



# 20 Aula Digital

Manual do Utilizador do Aluno

## Índice

<b>I. Acesso 20 Aula Digital</b> .....	4
1. Ativar um código de acesso 20 Aula Digital .....	4
<b>II. Começar a utilizar o 20 Aula Digital</b> .....	6
1. Registo .....	6
2. Autenticação .....	6
2.1. Restaurar palavra-passe.....	7
<b>II. Biblioteca</b> .....	8
1. Ordenar Projetos escolares .....	9
2. Pesquisar Projetos escolares .....	9
3. Aceder a um Projeto escolar .....	11
<b>III. Manual multimédia</b> .....	13
1. Livros.....	13
1.1. Barra de ferramentas do livro multimédia .....	14
5.2. Menu lateral esquerdo .....	17
1.3. Fechar o Livro multimédia .....	26
2. Testes .....	26
2.1. Aceder a um teste .....	26
2.2. Relatórios .....	27
2.3. Exportar testes para versão editável (Word) .....	28
<b>IV. As minhas salas</b> .....	30
1. As minhas salas .....	30
1.1. Convite para participar numa sala .....	30
1.2. Associação a uma sala.....	30
1.3. Realizar um teste .....	32
1.4. Consultar o relatório de um teste.....	33



## I. Acesso 20 Aula Digital

Com o acesso 20 Aula Digital, o aluno pode:

- aceder a vídeos, animações e simuladores que ajudam a compreender os conteúdos;
- fazer testes de correção automática, que permitem identificar os conteúdos/áreas a melhorar;
- aceder aos seus manuais e a todos os seus recursos digitais, em computador, tablet ou smartphone, com ou sem internet, através das aplicações 20 Aula Digital, 20 Manual e 20 Smart.

### 1. Ativar um código de acesso 20 Aula Digital

Para ativar um código de acesso 20 Aula Digital:

1. Aceder ao *website* da LeYa Educação <http://leyaeducacao.com>;
2. Clicar em **Aluno**;
3. Clicar em **Educação Digital**;
4. Clicar em **Ativa já!**;
5. Fazer *login* com os dados de acesso (email e palavra-passe). Caso ainda não esteja registado, o utilizador poderá fazer um novo registo no portal da LeYa Educação seguindo os passos descritos em II.



6. Na ativação da primeira licença do ano letivo, completar a ficha de pedido de chave com os dados do Encarregado de Educação.

7. Inserir um código de compra válido para cada licença que pretende ativar (impresso no cartão de acesso digital) e clicar em **Validar código de compra**.
8. Na ativação da primeira licença do ano letivo, preencher os campos distrito, concelho, escola e ano.

9. Preencher os campos disciplina e manual;
10. Clicar em **Submeter pedido**.

Depois do manual aparecer na lista de **As minhas chaves**, a ativação está concluída. Ao fazer *login* no 20 Aula Digital (20.leya.com) ou no 20 Manual, o manual já estará disponível.

## II. Começar a utilizar o 20 Aula Digital

A utilização do 20 Aula Digital necessita de um registo inicial.

### 1. Registo

Para realizar o **registo** no 20 Aula Digital:

1. Aceder a [20.leya.com](https://20.leya.com);
2. Clicar em **Entrar**;
3. Clicar em **Ainda não é utilizador?**;
4. Escolher o perfil de **Aluno**;
5. Preencher todos os **campos obrigatórios\***;
6. Ler e **Aceitar os termos do serviço**;
7. Clicar em **Registar**;
8. Clicar em **Continuar**.

\* Os utilizadores menores de 16 anos terão de preencher dois campos adicionais: Nome do Encarregado de Educação e Email do Encarregado de Educação.

Após o registo será enviado um e-mail para ativar a conta. Para **ativar a conta e concluir o registo**:

1. Clicar em **Ativar conta** no e-mail recebido;
2. Clicar em **Continuar**.

A partir deste momento o registo e ativação da conta estão concluídos, sendo desde já possível aceder ao 20 Aula Digital.

### 2. Autenticação

Para realizar o **acesso** ao 20 Aula Digital:

1. Aceder a [20.leya.com](https://20.leya.com);
2. Inserir o endereço de **e-mail** e a **palavra-passe**;
3. Clicar em **Entrar**.

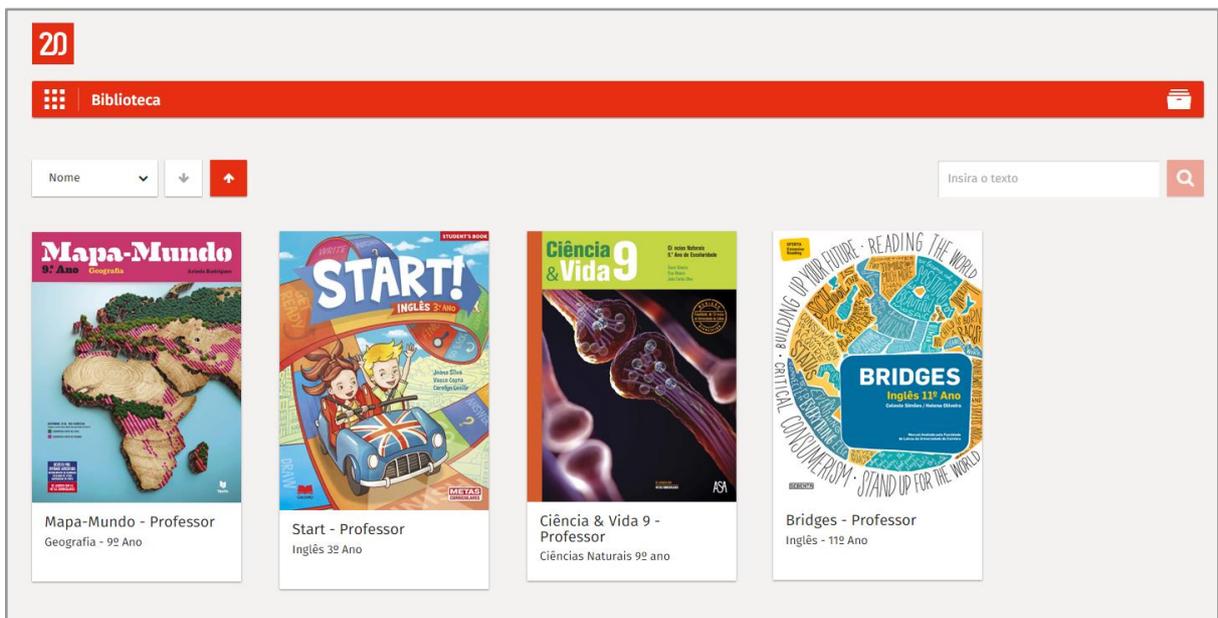
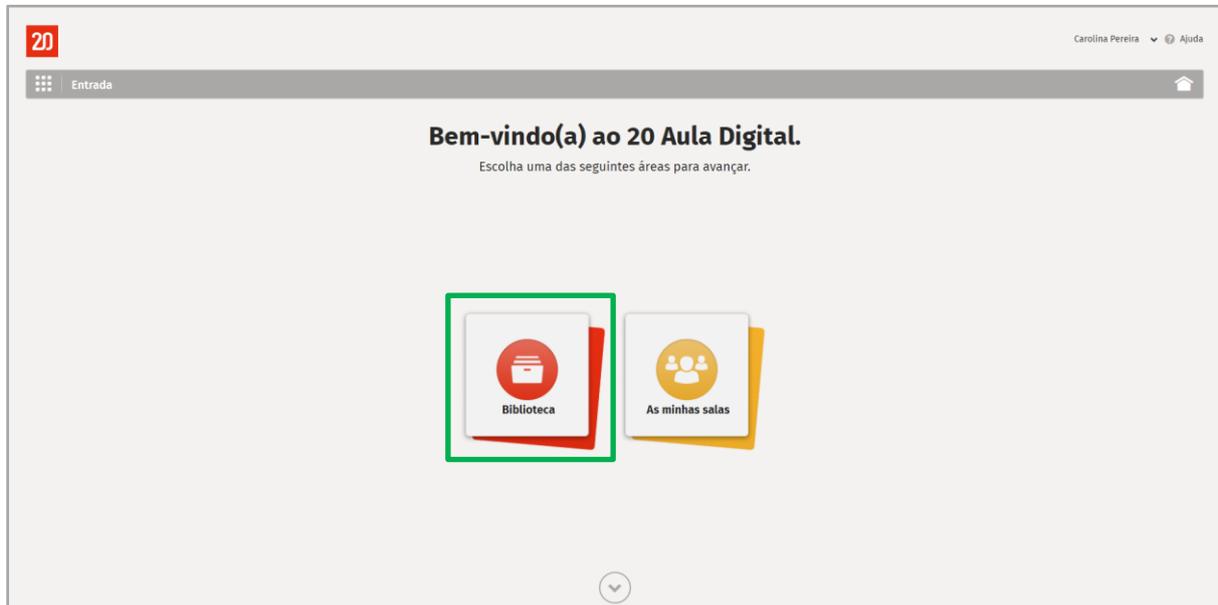
## 2.1. Restaurar palavra-passe

