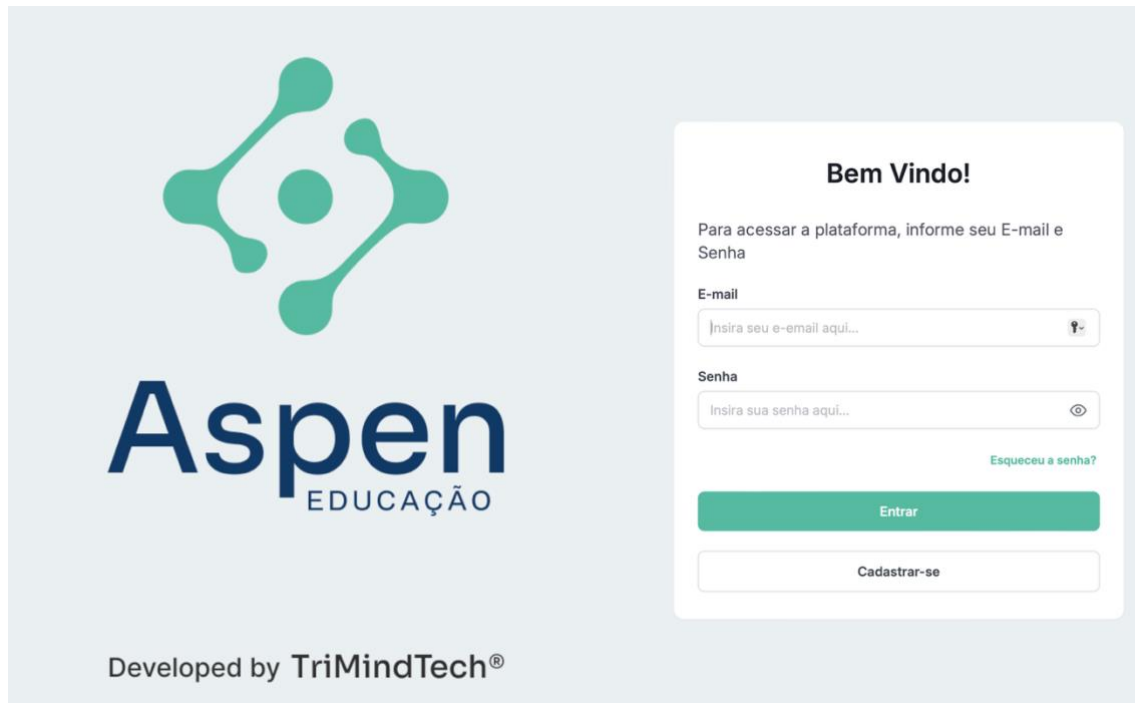


MANUAL DO USUÁRIO - Método ASPEN EDUCAÇÃO

Fluxo de Trabalho: Guia Passo a Passo das Etapas de Análise de Casos



1. Acesso ao Sistema (Login)

1.1 Efetuando o Login

Para entrar na plataforma, utilize a tela inicial de autenticação:

1. No campo **E-mail**, insira o seu endereço de e-mail cadastrado (Ex: seu-email@link.com).
2. No campo **Senha**, digite a sua palavra-passe.
3. Clique no botão verde **Entrar**.

