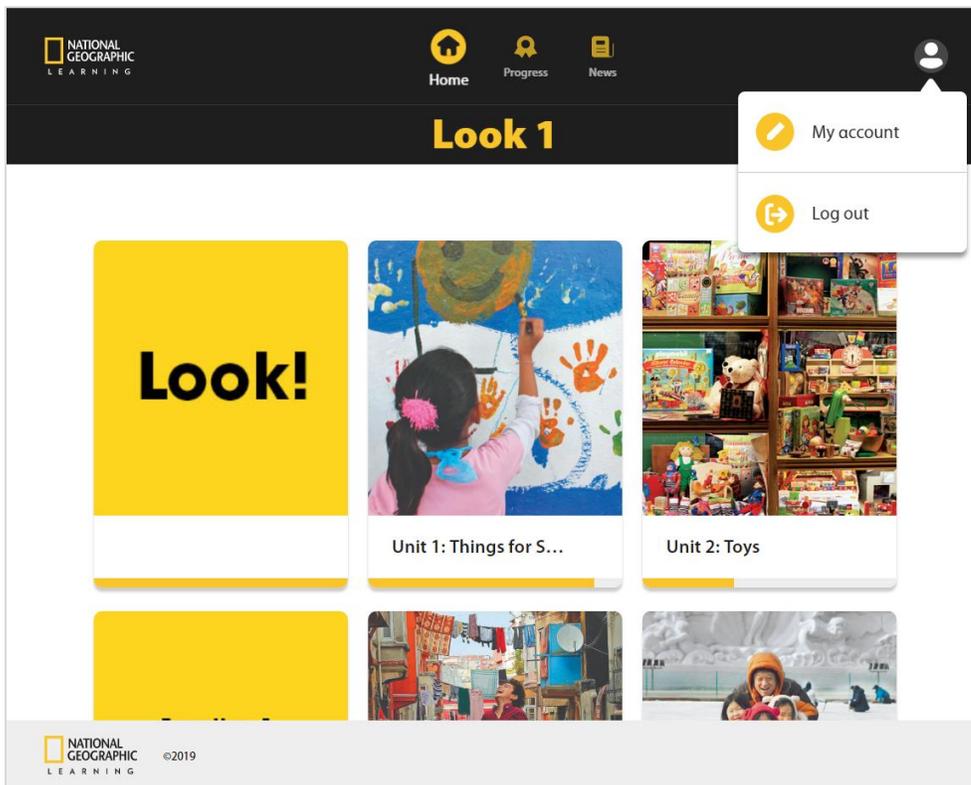
Email address *

Forgotten Password Request

Em seguida, siga as instruções enviadas ao seu e-mail.

* Recomendamos selecionar a opção “Lembrar credenciais” para gravar os seus dados de login, evitando repetir esse processo no futuro.

4. Minha conta



 NATIONAL
GEOGRAPHIC
LEARNING

Home Progress News

Look 1

My account

Log out

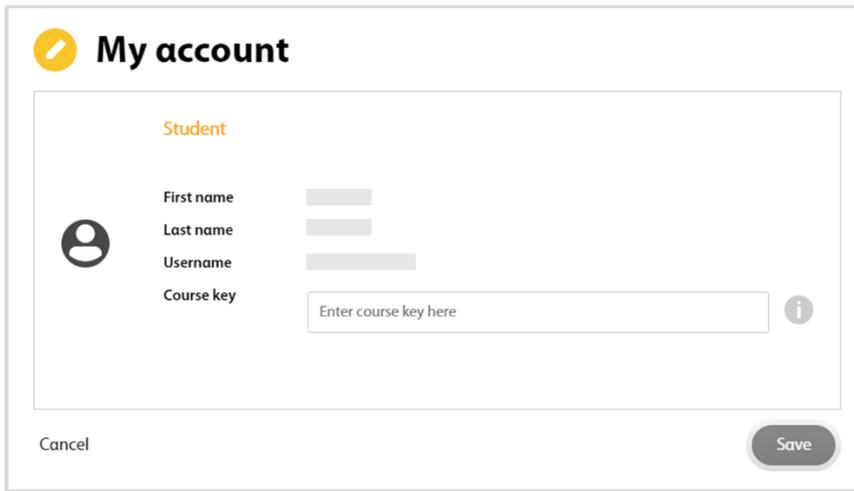
Look!

Unit 1: Things for S...

Unit 2: Toys

 NATIONAL
GEOGRAPHIC
LEARNING ©2019

Clique no ícone  para visualizar o perfil da conta do(a) seu/sua filho(a): nome, sobrenome, nome de usuário e idioma da plataforma.



My account

Student



First name

Last name

Username

Course key 

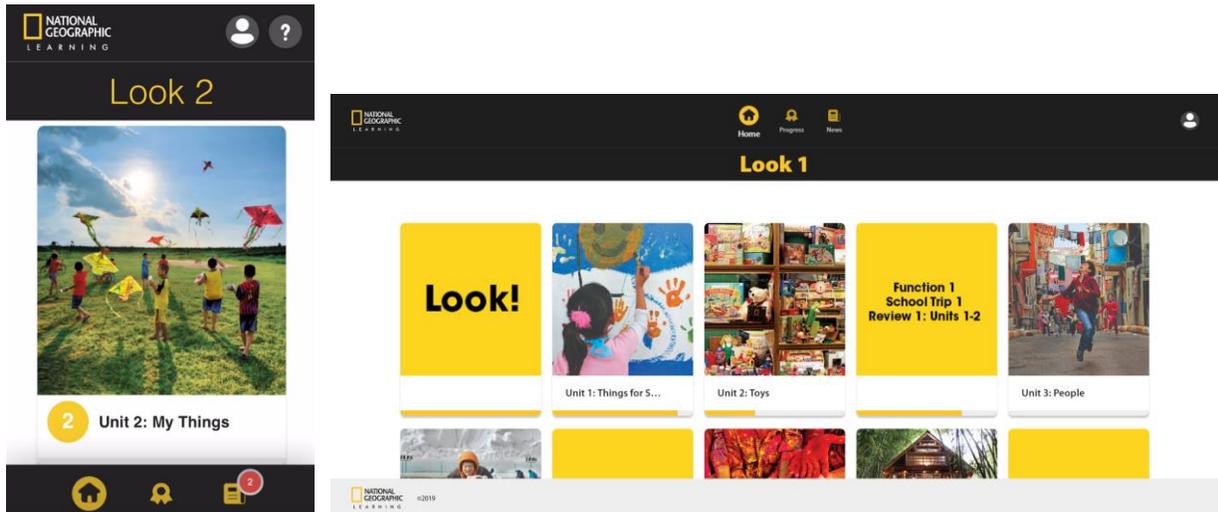
Cancel Save

5. Visão geral da plataforma

Existem três telas principais:

-  **Página inicial:** veja todas as aulas e atividades.
-  **Progresso:** consulte o progresso do(a) seu/sua filho(a).
-  **Novidades:** comunique-se com o seu professor.