Para **restaurar a palavra-passe** de acesso ao 20 Aula Digital:

1. Aceder à página de acesso do 20 Aula Digital;
2. Clicar em **Esqueceu-se da palavra-passe?**;
3. Introduzir o **endereço de e-mail**;
4. Clicar em **Restaurar**;
5. Clicar em **Continuar**;
6. Clicar em **Recuperar-palavra** passe no email recebido;
7. Escolher uma nova **palavra-passe**;
8. Clicar em **Confirmar**;
9. Clicar em **Continuar**.

## II. Biblioteca

A Biblioteca é a área onde os projetos escolares são apresentados. Cada projeto escolar está indicado com o nome, disciplina e ano, estando disponíveis todos os seus livros, recursos e funcionalidades através do seu acesso.



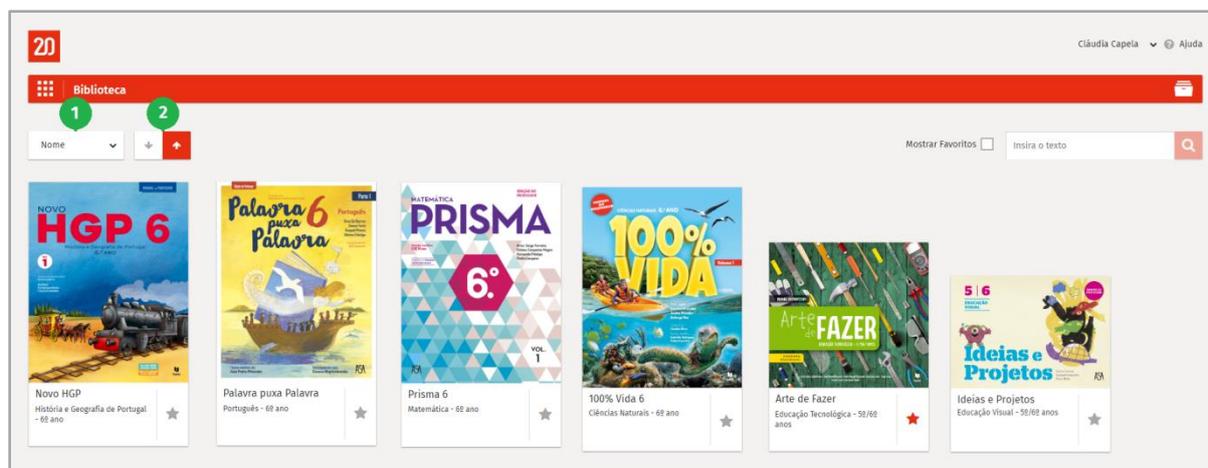
Biblioteca

## 1. Ordenar e Filtrar Projetos escolares

Os projetos escolares podem ser ordenados por ordem alfabética ascendente ou descendente.

Para **ordenar** os projetos escolares:

1. Clicar para escolher a **organização** dos projetos escolares;
2. Clicar para definir a **ordem** ascendente ou descendente;