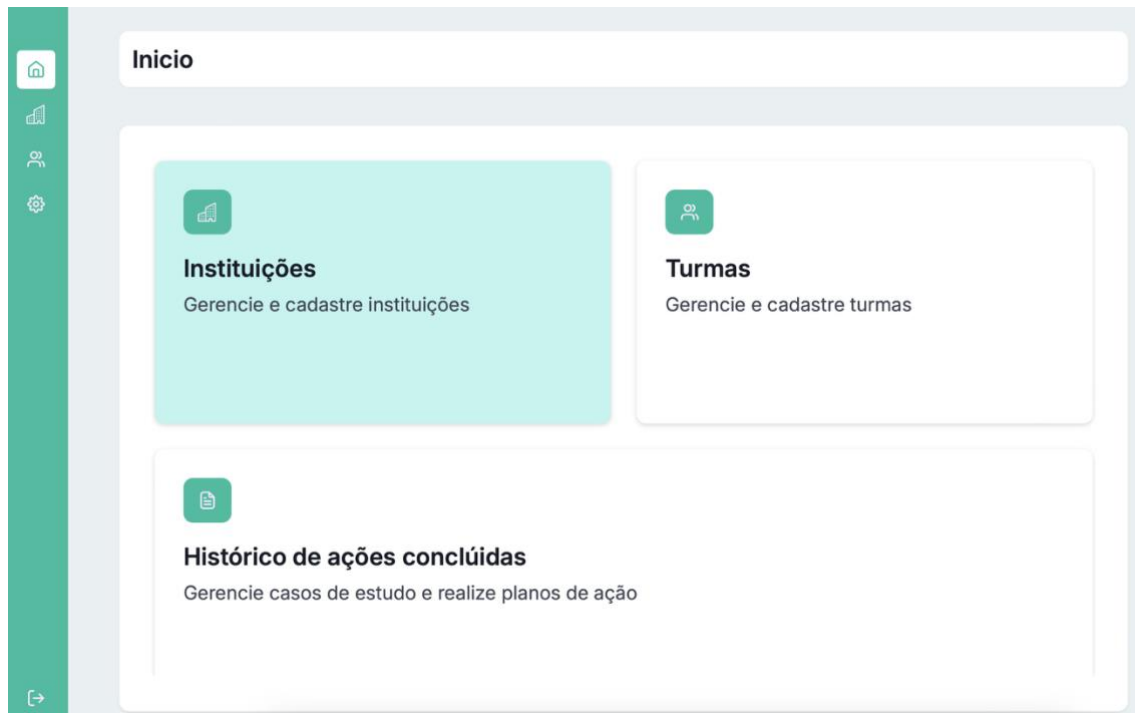
* *Dica:* Clique no ícone de "olho" no canto direito do campo para visualizar o que está digitando e evitar erros.

1.2 Primeiros Passos e Recuperação

- **Novo por aqui?** Se você ainda não tem um acesso, clique no botão **Cadastrar-se** na base do formulário.
- **Esqueceu a senha?** Clique no link verde *Esqueceu a senha?* logo abaixo do campo de senha para iniciar o fluxo de recuperação via e-mail.

2. Painel Principal (Início)

Ao fazer o login com sucesso, você será direcionado para a tela de **Início**. Ela funciona como a central de comando do sistema.



2.1 Módulos Centrais

A tela inicial exibe três grandes blocos de atalho rápido:

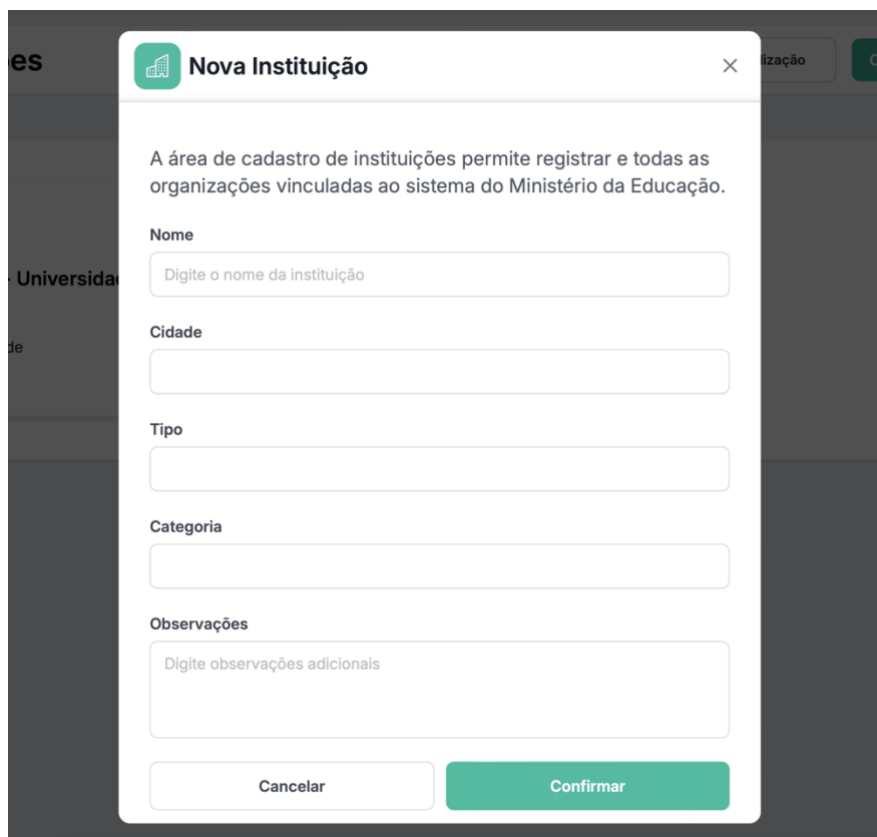
- **Instituições:** Clique aqui para cadastrar novas escolas, universidades ou polos vinculados, além de gerenciar as já existentes.
- **Turmas:** Atalho para organizar, criar e visualizar as turmas ativas.
- **Histórico de ações concluídas:** O coração pedagógico da plataforma, onde você gerencia os casos de estudo e executa os planos de ação.