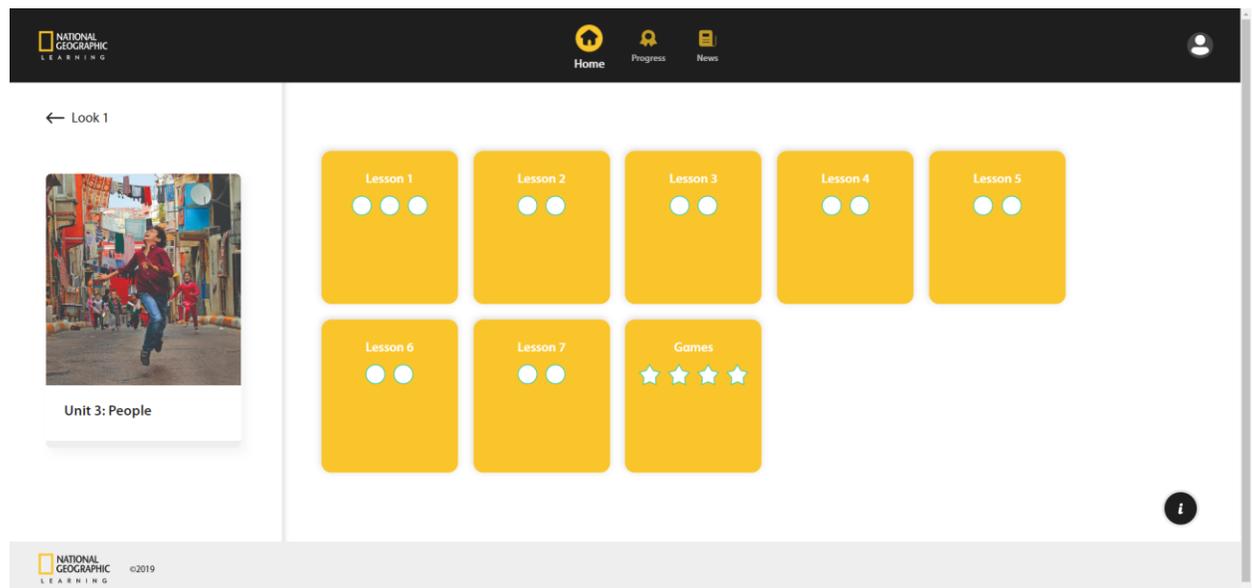
Caso o seu professor tenha atribuído trabalhos de casa, estes serão exibidos após você fazer o login.



A partir desta tela, clique em uma Unidade para visualizar as aulas dentro da unidade.

6. Unidade, Aulas, Atividades e Jogos

Cada Unidade de um curso contém diversos cartões didáticos, e cada cartão tem diversas atividades e jogos.



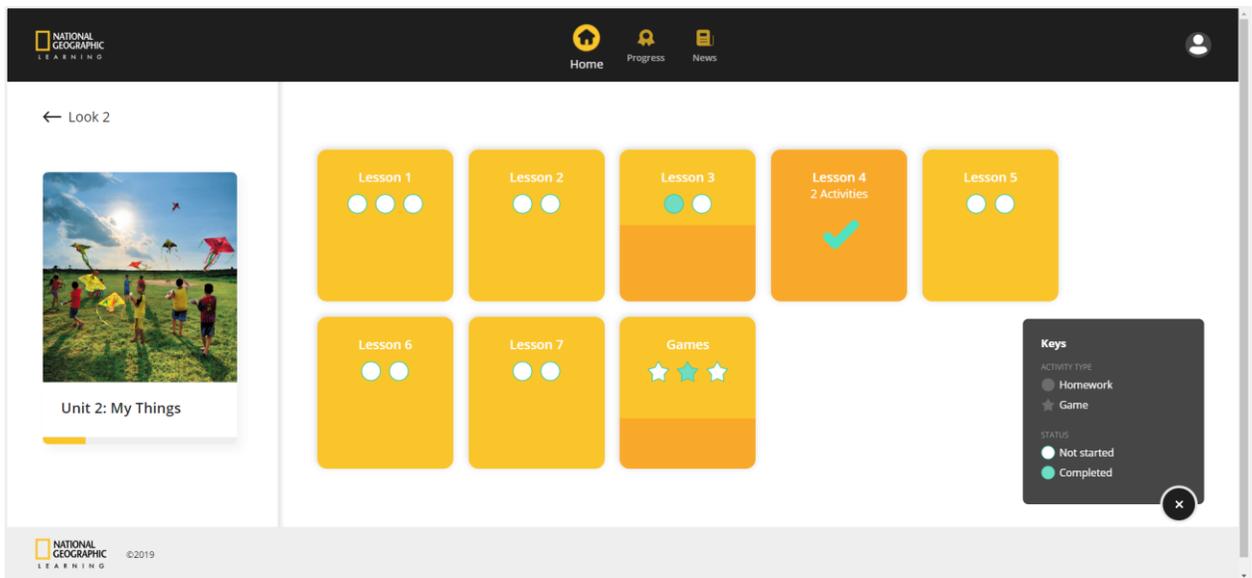
Os indicadores visuais indicam ao aluno o seu progresso em cada cartão didático. As atividades são representadas por círculos , e os jogos, por estrelas .

Círculos e estrelas em branco representam atividades e jogos que ainda não foram concluídos.

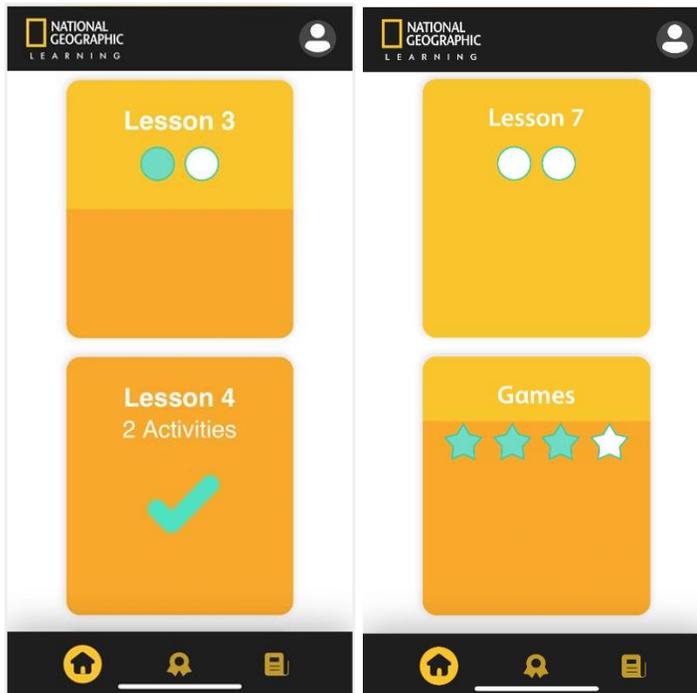
Após as atividades e jogos serem concluídos, eles passam a apresentar círculos  e estrelas verdes .

Você também pode monitorar o progresso do(a) seu/sua filho(a) em uma lição específica. Se o cartão didático apresentar uma cor completamente amarela, isso indica que nenhuma das atividades propostas para a lição foi concluída.

Se o cartão didático apresentar uma coloração laranja, isso indica que o(a) seu/sua filho(a) concluiu algumas das atividades e jogos propostos para a lição. Se o cartão didático apresentar uma cor completamente laranja e tiver um símbolo de verificação de cor verde, isso indica que o(a) seu/sua filho(a) concluiu a lição na íntegra.



The screenshot displays the National Geographic Learning interface. At the top, there is a navigation bar with 'Home', 'Progress', and 'News' icons. The main content area shows a progress dashboard for 'Unit 2: My Things'. On the left, there is a card for 'Unit 2: My Things' with a photo of children flying kites. The dashboard consists of eight lesson cards: Lesson 1, Lesson 2, Lesson 3, Lesson 4 (2 Activities), Lesson 5, Lesson 6, Lesson 7, and Games. Each card shows a progress indicator: Lesson 1 (3 white circles), Lesson 2 (2 white circles), Lesson 3 (1 green circle, 1 white circle), Lesson 4 (green checkmark), Lesson 5 (2 white circles), Lesson 6 (2 white circles), Lesson 7 (2 white circles), and Games (3 green stars). A 'Keys' legend in the bottom right corner explains the symbols: Activity Type (Homework, Game) and Status (Not started, Completed).