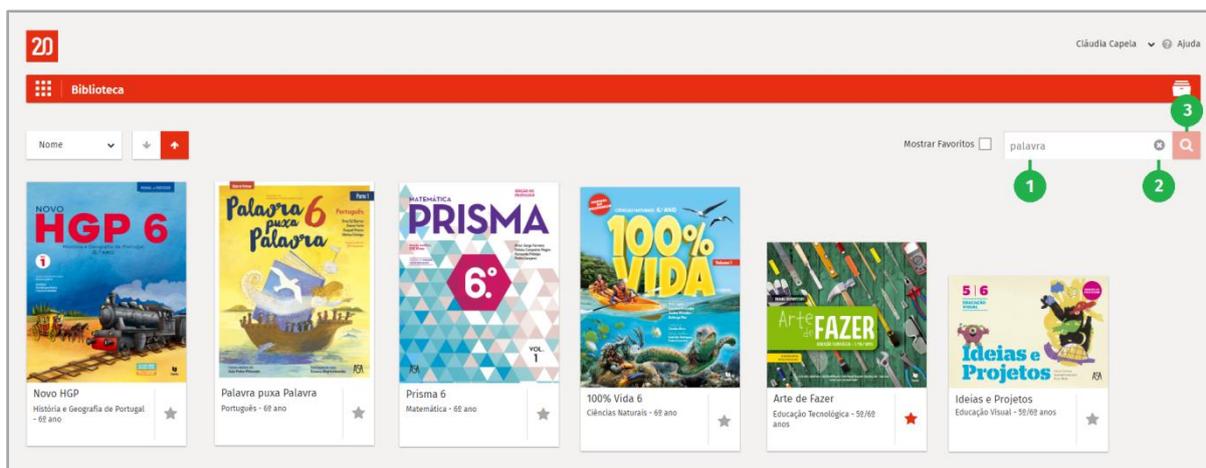
Ordenar Biblioteca

## 2. Pesquisar, marcar como favoritos e filtrar projetos escolares

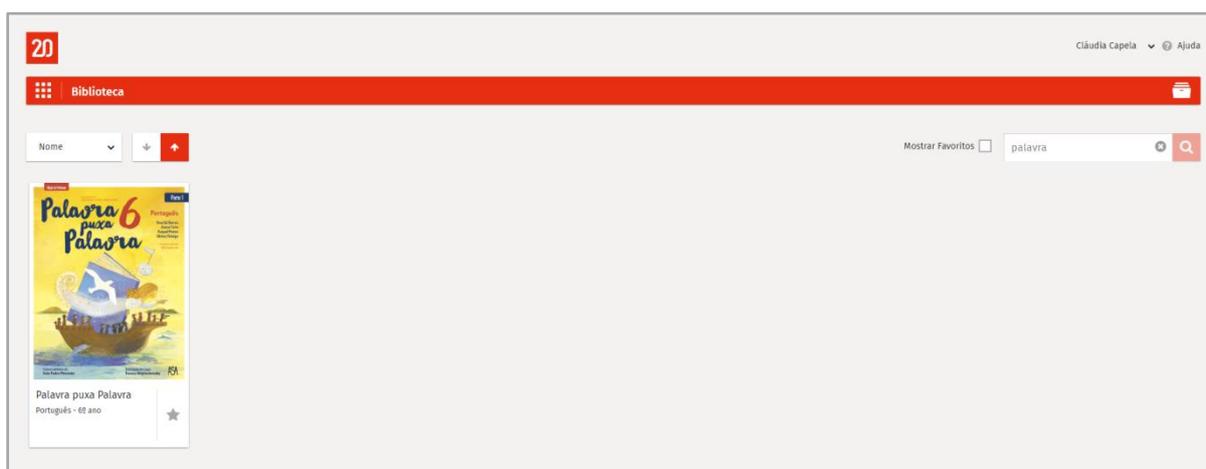
Para encontrar rapidamente um projeto escolar basta fazer uma pesquisa com o título do projeto encontrar.

Para fazer uma **pesquisa**:

1. Inserir o(s) **termo(s)** a pesquisar;
2. Clicar para **realizar** a pesquisa;
3. Clicar para **limpar** a pesquisa.



Pesquisar projetos escolares

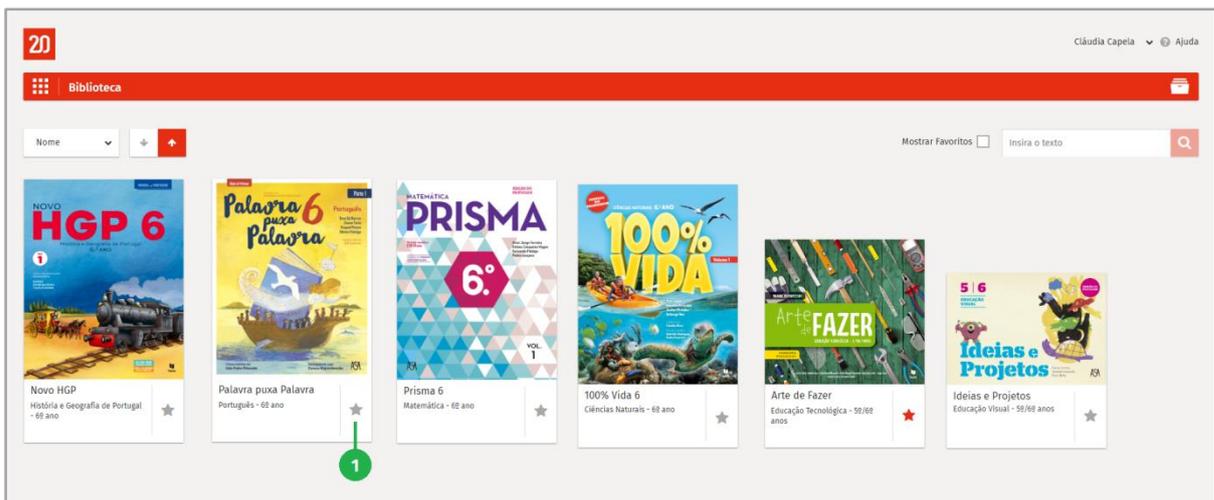


Resultado de uma pesquisa de projeto escolar

Marcar um projeto como Favorito permite o acesso rápido a esse projeto.

Para marcar um projeto como favorito:

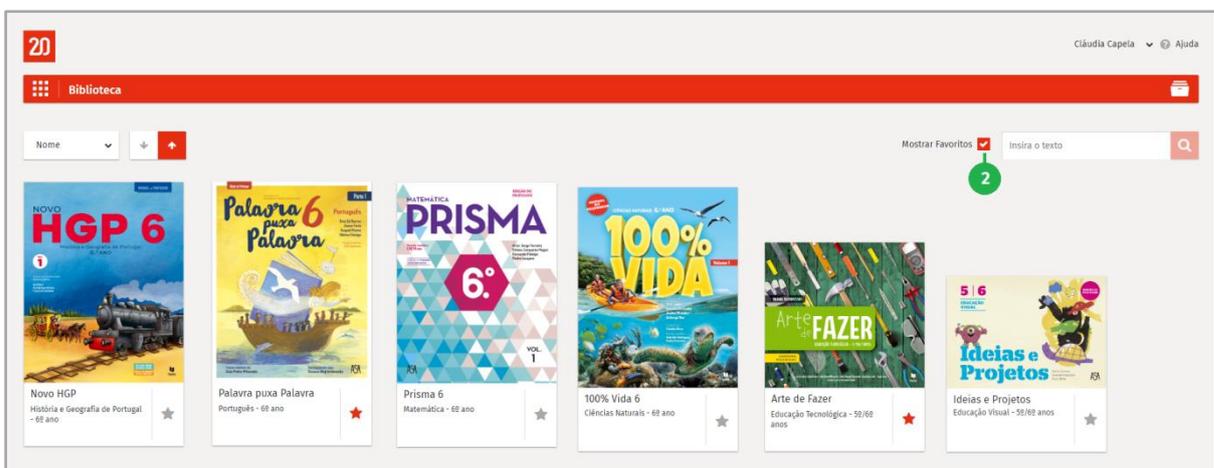
1. Clicar sobre a estrela cinzenta, no canto inferior direito do projeto.



Marcar projeto como Favorito

Para aceder rapidamente a um projeto marcado como Favorito:

2. Clicar sobre a estrela cinzenta, no canto inferior direito do projeto.



Filtrar projetos Favoritos



Projetos Favoritos filtrados

### 3. Aceder a um Projeto escolar

O acesso a um projeto escolar permite a visualização de todos os seus livros, recursos digitais e testes.