2.2 Barra de Navegação Lateral (Menu)

No canto esquerdo, você encontrará ícones fixos para navegação rápida:

- **Ícone Casa:** Retorna a esta tela inicial de Início.
- **Ícone Prédio:** Acessa a lista completa de Instituições.
- **Ícone Pessoas:** Abre a listagem de Turmas.
- **Ícone Engrenagem:** Abre as configurações do sistema.
- **Ícone Sair (Rodapé):** Efetua o logoff seguro da sua conta.

3. Cadastro de Nova Instituição

A imagem mostra uma janela modal intitulada "Nova Instituição" com um ícone de prédio verde. O texto introdutório diz: "A área de cadastro de instituições permite registrar e todas as organizações vinculadas ao sistema do Ministério da Educação." Abaixo, há campos de entrada para "Nome", "Cidade", "Tipo" e "Categoria", cada um com uma dica de texto cinza. Um campo maior para "Observações" também possui uma dica de texto cinza. Na base, há dois botões: "Cancelar" (branco) e "Confirmar" (verde).

Nova Instituição

A área de cadastro de instituições permite registrar e todas as organizações vinculadas ao sistema do Ministério da Educação.

Nome
Digite o nome da instituição

Cidade

Tipo

Categoria

Observações
Digite observações adicionais

Cancelar Confirmar

3.1 Registrando Organizações Vinculadas ao MEC

Ao clicar no módulo de Instituições e selecionar a opção de adição, a janela modal **Nova Instituição** será exibida.

Preencha os seguintes dados solicitados: **os dados serão preenchidos automaticamente**

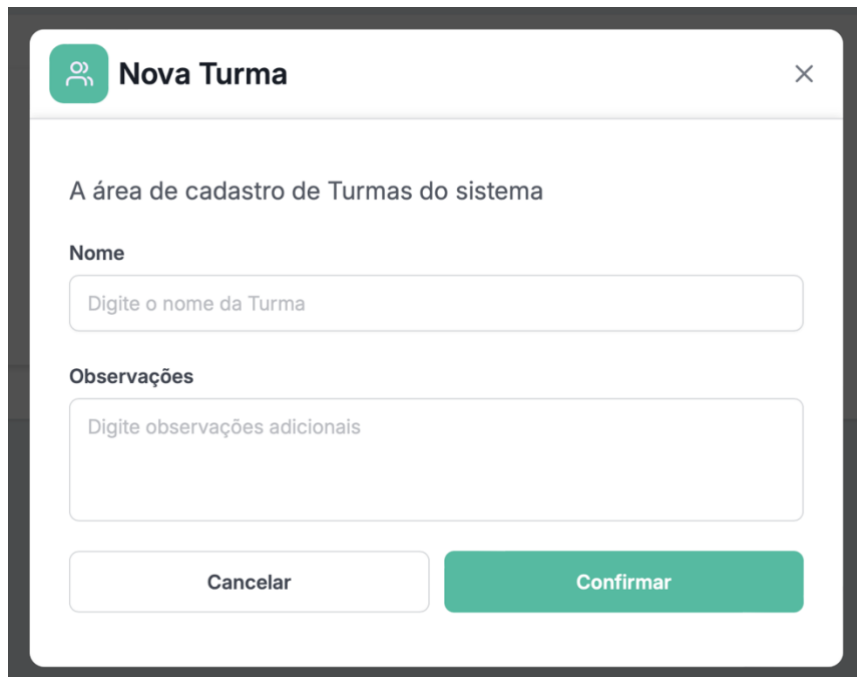
- **Nome:** Razão social ou nome fantasia da instituição.
- **Cidade:** Município de localização do polo escolar/acadêmico.
- **Tipo:** Classificação administrativa (Ex: Pública, Privada).
- **Categoria:** Nível de ensino (Ex: Ensino Superior, Técnico, Básico).
- **Observações:** Espaço livre para anotações internas relevantes.