Além disso, você pode monitorar o progresso no nível da unidade com a barra de progresso amarela que pode ser encontrada sob o título da unidade, a qual indica o nível de progresso que foi feito na unidade.

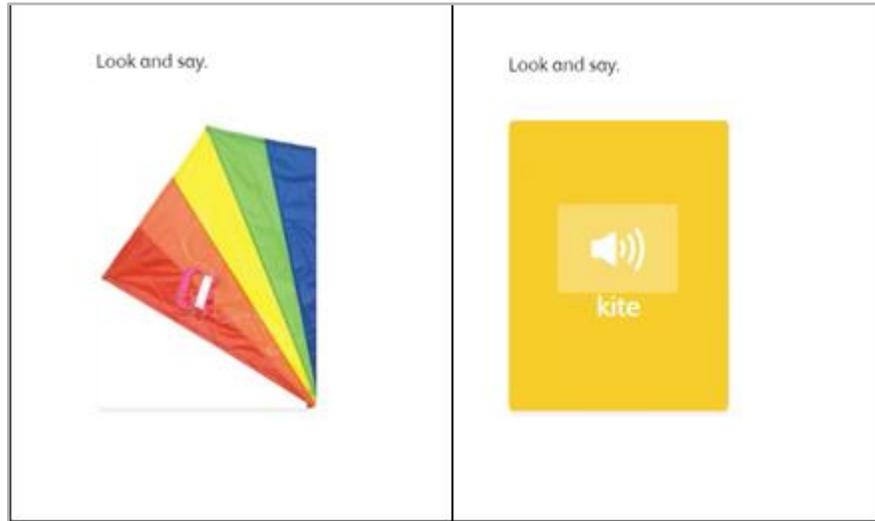
1. Tipos de atividades

São disponibilizados diversos tipos de atividades e jogos exclusivos. Quatro deles são atividades sem pontuação: flashcards, memória, jogos e diálogo. O botão **Concluído** ao final da atividade indicará a conclusão da atividade e a marcará como concluída na plataforma: a estrela ou círculo passa a estar preenchido.

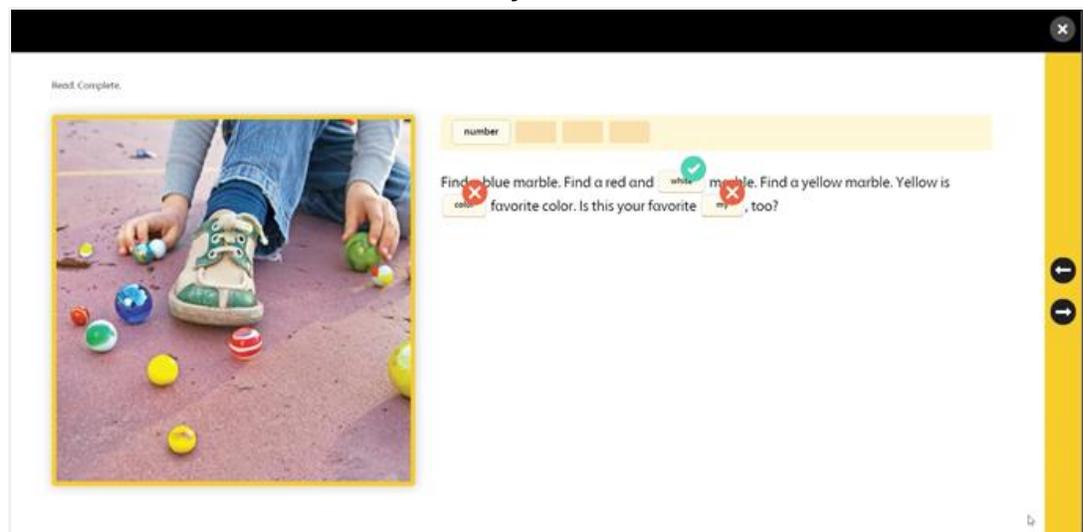
Se a atividade tiver diversas telas, é o botão **Concluído** na última tela que indica que a atividade foi concluída. Essas atividades serão representadas no boletim e sempre terão uma pontuação de 0%.

Alguns dos tipos de atividades incluem:

- Flashcards



- Preencha as lacunas
 - Questões com o uso da função “arrastar e soltar”



Read. Complete.

number

Find a blue marble. Find a red and white marble. Find a yellow marble. Yellow is my favorite color. Is this your favorite color, too?

○ Questões de múltipla escolha



Claudia Chan Shaw is a toy collector in Australia. She has a lot of cool toys. Claudia has old and new toys. She really likes toy robots. Look at these robots from her collection!

Claudia has a robot named Robby. Robby is black. His head is big. His arms and feet are red. He can walk!

Claudia has a lot of ____.

A. toys

B. art



○ Questões de múltipla escolha, múltiplas respostas

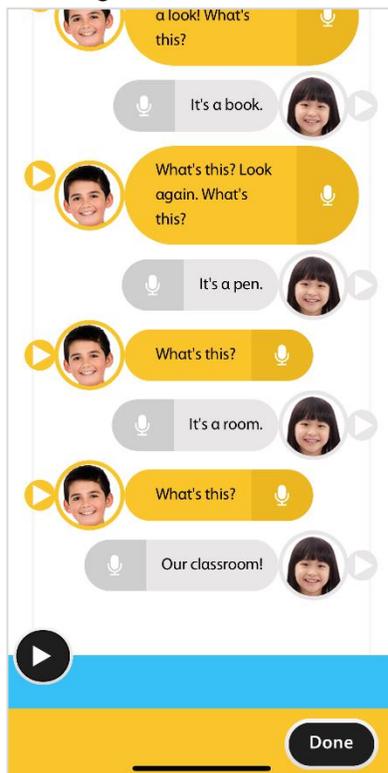
Choose the words about marbles.



Look at the photo. This is a game of marbles. Marbles is my favorite game. It's fun!
A marble is small. It's a small ball.

- photo
- game ✓
- fun ✓
- small ✓
- look
- doll
- ball ✓

o Diálogo



a look! What's this?

It's a book.

What's this? Look again. What's this?

It's a pen.

What's this?

It's a room.

What's this?

Our classroom!

Done

- Colocar os itens em ordem sequencial

Listen and order.

Is it a pencil?

No, it isn't.

What's this?

It's a pen for school!

Navigation icons: back arrow, checkmark, Done

- Correspondência entre itens

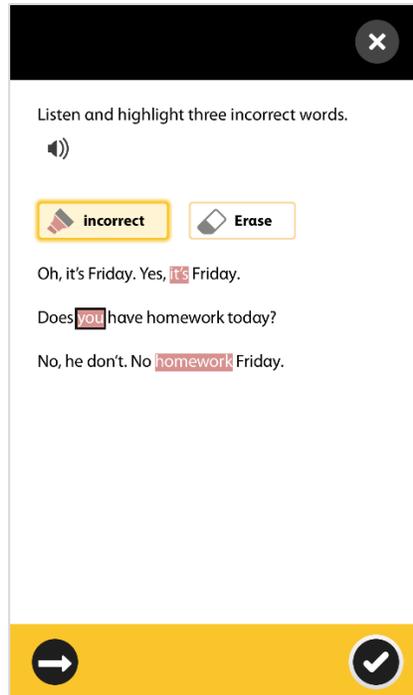
Match.

What color is his shirt? They're blue.

What color are his pants? They're white.

What color are his socks? It's blue and white.