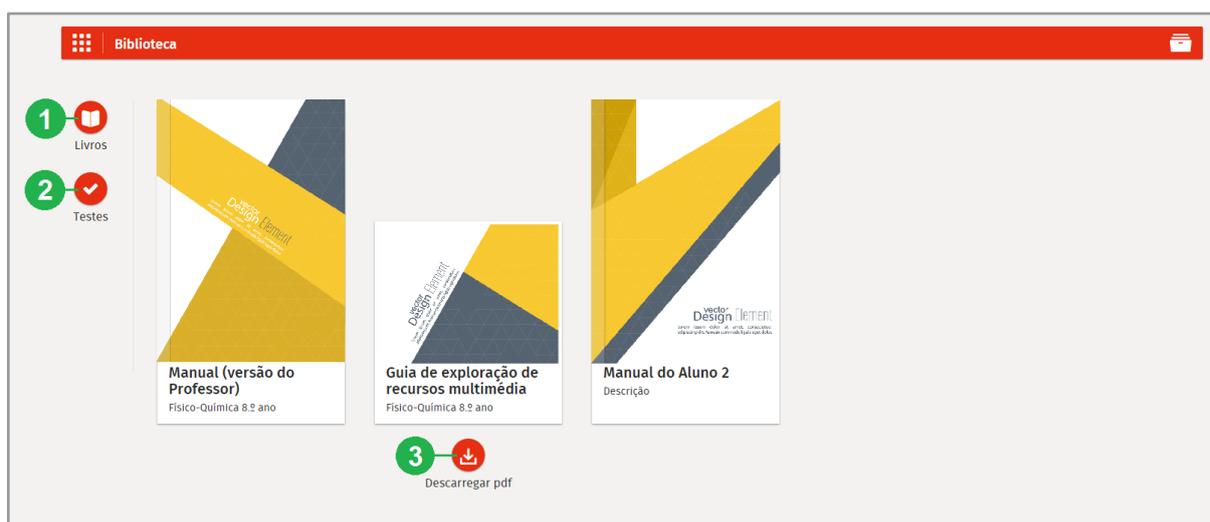
Para **aceder** ao Projeto escolar:

1. Clicar na **capa** do projeto escolar pretendido.

### \*\*\*Parei aqui! III. Projeto Escolar

Cada projeto escolar apresenta um conjunto de livros, recursos e testes disponibilizados pela editora, que estão organizados da seguinte forma:

1. **Livros** multimédia que compõem o projeto escolar;
2. Conjunto de **Testes**;
3. Alguns livros multimédia estão ainda disponíveis para **descarregar**, na íntegra, para formato de leitura, em PDF.



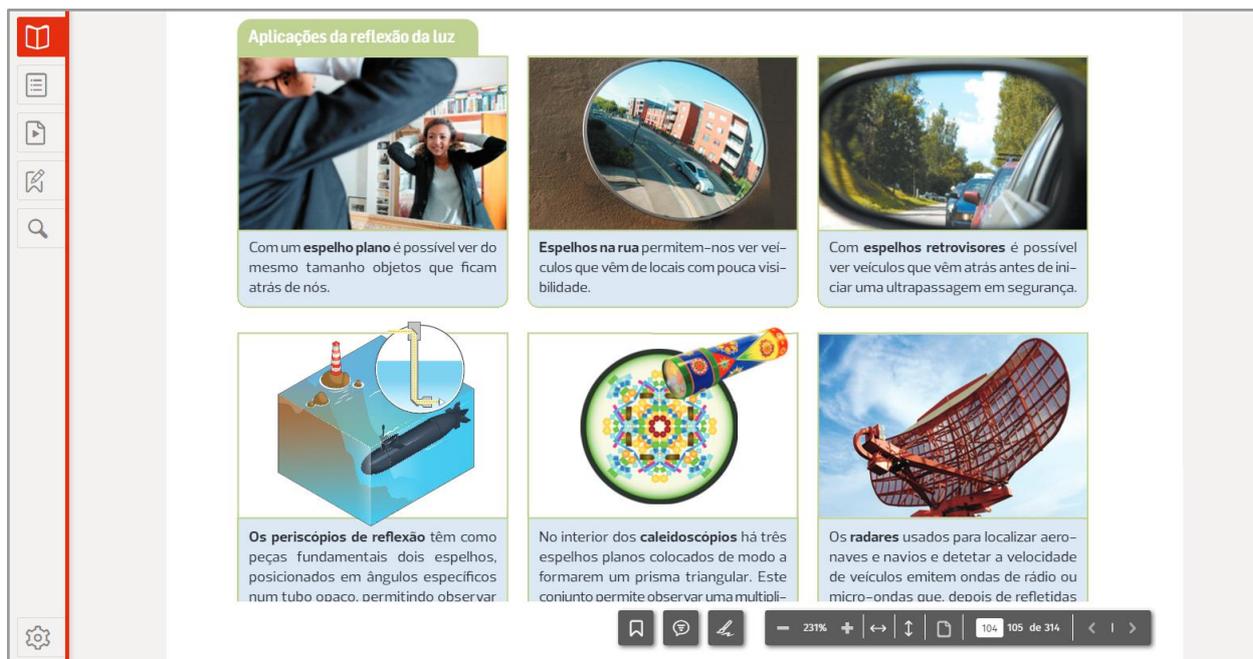
Biblioteca

#### 1. Livros

A área **Livros** permite o acesso a todos os componentes do projeto, com a integração de recursos digitais. Estão ainda disponíveis um conjunto de ferramentas de interação sobre o livro multimédia.

Para **aceder** a um livro multimédia:

1. Clicar na **capa** do livro multimédia pretendido.



Visualizador do Livro multimédia

### 1.1. Barra de ferramentas do livro multimédia

As ferramentas de **visualização, navegação e interação** do livro multimédia encontram-se disponíveis na barra de ferramentas inferior:



Barra de ferramentas

1. **Marcador** - Marcar uma página como favorita;
2. **Anotações** - Criar uma anotação sobre a página do livro;
3. **Desenho livre** - Desenhar sobre as páginas do livro;
4. **Reduzir zoom** - Diminuir o zoom das páginas do livro;
5. **Aumentar zoom** - Aumentar o zoom das páginas do livro;
6. **Ajustar em largura** - Ajustar as páginas do livro em largura;
7. **Ajustar em altura** - Ajustar as páginas do livro em altura;
8. **Página única/Dupla página** - Visualizar o livro em página única ou dupla página;
9. **Inserir página** - Navegar diretamente para uma página do livro;