3.2 Botões de Comando

- **Confirmar (Botão Verde):** Salva permanentemente os dados preenchidos e atualiza a lista.
- **Cancelar (Botão Branco):** Descarta as informações digitadas e fecha a janela sem salvar.

4. Cadastro de Nova Turma

4.1 Registrando Turmas no Sistema



The image shows a modal window titled "Nova Turma" with a close button (X) in the top right corner. Inside the modal, there is a header section with the text "A área de cadastro de Turmas do sistema". Below this, there are two input fields: "Nome" with a placeholder "Digite o nome da Turma" and "Observações" with a placeholder "Digite observações adicionais". At the bottom of the modal, there are two buttons: "Cancelar" (white with a gray border) and "Confirmar" (solid green).

Ao selecionar o gerenciamento de turmas na tela inicial ou no menu lateral e clicar em adicionar, a janela modal **Nova Turma** se abrirá para preenchimento:

- **Nome:** Identificação clara e objetiva da turma no sistema (Ex: *Design IV - U.Porto* ou *História da Arte - 2º Semestre*).
- **Observações:** Detalhes adicionais sobre horários, professores responsáveis, salas ou particularidades daquela turma específica.

4.2 Botões de Comando

- **Confirmar (Botão Verde):** Salva os dados no banco do sistema e cria o perfil da turma.
- **Cancelar (Botão Branco):** Fecha a janela modal imediatamente sem gravar nenhuma alteração.

5. Fluxo do Caso de Estudo

Etapa 1: Problema e RFI

Ao clicar em ADICIONAR CASO, essa tela irá aparecer:

1 — 2 — 3 — 4 — 5
Problema e RFI Recursos Heurísticas Realizar Avaliação

Design IV
U.Porto

Esta primeira etapa consiste em estabelecer qual seria a solução ótima para o problema identificado. A formulação clara do RFI ajuda a direcionar o ponto central do problema e as possíveis formas de resolvê-lo, auxiliando na escolha das heurísticas adequadas.

Problema/Contradição

Um professor de História da Arte percebe que seus alunos estão cada vez mais desatentos e pouco participativos durante as aulas expositivas, que consistem principalmente na apresentação de slides e longas explicações. As notas nas avaliações sobre o conteúdo apresentado também estão caindo.

Esta etapa consiste em definir o que seria ideal, a solução ótima. A formulação bem-sucedida do RFI geralmente mostra o ponto central do problema a ser resolvido e as maneiras para resolvê-lo. Esta etapa ajuda a escolher as heurísticas que por sua vez, desencadearão várias ações para a solução dos problemas

RFI (Resultado Final Ideal)

Alunos engajados, participativos e curiosos durante as aulas de História da Arte. Melhora na compreensão e retenção do conteúdo, refletida em avaliações mais positivas. Ambiente de aula mais dinâmico e interativo.

Cancelar Continuar

O gerenciamento de casos adota uma metodologia em 5 passos sequenciais indicados pela barra de progresso superior.

Definição da Contradição e Meta

Esta etapa consiste em estabelecer qual seria a solução ótima para o problema identificado. A formulação clara ajuda a escolher as heurísticas adequadas adiante.

1. **Problema/Contradição:** Descreva o diagnóstico real e atual do problema no campo de texto (Ex: *Um professor percebe que seus alunos estão cada vez mais desatentos e pouco participativos durante as aulas expositivas...*).
- 2.
3. **RFI (Resultado Final Ideal):** Escreva a formulação bem-sucedida de como o ambiente deve ficar após a resolução do problema (Ex: *Alunos engajados, participativos e curiosos... Melhora na compreensão e retenção do conteúdo...*).