○ Destacar respostas/itens



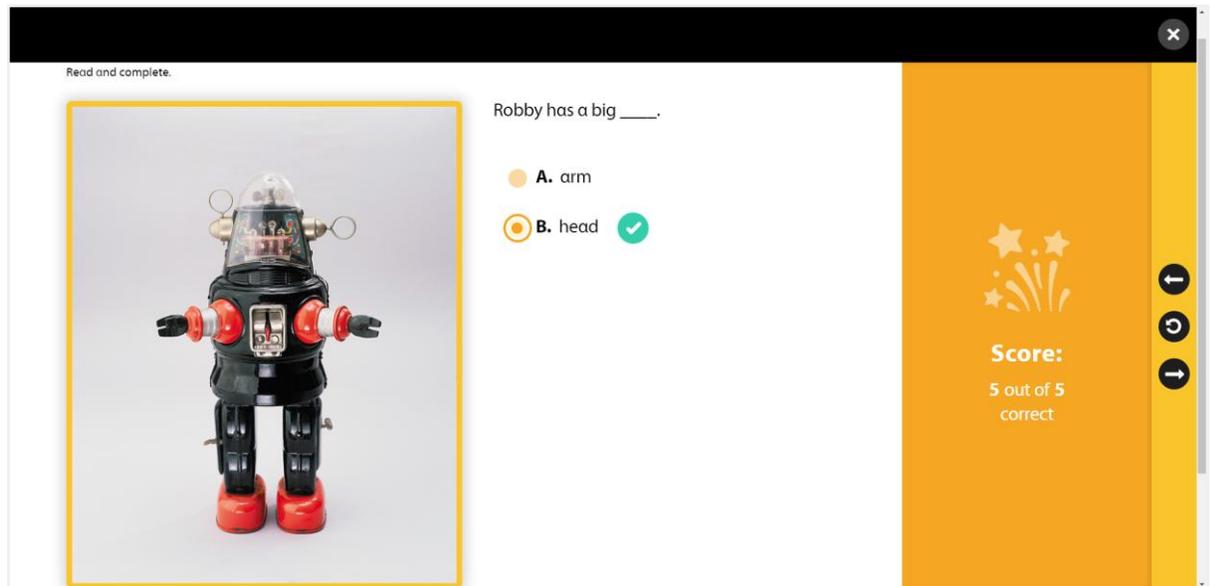
Na maioria das atividades, existem diversas telas. Após completar uma tela, verifique as respostas clicando no ícone  no seu smartphone ou no ícone  no seu computador.

Para avançar de uma tela para a próxima, use a seta  localizada no canto inferior esquerdo do seu smartphone, ou no lado direito da tela do seu computador. Para voltar a uma tela anterior, clique na seta .

Após o(a) seu/sua filho(a) ter concluído todas as telas, clique na opção  para ver a pontuação final.

Após a atividade ter sido concluída, o(a) seu/sua filho(a) receberá uma mensagem com

a pontuação da atividade e uma imagem :



Read and complete.



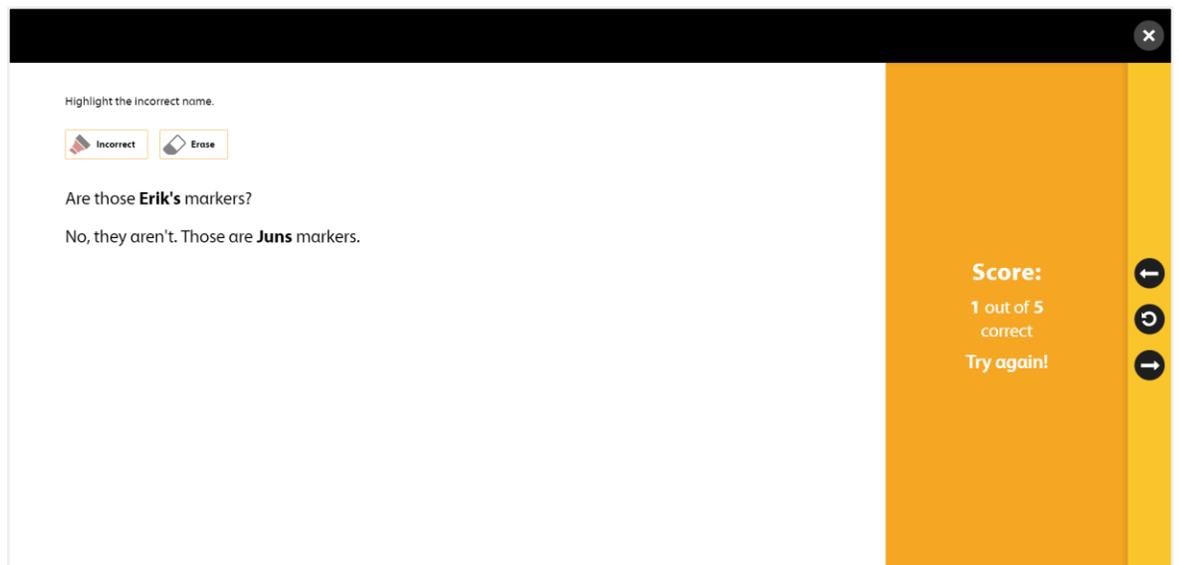
Robby has a big ____.

A. arm

B. head ✓

Score:
5 out of 5
correct

Se a pontuação for baixa, o(a) seu/sua filho(a) receberá uma mensagem do tipo “Tente novamente!”:



Highlight the incorrect name.

Are those **Erik's** markers?

No, they aren't. Those are **Juns** markers.

Score:
1 out of 5
correct
Try again!

Assim que a atividade for concluída, diversas opções estarão disponíveis:

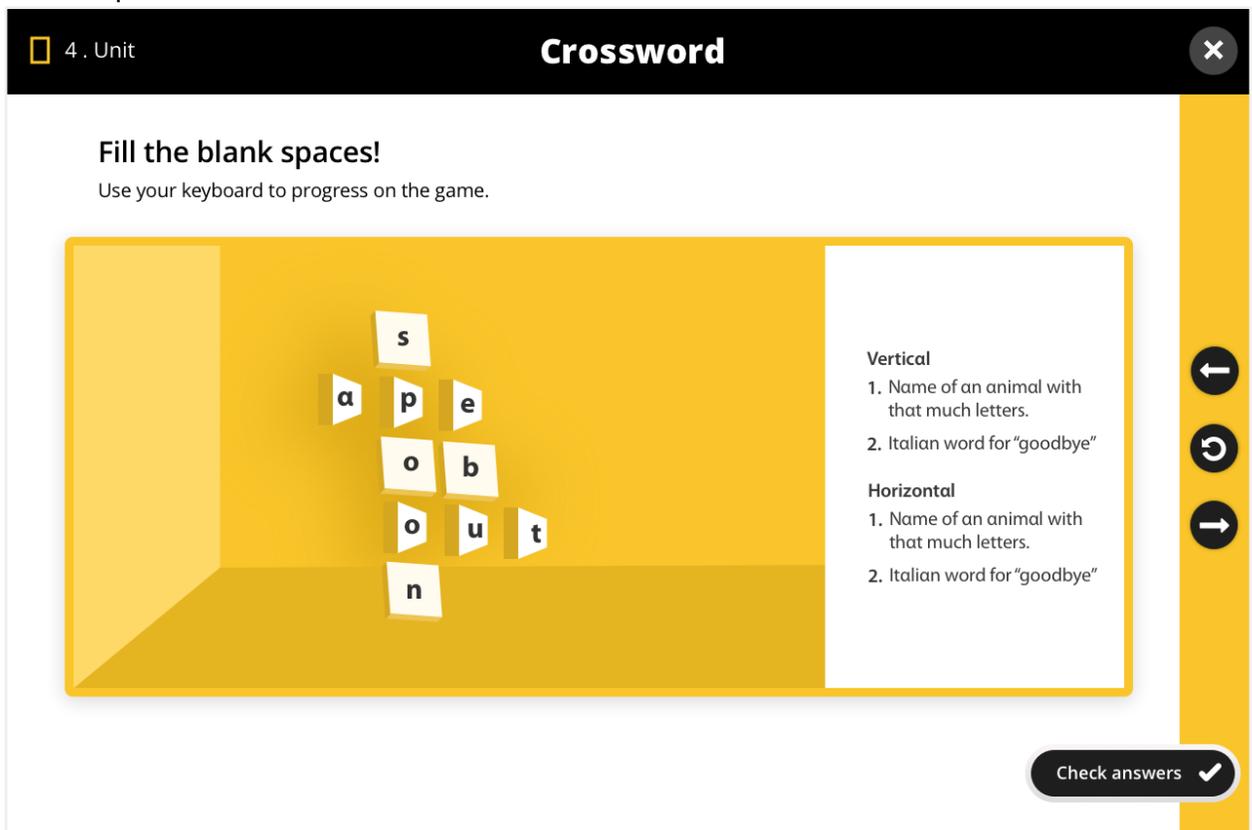
-  Rever cada resposta de subatividades ao clicar na seta para trás.
-  Refazer a atividade ao clicar na seta.
-  Avançar para a próxima atividade ao clicar na seta para a frente.
-  Fechar a atividade e voltar à visualização da unidade.