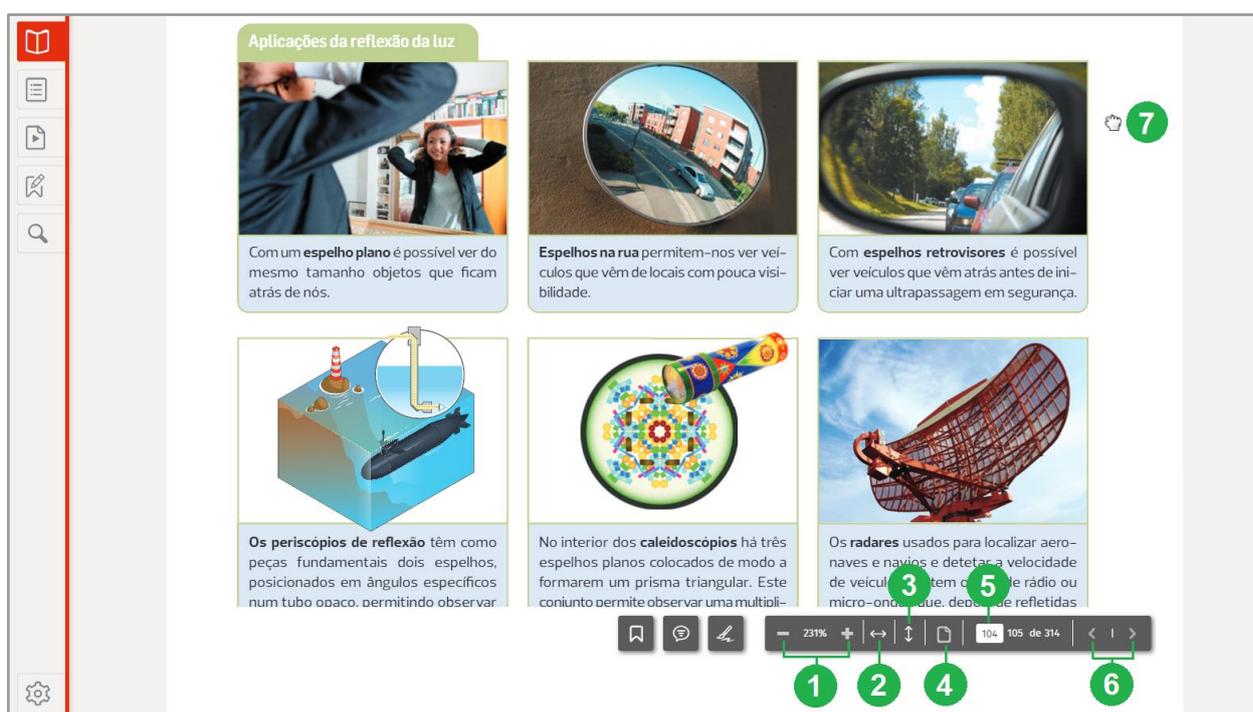
10. **Retroceder página** - Retroceder nas páginas do livro (uma de cada vez);

11. **Avançar página** - Avançar nas páginas do livro (uma de cada vez).

**Importante:** Todas as interações realizadas ficam automaticamente gravadas no livro multimédia, garantindo assim a utilização permanente de todo o trabalho desenvolvido.

### 1.1.1. Opções de visualização e navegação do livro multimédia

O livro multimédia apresenta um conjunto de ferramentas que permite definir vários tipos de visualização e que permitem a sua navegação. Algumas ações de navegação pelo livro multimédia podem também ser feitas utilizando o teclado e rato do computador.



Ferramentas de visualização e navegação

#### Opções de visualização e navegação:

1. Clicar para definir o **zoom** da página;
2. Clicar para ajustar a **página à largura**;
3. Clicar para ajustar a **página em altura**;
4. Clicar para definir a visualização em **Página única** ou em **Página dupla**;
5. Inserir o **número da página** pretendida;

6. Clicar para **mudar de página**;
7. Clicar e arrastar para **navegar** de forma livre pela página.

**Nota:** Também é possível utilizar as setas do teclado, direita e esquerda, para navegar pelas páginas do livro multimédia.

### 1.1.2. Opções de interação do livro multimédia

Para interagir com as páginas do livro multimédia é possível marcar páginas como favoritas, criar anotações e realizar desenhos livres.

Todas estas interações ficam disponíveis na área **Anotações e marcadores**, disponível no menu lateral esquerdo (1.2.), apresentado a lista completa de todas as interações efetuadas nas páginas do livro multimédia. Os desenhos livres não ficam referenciados nesta lista.

Ao longo do livro estão disponíveis um conjunto de recursos multimédia (*hotspots*) que ajudam a contextualizar a matéria, auxiliando o estudo e a sua compreensão.

The screenshot displays a digital book page with the following elements:

- Left Sidebar:** Contains navigation icons for home, list, search, and settings.
- Top Left:** A red book icon and a green circle with the number '4' next to a location pin icon.
- Top Center:** The title 'Amplitude das ondas' with a red speech bubble icon (2.1) and a green circle with '2.2' next to it.
- Text:**

É possível verificar que, lançar a pedra com mais força, o impacto na superfície da água é maior. Isto acontece porque as cristas são mais altas e os vales são mais profundos, ou seja, o afastamento máximo da superfície da água em relação à posição de equilíbrio é maior.

O afastamento máximo de qualquer ponto da superfície da água em relação à sua posição de equilíbrio chama-se **amplitude** de vibração e representa-se pela letra **A**.

A figura 21 mostra duas ondas na água, com diferente amplitude de vibração.
- Diagrams:**
  - Left Diagram:** Shows a wave with a larger amplitude. A green circle highlights the word 'Maior amplitude'. A red double-headed arrow labeled 'A' indicates the amplitude from the equilibrium line to the crest.
  - Right Diagram:** Shows a wave with a smaller amplitude. A yellow circle highlights the word 'Menor amplitude'. A red double-headed arrow labeled 'A' indicates the amplitude. A blue double-headed arrow labeled '3.2' indicates the distance between two crests. A green circle with '3.1' is at the trough, and a green circle with '3.3' is at the crest.
- Annotations:**
  - A yellow sticky note (2.3) with the text: 'Aula 26 - Matéria para o 1.º teste do 2.º período.' and a timestamp '17/06/15 17:37:55'.
  - A red speech bubble icon (1) and a red speech bubble icon (3) are located at the bottom of the diagrams.
  - A green circle with '2' is at the bottom center.
  - A red trash can icon labeled 'Apagar' (3.3) is near the right diagram.
- Bottom:** A footer with the page number '132', a red speech bubble icon (1), a red speech bubble icon (3), a red speech bubble icon (2), and a navigation bar showing '241%' zoom, page '132' of '240', and navigation arrows.