Botões de Comando

- **Continuar:** Avança o assistente para a Etapa 2.
- **Cancelar:** Interrompe a edição do caso de estudo atual.

Etapa 2: Recursos

Identificação de Materiais e Meios Disponíveis

1 2 3 4 5
Problema e RFI Recursos Heurísticas Realizar Avaliação

Design IV
U.Porto

Nesta etapa, são identificados os materiais e meios disponíveis e/ou necessários para alcançar o Resultado Final Ideal definido anteriormente. A análise considera recursos internos ou externos ao ambiente educativo, bem como sua disponibilidade (prontos para uso ou derivados que necessitam de transformação).

Recursos físicos

Cadeiras e mesas (para alunos e professor), Quadro branco ou quadro-negro, Giz ou marcadores de quadro branco, Apagador, Armário ou estante para materiais, Lixeira, Ventilador, ar-condicionado ou janelas para ventilação, iluminação adequada (natural e/ou artificial)

Recursos Tecnológicos

Computador ou notebook para o professor, Projetor multimídia ou TV, Caixa de som ou sistema de áudio, Tela de projeção, Lousa digital interativa, Tomadas e extensões, Internet (Wi-Fi ou cabeada)

Recursos didáticos e pedagógicos

Planejamento de aulas, Cronograma ou quadro de horários, Avaliações e rubricas, Jogos e atividades educativas, Recursos adaptados para alunos com deficiência (como lupa, materiais em braille, fones individuais)

Voltar Continuar

Nesta etapa, são identificados os materiais e meios disponíveis e/ou necessários para alcançar o Resultado Final Ideal definido na etapa anterior.

A análise considera recursos internos ou externos ao ambiente educativo.

Insira nos respectivos campos os itens disponíveis ou necessários:

- **Recursos Físicos:** Cadeiras e mesas (para alunos e professor), quadro branco, giz ou marcadores, apagador, armários, lixeira, ventilador/ar-condicionado, iluminação adequada.
- **Recursos Tecnológicos:** Computador ou notebook para o professor, projetor multimídia ou TV, caixa de som, tela de projeção, lousa digital, tomadas/extensões, internet (Wi-Fi ou cabeada).
- **Recursos Didáticos e Pedagógicos:** Planejamento de aulas, cronogramas, avaliações e rubricas, jogos educativos, recursos adaptados para alunos com deficiência (lupas, braille, fones).

Botões de Comando

- **Continuar:** Salva o mapeamento de recursos e avança para a Etapa 3.
- **Voltar:** Retorna à Etapa 1 mantendo os dados salvos para revisão.

Etapa 3: Heurísticas

Nessa etapa você pode escolher uma ou mais Heurísticas para te auxiliar na solução do problema.

Problema e RFI Recursos Heurísticas Realizar Avaliação

Design IV
U.Porto

ADAPTAR ☒	AMBIENTAR ☐	ASSIMETRIZAR ☐
AUTONOMIZAR ☐	COMPREENDER ☐	FEEDBACK ☐
FLEXIBILIZAR ☐	HOMOGENIZAR ☐	INOVAR ☐
INTERAGIR ☐	MATRIOSKA ☐	MEDIAR ☐
PRIORIZAR ☐	REORGANIZAR ☐	SEGMENTAÇÃO ☐

Selecionado
+ ADAPTAR

ADAPTAR

O Conceito: Mudar a estrutura do objeto para que ele funcione melhor num ambiente específico. Não trate todos os alunos ou todas as turmas da mesma forma ("One size fits all" não funciona na educação). **Ancoragem (Como fazer):** **Contextualização:** Adapte os exemplos da aula à realidade local dos alunos (use exemplos do bairro deles, da cultura deles, das gírias deles). **Ambiente Flexível:** Mude a disposição das carteiras conforme a atividade: círculos para debates, filas para foco individual, ilhas para projetos. **Ajuste de ritmo:** Permita que alunos mais rápidos avancem para materiais extras, enquanto você oferece suporte dedicado aos mais lentos.