2. Jogos

As atividades online contam com diversos tipos de jogos. Alguns dos exemplos que podem ser encontrados em alguns programas são:

1. Palavras cruzadas

Os alunos devem completar as palavras cruzadas preenchendo os espaços em branco com letras, utilizando o teclado. Se uma nova palavra é preenchida de forma correta, ela desaparecerá da tela.



4. Unit **Crossword**

Fill the blank spaces!
Use your keyboard to progress on the game.

Vertical

1. Name of an animal with that much letters.
2. Italian word for "goodbye"

Horizontal

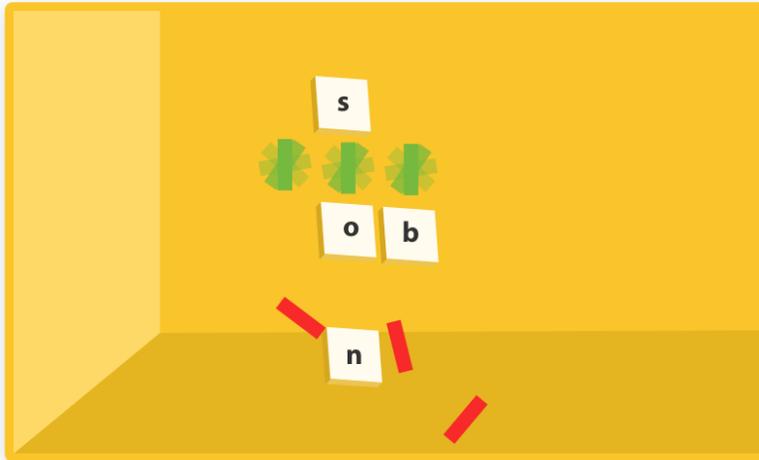
1. Name of an animal with that much letters.
2. Italian word for "goodbye"

Check answers ✓



Fill the blank spaces!

Use your keyboard to progress on the game.



Vertical

1. Name of an animal with that much letters.
2. Italian word for "goodbye"

Horizontal

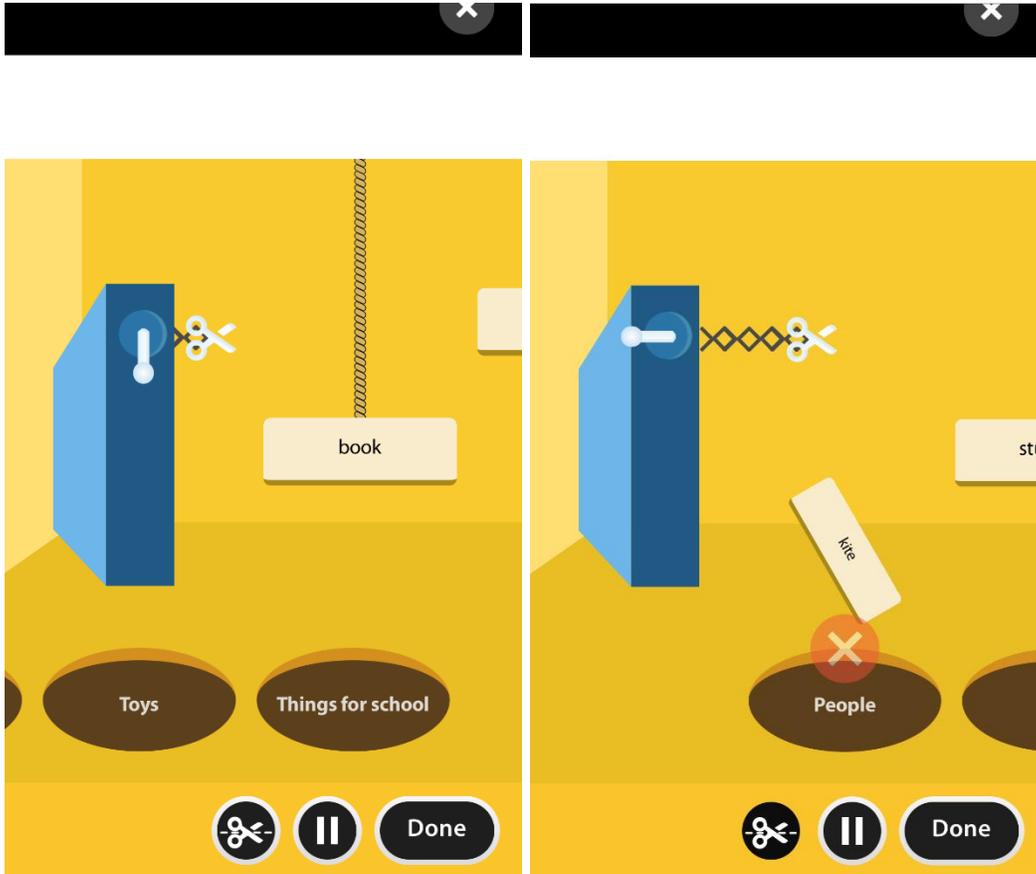
1. Name of an animal with that much letters.
2. Italian word for "goodbye"