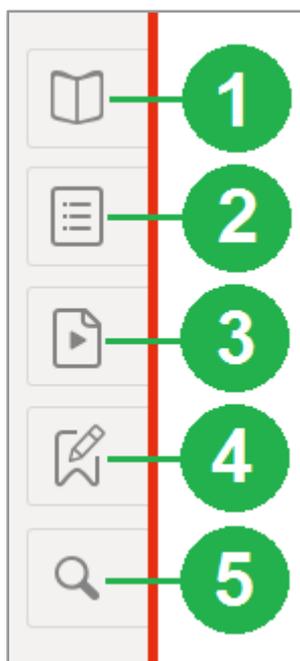
Ferramentas de edição e interação

## Opções de interação

1. Clicar para **marcar** a página como favorita;
2. Clicar para criar uma **anotação**;
  - 2.1. Clicar no local onde se pretende **inserir a anotação**. Depois de criada, clicar para **abrir/fechar**. Ou clicar e arrastar para **mover** a anotação;
  - 2.2. Clicar para **minimizar** a anotação;
  - 2.3. Clicar para **apagar** a anotação;
3. Clicar para começar a **desenhar**;
  - 3.1. Clicar e arrastar para **redimensionar/mover** o desenho livre;
  - 3.2. Clicar e arrastar para **rodar** o desenho livre;
  - 3.3. Clicar para **apagar** o desenho livre;
4. Clicar no **hotspot** para abrir o recurso multimédia.

## 5.2. Menu lateral esquerdo

O menu lateral esquerdo, disponível no visualizador do Livro multimédia, permite o acesso às seguintes áreas:



Menu lateral esquerdo

1. **Livro multimédia** - Acesso ao livro multimédia, onde estão disponíveis as ferramentas de visualização, navegação e interação e os recursos multimédia através de *hotspots*.
2. **Índice** - Acesso ao índice do livro multimédia.
3. **Recursos multimédia** - Acesso ao índice dos recursos multimédia.
4. **Anotações e marcadores** - Acesso ao índice das interações efetuadas no livro multimédia.
5. **Pesquisa** - Permite realizar pesquisas de termos e/ou palavras e recursos no livro multimédia.

**Importante:**

A área **Anotações e marcadores** apenas fica disponível a partir do momento em que forem realizadas interações no livro multimédia.

### 1.2.1. Índice

Nesta área está disponível o índice do livro multimédia. É possível navegar diretamente para as páginas pretendidas clicando nos títulos apresentados.

Índice	
Capa	Pág. 1
Como está organizado o manual	Pág. 2
Índice	Pág. 4
↓ I - Reações Químicas	Pág. 6
1. Explicação e representação de reações químicas	Pág. 8
2. Tipos de reações químicas	Pág. 58
3. Velocidade das reações químicas	Pág. 94
> II - Som	Pág. 114
∨ III - Luz	Pág. 176

Índice do livro multimédia

1. Clicar para aceder ao **Índice**;
2. Clicar para visualizar os **subtemas** associados;
3. Clicar no **título/página** de um tema/subtema para aceder diretamente à página do livro multimédia.

## 1.2.2. Recursos multimédia

Nesta área estão disponíveis todos os recursos multimédia associados ao livro multimédia. Estes recursos estão organizados de acordo com o índice do livro, podendo ser visualizados em grelha ou lista, existindo ainda a hipótese de filtrar os mesmos de acordo com as suas tipologias.

The screenshot shows the 'Recursos multimédia' interface. On the left, a navigation menu is visible with a search icon and a list of chapters: 'Capa', 'Como está organizado o manual', 'Índice', 'I - Reações Químicas', 'II - Som', and 'III - Luz'. A green circle '2' highlights the 'III - Luz' chapter. Below the menu, a sub-section '1. Ondas de luz e sua propagação' is shown. On the right, a filter dropdown menu is open, showing options: 'Todas as tipologias', 'Animação', 'Apresentação', 'Atividade', 'Áudio', 'Documento', 'Imagem', 'Simulador', 'Teste', 'Vídeo', and 'Web'. A green circle '5' highlights the 'Animação' option. At the top right, there are two icons: a grid icon (green circle '3') and a list icon (green circle '4'). The main area displays a grid of six resource thumbnails. Each thumbnail includes a title, a description, and a page number (Pág. 179). The thumbnails are: 1. 'Apresentação' (Luz visível e luz não visível), 2. 'Animação' (Luz visível e não visível), 3. 'Animação' (Espectro eletromagnético), 4. 'Apresentação' (Luz visível e luz não visível), and 5. 'Animação' (Luz visível e não visível). A green circle '6' is positioned at the bottom center of the grid.

Lista dos Recursos multimédia

1. Clicar em **Recursos multimédia**;
2. Clicar para visualizar a **lista** dos recursos multimédia associados ao tema;
3. Clicar para visualizar os recursos em **miniaturas**;
4. Clicar para visualizar os recursos em **lista**;
5. Clicar para **filtrar** os recursos pela tipologia pretendida;
6. Clicar para **abrir** o recurso multimédia.

### 1.2.2.1. Navegação dos recursos multimédia

De seguida apresenta-se a navegação para todas as tipologias dos recursos multimédia.

**Importante:** Podem existir projetos que não contenham todas as tipologias dos recursos multimédia.

## Animações/Atividades/Simuladores/Vídeos

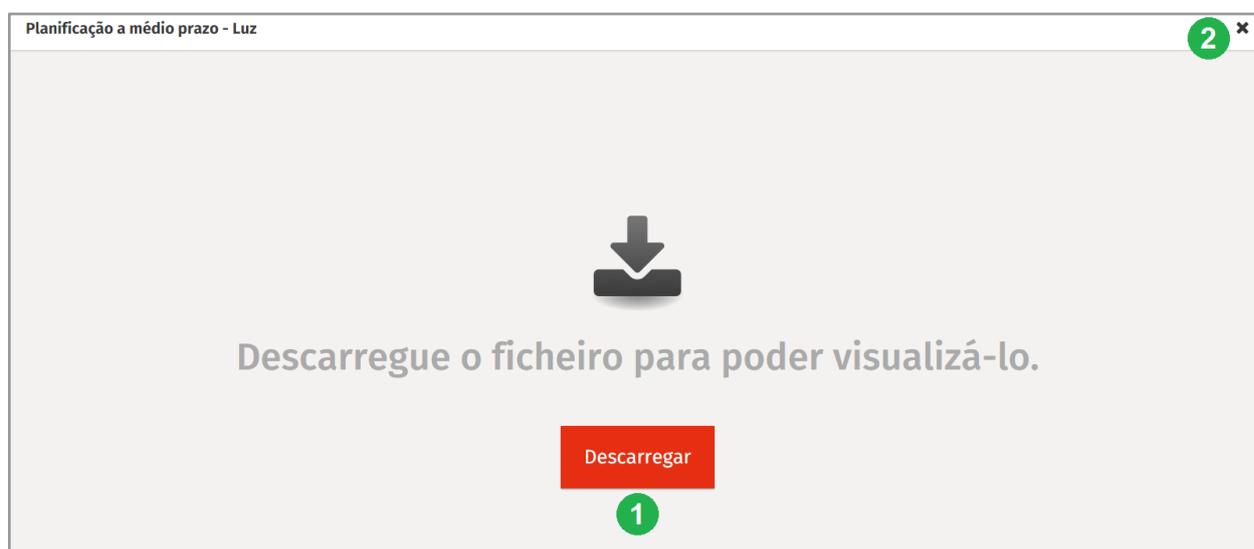


Recursos - Animações/Atividades/Simuladores/Vídeos

1. Clicar para **iniciar** a visualização do recurso;
2. Clicar para **fechar** o recurso e voltar à lista de recursos.

## Apresentação/Documento

Para visualizar estes recursos multimédia é necessário descarregar o respetivo ficheiro para o computador.