Voltar Continuar

Painel de Seleção (Lado Esquerdo): Clique sobre o card da metodologia que deseja aplicar. O sistema dispõe de 15 heurísticas, incluindo:

- **Adaptar** (Selecionada como exemplo na imagem)
- *Ambientar, Assimetizar, Autonomizar, Compreender, Feedback, Flexibilizar, Homogenizar, Inovar, Interagir, Matrioska, Mediar, Priorizar, Reorganizar, Segmentação.*

Leitura de Ancoragem (Lado Direito): Ao selecionar o card, o lado direito exibirá os pilares de aplicação prática daquela heurística.

Botões de Comando

- **Continuar:** Confirma a heurística selecionada com o *check* verde e avança para a Etapa 4.
- **Voltar:** Retorna à tela de Recursos (Etapa 2).

Etapa 4: Realizar

Construção e Registro do Plano de Ação

The screenshot shows a web interface for a design process. At the top, a progress bar has five steps: 'Problema e RFI', 'Recursos', 'Heurísticas', 'Realizar' (current step, highlighted with a blue circle), and 'Avaliação'. Below the progress bar, the user's profile 'Design IV' and 'U.Porto' is shown. The main area is divided into two sections: 'Resumo dos passos anteriores' on the left and 'Plano de Ação' on the right. The 'Resumo dos passos anteriores' section contains three expandable tabs: 'Problemas e RFI', 'Recursos', and 'Heurísticas'. The 'Plano de Ação' section is a large text area containing the text 'ancikaNVLKNAL-KN LKZX, M,M,'. At the bottom, there are three buttons: 'Voltar' (light blue), 'Concluir' (dark blue with a checkmark), and 'Continuar' (dark blue with a right arrow).

Esta etapa serve para consolidar a estratégia unindo o diagnóstico, os recursos e a metodologia escolhida em um plano de execução textual.

Resumo dos Passos Anteriores (Lado Esquerdo): Caso precise relembrar o que preencheu nas etapas passadas, clique sobre as abas retráteis. Elas se expandirão exibindo o histórico sem que você precise sair da tela:

▼ Problemas e RFI

▼ Recursos

▼ Heurísticas

Plano de Ação (Lado Direito): Digite no campo de texto aberto o roteiro prático e detalhado das ações pedagógicas que serão tomadas para resolver o caso.

Botões de Comando

- **Continuar:** Avança para a etapa final de validação do caso (Etapa 5)
- **Concluir (Botão Central Azul-Claro):** Salva o progresso do plano de ação como rascunho finalizado no banco.
- **Voltar:** Retorna para a seleção de Heurísticas (Etapa 3).

Etapa 5: Avaliação

Parecer Técnico e Fechamento do Caso

A última etapa do assistente serve para registrar o desfecho da aplicação do plano de ação e alterar o status do caso de estudo no histórico geral da plataforma.

The screenshot shows the 'Avaliação' (Evaluation) step of a five-step process. The steps are: 'Problema e RFI', 'Recursos', 'Heurísticas', 'Realizar', and 'Avaliação' (highlighted with a circled '5'). Below the progress bar, the user 'Design IV' from 'U.Porto' is identified. On the left, under 'Resumo dos passos anteriores', there are three expandable sections: 'Problemas e RFI', 'Recursos', and 'Heurísticas'. On the right, under 'Observação por análise final do caso', there is a text input field containing the placeholder text 'SKAX jncajksdncjancvjnajkcikas cjk'. A small 'cek x' button is visible next to the text. At the bottom, there are two buttons: 'Não Resolvido' (red with an alert icon) and 'Resolvido' (green with a checkmark icon).

Observação por análise final do caso: Digite o relatório ou parecer final no campo de texto, descrevendo os resultados obtidos após a aplicação do plano (Ex: *Indique se o engajamento subiu, se houve dificuldades com os recursos tecnológicos, etc.*).

Definição de Status (Encerramento): Clique em um dos dois botões coloridos no rodapé para arquivar o caso com seu respectivo veredito:

- **Não Resolvido (Botão Vermelho com Ícone de Alerta):** Selecione se as ações aplicadas não surtiram o efeito esperado e a contradição inicial permanece ativa.
- **Resolvido (Botão Verde com Ícone de Check):** Selecione se a meta (RFI) foi atingida com sucesso e o problema foi mitigado.