Check answers 

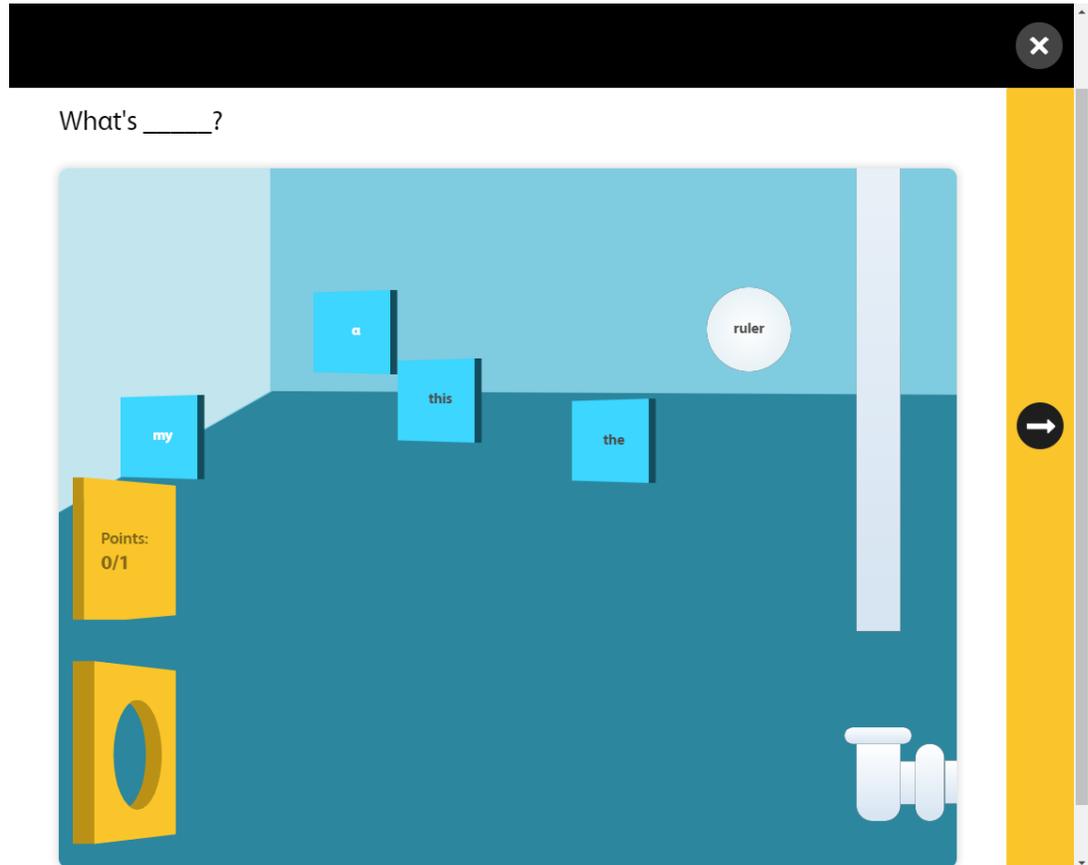
2. Boxdrop (Jogo de associação de itens)

Este é um jogo de associação. Os alunos devem cortar a corda de modo que o item se encaixe na categoria correta.



3. Jogo de apanhar a resposta

Os alunos devem clicar nas respostas corretas dentro das figuras geométricas para ganhar pontos.



4. Adivinhe a palavra

Os alunos descobrem uma “palavra misteriosa” utilizando o teclado para escolher as letras.

✕

Guess the word.

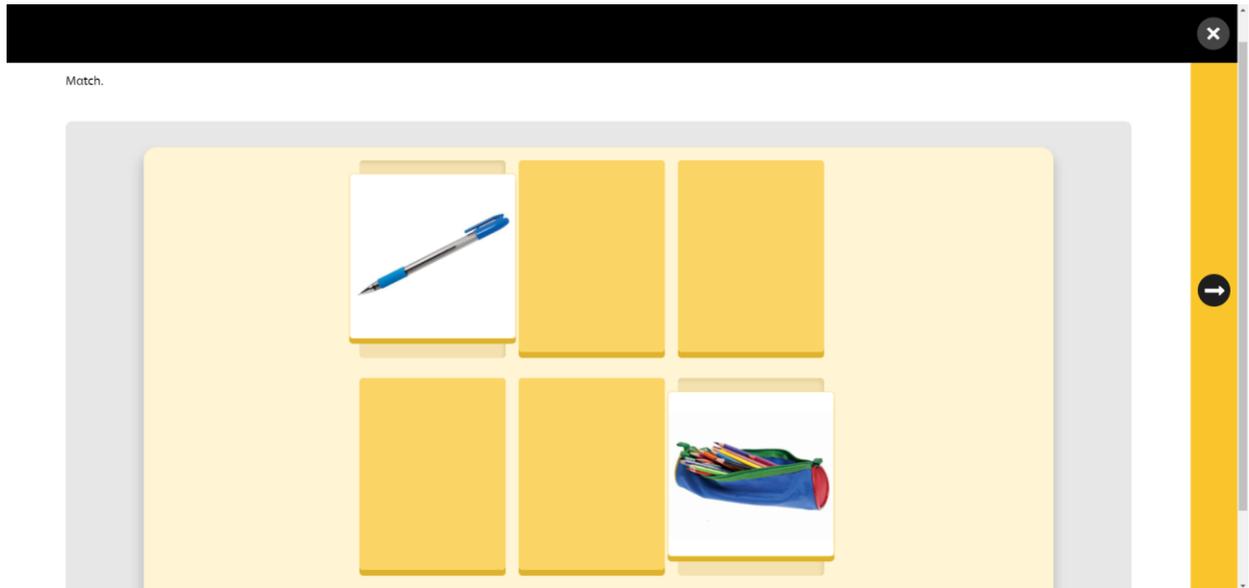


The image shows a soccer field with a goal and a ball. A yellow book is shown above a keyboard interface. The keyboard has a grid of letters: a, b, c, d, e, f; g, h, i, j, k, l; m, n, o, p, q, r; s, t, u, v, w, x; y, z. The letter 'o' is highlighted in yellow. Above the keyboard, there are three yellow dots and a white square containing a blue book icon. The background is a green field with a white goal and a white ball.

→

5. Jogo da memória

Os alunos devem encontrar a correspondência entre as cartas.



7. Progresso

Para monitorar o seu progresso, acesse o menu **Progresso** clicando no ícone de prêmio