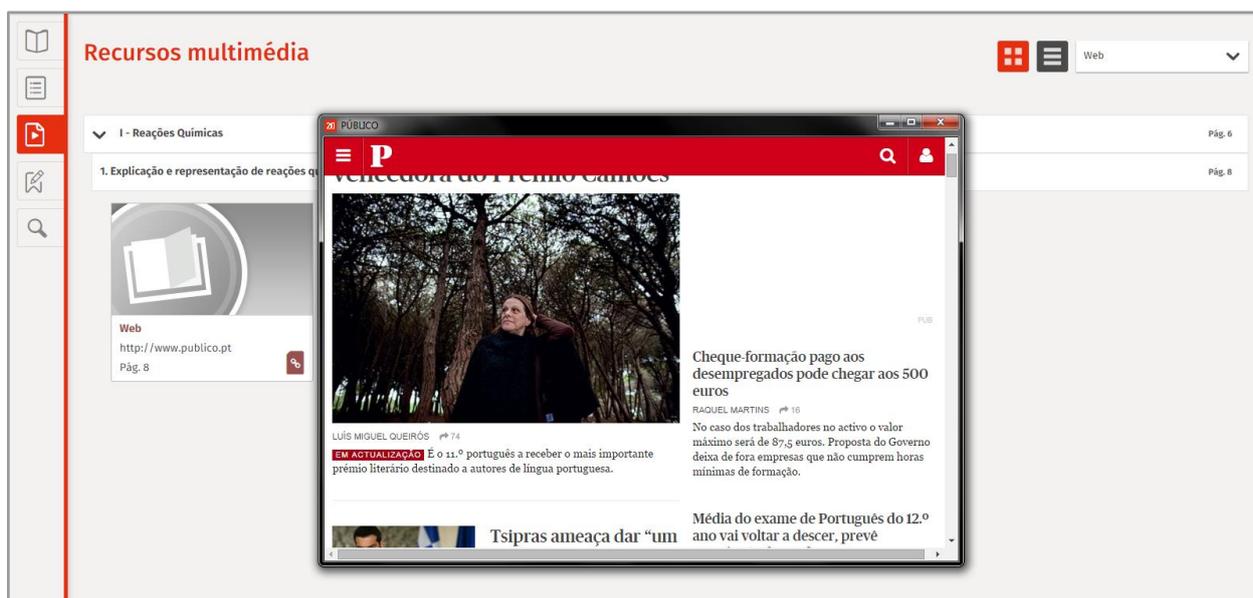


Recursos - Apresentação/Documento

1. Clicar em **Descarregar** para transferir o ficheiro para o computador;
2. Clicar para voltar à lista de recursos.

## Web

Ao aceder a esta tipologia de recurso é aberta uma nova janela do produto, onde pode ser feita uma navegação igual a qualquer navegador de Internet.



Recurso - Web

## Teste

Todos os testes podem ser acedidos e respondidos. Depois de submeter o teste, fica disponível um relatório de avaliação, com a classificação, duração, respostas dadas e respetiva correção.

The screenshot shows a web interface for a test. At the top left, it says 'História A - Teste 4'. The main heading is 'Teste' in green. Below it, the title '1 História A - Teste 4' is displayed. The next line shows '2 Total de questões: 8' and 'Tempo: 0:30:00' with a green circle containing the number '3'. Underneath, it says '4 Instruções:' followed by 'Temas:' and two topics: 'III. A Europa nos séculos XVII e XVIII - sociedade, poder e dinâmicas coloniais' and 'IV. Triunfo dos Estados e dinâmicas económicas nos séculos XVII e XVIII'. In the bottom right corner, there is a green button with a white circle containing the number '5' and the text 'Iniciar'.

### Recurso - Teste

1. **Título** do teste;
2. Número **total de questões** a responder;
3. **Duração** máxima do teste. Após o tempo terminar, o teste é submetido, mesmo que existam questões por responder;
4. **Instruções** do teste. Devem ser lidas com atenção antes do início do teste;
5. Clicar para **iniciar** o teste.

História A - Teste 4

Tempo: 00:29:37 **7**

Anterior Questão 2 de 8 Seguinte **8** Submeter

**6**

Questão 2 **7**

Classifica as seguintes afirmações:

Verdadeiro	Falso	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	a. O século XVIII consagrou a Holanda como a maior potência colonial, comercial e financeira.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	b. Os Atos de Navegação ingleses consolidaram a política de exclusivo colonial.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	c. Os holandeses foram os principais defensores da teoria do Mare Clausum.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	d. Colbert foi uma das principais figuras do mercantilismo francês.

### Recurso - Teste (Navegação)

6. Clicar em **Seguinte** e **Anterior** para navegar entre as questões;
7. **Responder** às questões, considerando a duração do teste;
8. Clicar em **Submeter** para terminar o teste e aceder ao seu relatório;

História A - Teste 4 - Relatório do teste

Classificação: **43.1%** **9**

Total de questões: **8** **10** Tempo: **0:02:41** **11**

Questão	Resposta	Correção
> Questão 1 <b>14</b>	9.3	12.5 %
> Questão 2	6.2	12.5 % <b>12</b>
> Questão 3	4.1	12.5 %
> Questão 4	0	12.5 %
> Questão 5	0	12.5 %
> Questão 6	8.3	12.5 %
> Questão 7	12.5	12.5 %
> Questão 8	2.5	12.5 %

### Recurso - Teste (Relatório)

9. **Classificação** final do teste;
10. **Total de questões** do teste;
11. **Tempo** em que o teste foi respondido;
12. **Percentagem atribuída** à resposta da questão;
13. **Percentagem total** da questão
14. Clicar para ver a **resposta dada** e **respetiva correção**.