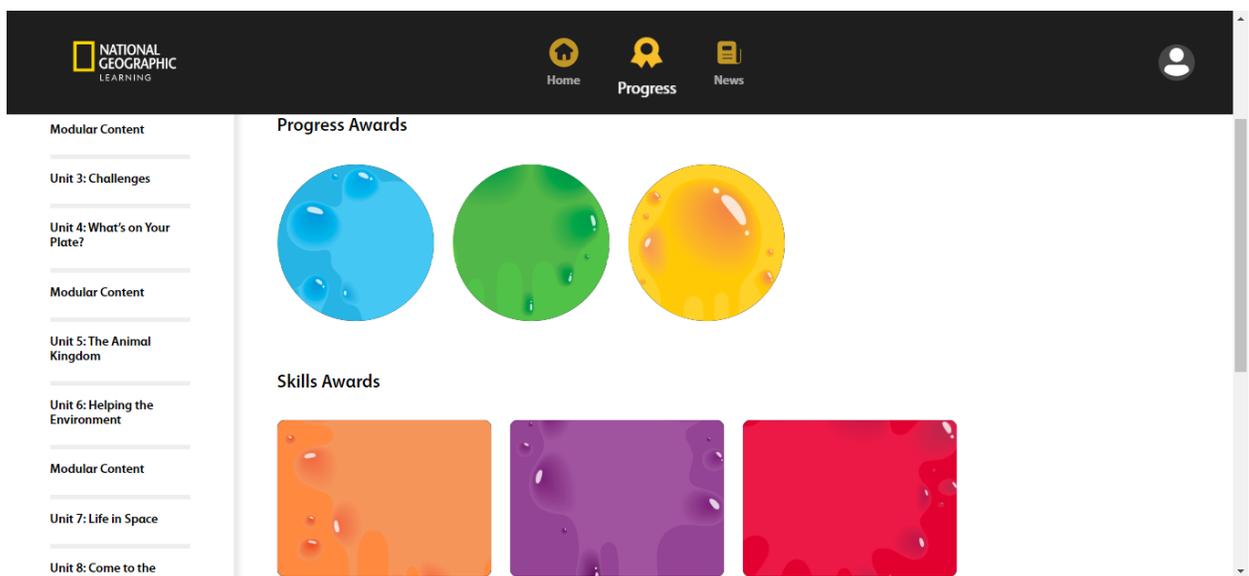
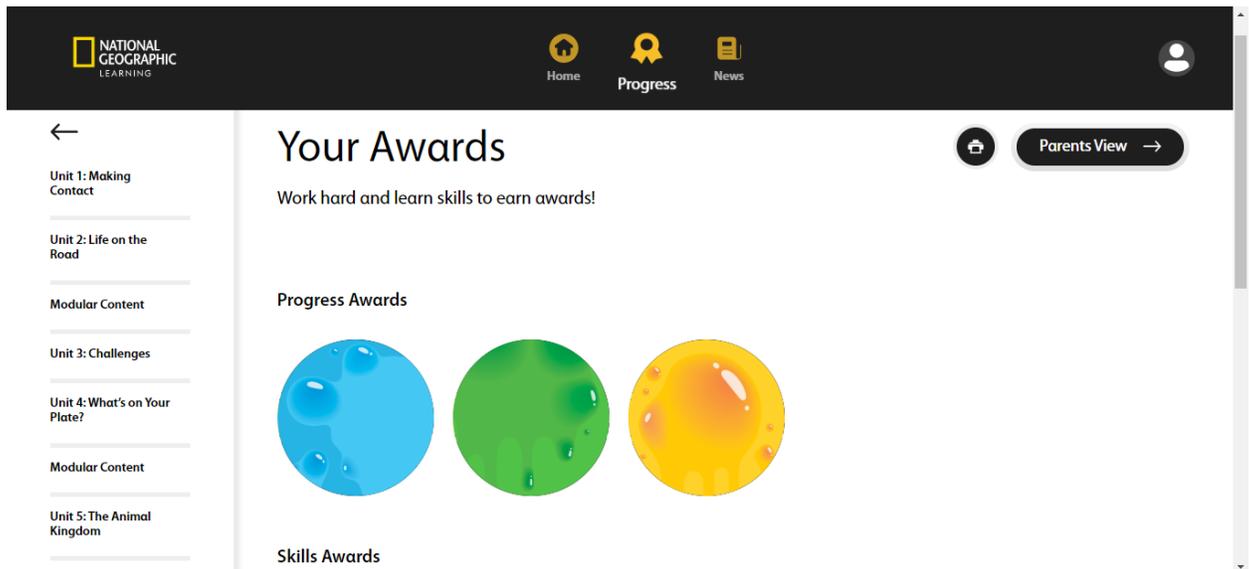


no centro superior da tela. Aqui estão exibidos todos os prêmios que você já ganhou, assim como os prêmios que ainda pode ganhar ao completar corretamente as atividades e tarefas. Você pode ganhar medalhas e descobrir surpresas à medida que avança nas atividades.

Se o curso for ministrado por um professor, você encontrará um resumo do andamento de suas tarefas no lado esquerdo da tela da área de trabalho.

A partir deste menu, você também pode imprimir os seus prêmios clicando no ícone de

impressão  e acessar o menu de **Visualização dos pais**.



A. Prêmios estudantis

Existem dois tipos de prêmios estudantis:

- **1. Prêmios de progresso.** Existem três tipos de prêmios de progresso que são conferidos para o progresso em um curso:
 - Azul: prêmio recebido quando 1/3 das atividades forem concluídas.

- Verde: prêmio recebido quando 2/3 das atividades forem concluídas.
- Amarelo: prêmio recebido quando 100% das atividades forem concluídas.

Os prêmios estão visíveis desde o início, mas estão cobertos com “slime”. O slime revela progressivamente a imagem oculta à medida que o aluno se aproxima de cumprir os objetivos em quatro fases:

- 25% – 49% de um curso é concluído.
- 50% – 74% de um curso é concluído.
- 75% – 99% de um curso é concluído.
- 100% – O curso é completamente concluído.

Cada vez que a imagem se tornar mais clara e coberta com menos slime, uma mensagem de incentivo surgirá ao lado do ícone de navegação de progresso.

Quando o prêmio for revelado, o slime “explodirá” na tela.

- **2. Prêmios de habilidades.** Existem três tipos de prêmios de habilidades que são conferidos por conta de um bom desempenho em um curso:
 - Laranja: para os alunos que alcançaram uma pontuação de 100% em 20% de todas as atividades em um curso.
 - Roxo: para os alunos que alcançaram uma pontuação de 100% em 40% de todas as atividades em um curso.
 - Vermelho: para os alunos que alcançaram uma pontuação de 100% em 60% de todas as atividades em um curso.

Os prêmios estão visíveis desde o início, mas estão cobertos com “slime”. O “slime” revela o vídeo oculto em quatro fases. Toda vez que mais partes do vídeo são reveladas, uma mensagem de incentivo surgirá ao lado do ícone de navegação de progresso.

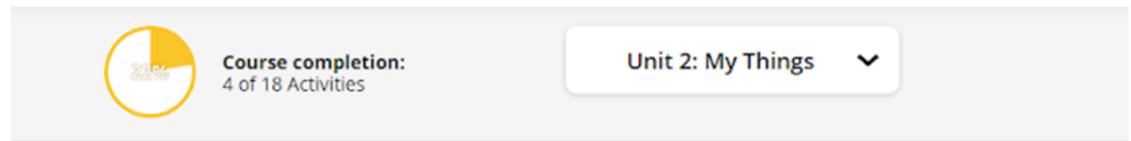
Após um prêmio ser conferido, a contagem para o próximo prêmio recomeça de 0%.

Quando a última gota de slime “explodir”, o prêmio será exibido. Você pode fechar a tela pop-up e sempre pode voltar e clicar em cada um dos prêmios recebidos para vê-los em tela cheia.

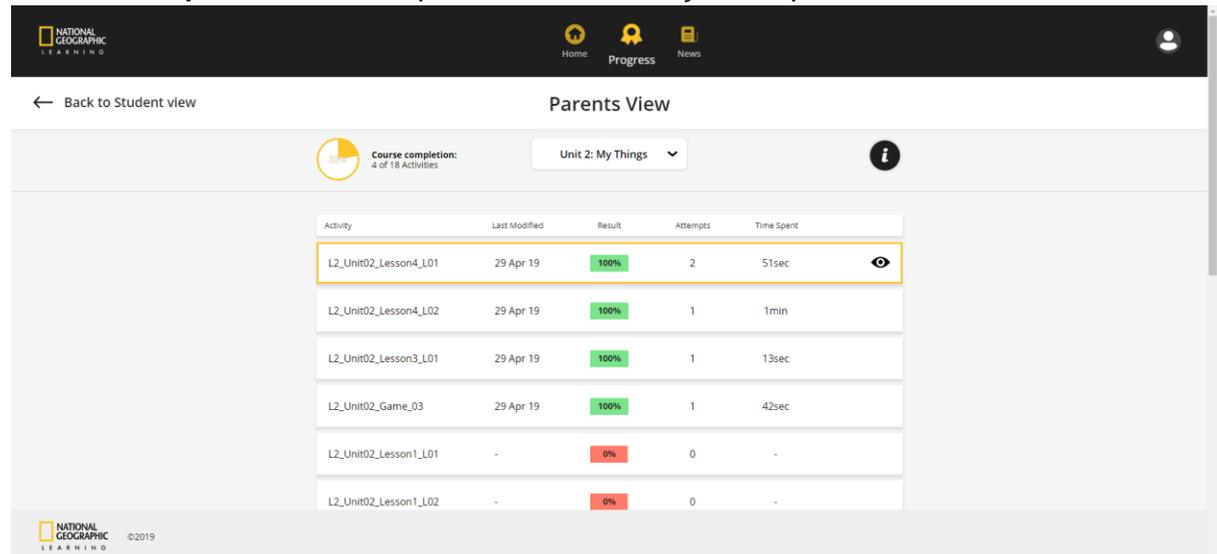
B. Visualização dos pais

Os pais podem visualizar rapidamente a porcentagem de conclusão da unidade, bem como os resultados da atividade.

Parents View



Para visualizar facilmente o progresso de outra unidade, basta selecionar a unidade desejada no menu suspenso em "Visualização dos pais".



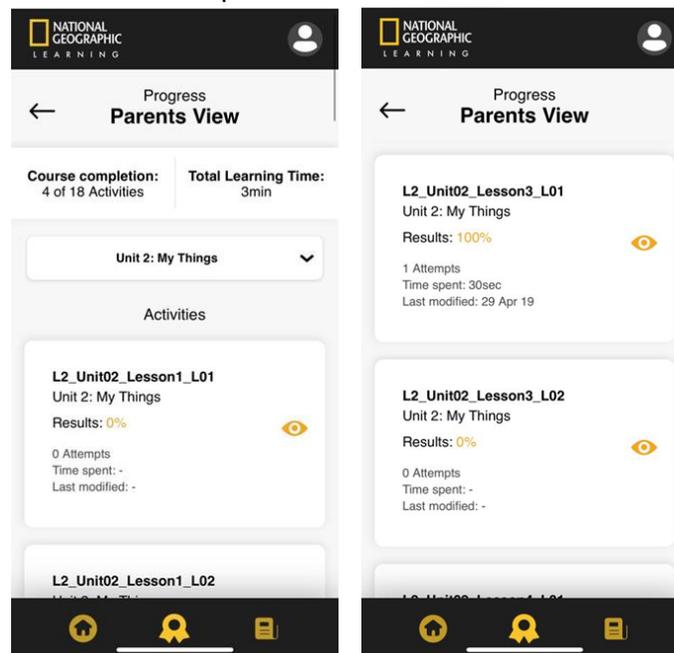
Para cada atividade, são disponibilizadas informações sobre a última vez que seu filho a modificou, o resultado obtido, o número de tentativas e o tempo gasto para concluí-la. O resultado é mostrado como uma porcentagem da atividade que foi concluída de forma correta, seguindo um padrão de categoria de cores.



A categoria das cores é explicada ao se clicar no ícone :



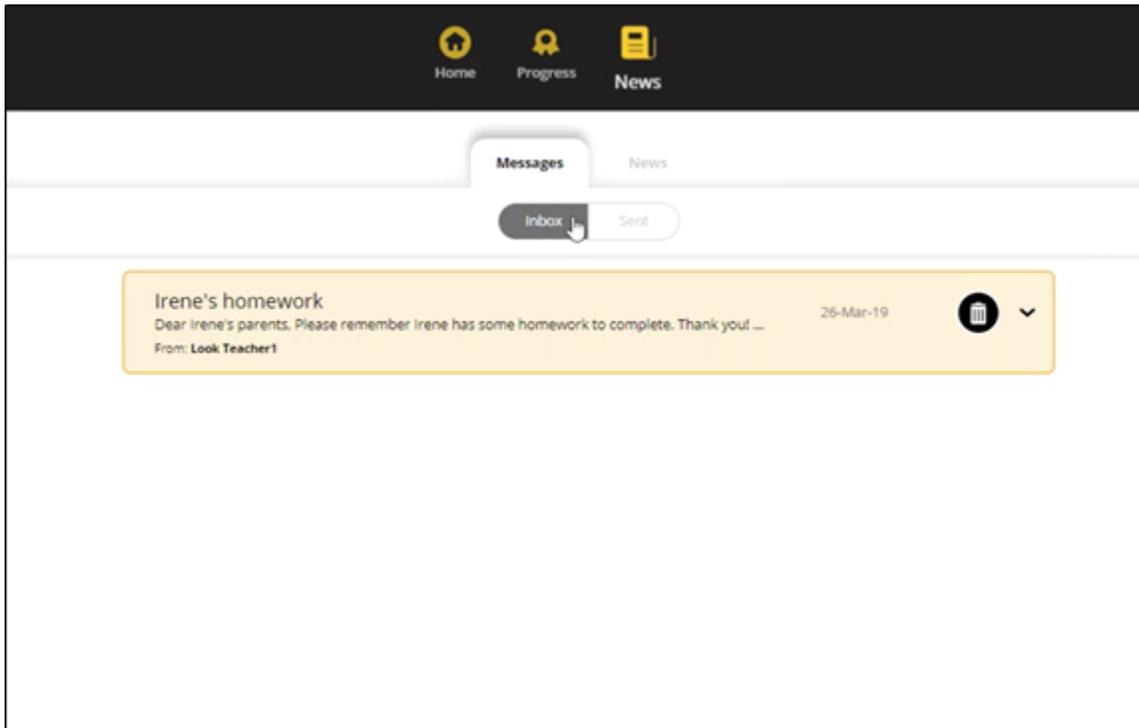
Clique em uma atividade para ver o ícone  do olho. Clique no ícone para visualizar as respostas exatas dadas em uma atividade.



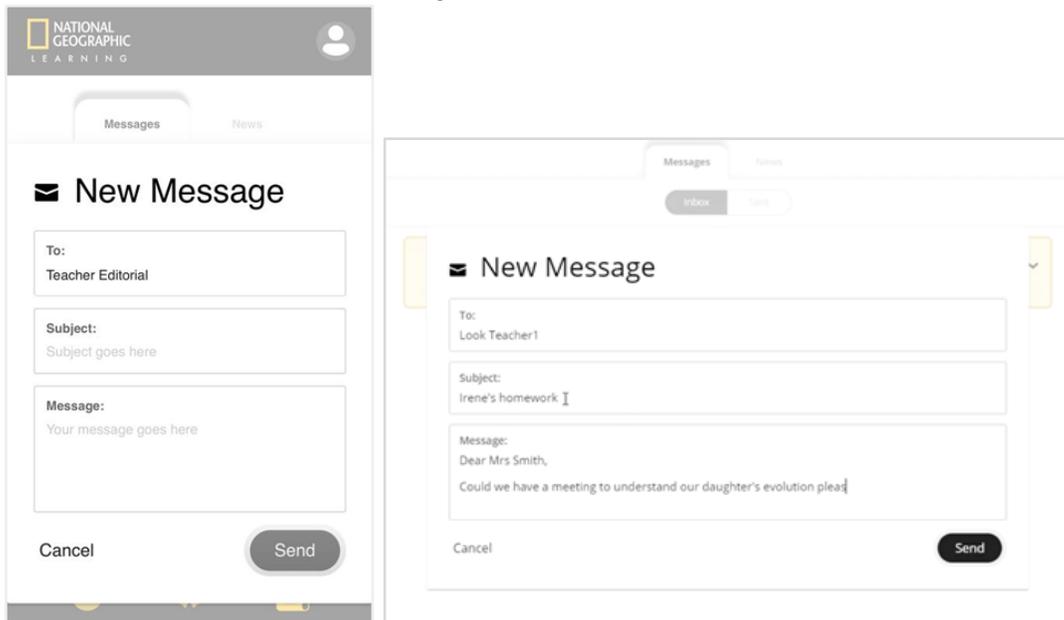
8. Mensagens

Comunique-se facilmente com o professor pelo menu **Novidades**. Verifique as

Mensagens do professor e as **Novidades** da instituição. O ícone  o leva até a seção de **Novidades**. Gerencie todas as mensagens na sua Caixa de Entrada.



Crie facilmente uma nova mensagem:



9. Suporte

Para mais informações, visite o site **support.eltngl.com/onlinepractice**.