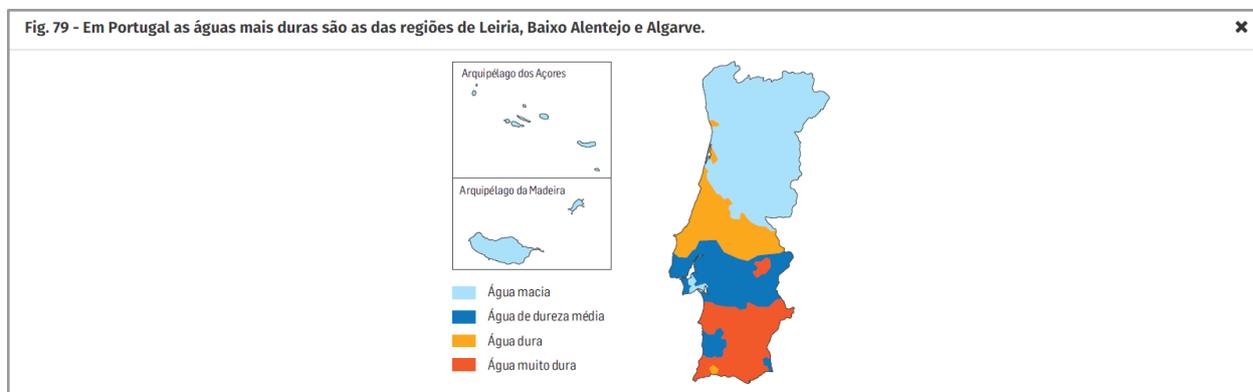
## Áudio



Recurso - Áudio

1. Clicar para **iniciar/pausar** o áudio;
2. Definir o **volume** do áudio;
3. Clicar para **fechar** e regressar à lista dos recursos multimédia.

## Imagem



Recurso - Imagem

### 1.2.3. Anotações e marcadores

Nesta área estão disponíveis todas as interações criadas ao longo do livro multimédia.

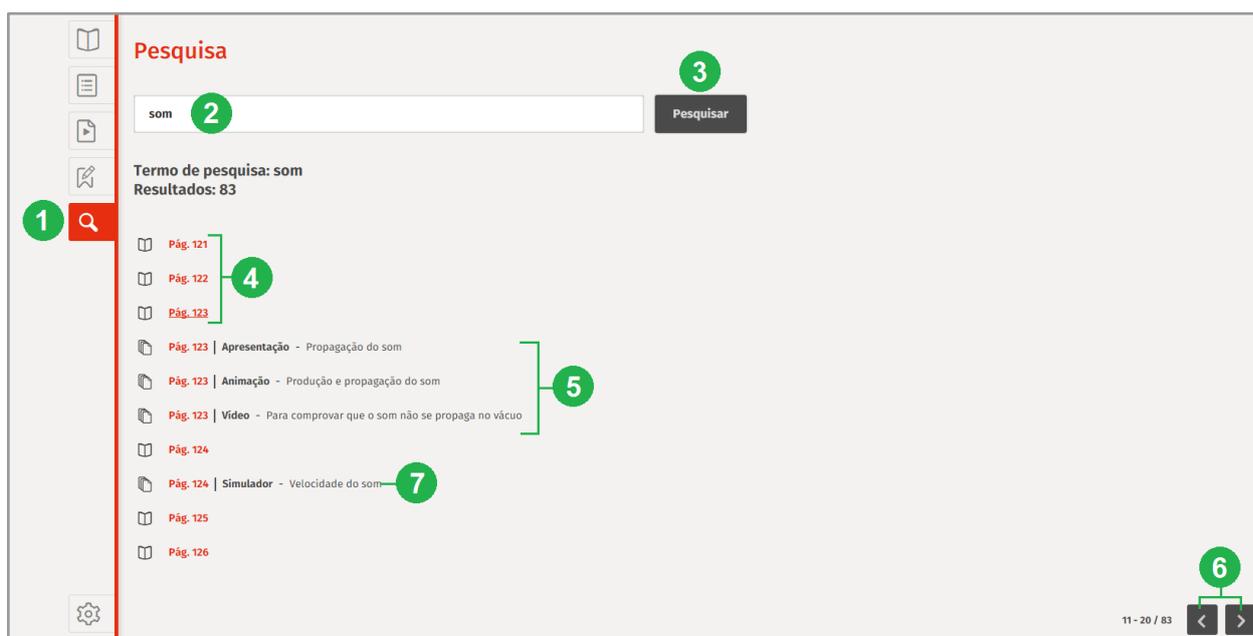


Anotações e marcadores

1. Clicar em **Anotações e marcadores**;
2. Clicar para **filtrar** por tipo de interação;
3. Clicar para **aceder** diretamente à interação no livro multimédia.

### 1.2.4. Pesquisa

A pesquisa permite rapidamente encontrar termos e/ou palavras e recursos no livro multimédia. Os resultados são apresentados numa lista, onde existe a associação à página e respetivos recursos multimédia (no caso de existirem).



Pesquisa

1. Clicar em **Pesquisa**;
2. Inserir a **palavra** ou **termo** a pesquisar;
3. Clicar para **pesquisar**;
4. Resultados de **páginas** com a palavra ou termos pesquisados;
5. Resultados de **recursos** com a palavra ou termos pesquisados;
6. Clicar para **avançar** ou **recuar** nos resultados de pesquisa;
7. Clicar no título de página de uma pesquisa para **aceder** ao seu conteúdo.

### 1.3. Fechar o Livro multimédia

Para **fechar** o livro multimédia e voltar à **Biblioteca** basta clicar no **"X"**, disponível no canto superior direito.

## 2. Testes

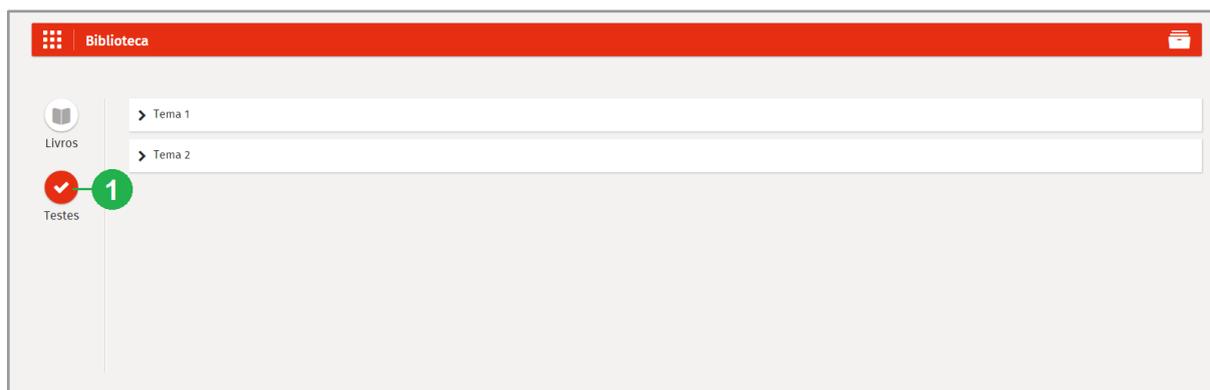
A área **Testes**, disponível através da Biblioteca, apresenta uma lista de testes predefinidos e elaborados pela editora. Todos estes testes foram elaborados de acordo com o respetivo projeto escolar. Os testes estão organizados por disciplina, ano letivo e tema programático.

Todos os testes disponíveis nesta área apresentam as seguintes opções:

- Exportação para **formato editável**, em Word;
- **Relatório** com a classificação, respostas dadas e respetiva correção.

Para aceder à área de **Testes**:

1. Na Biblioteca, clicar em **Testes**.



Biblioteca - Área de Testes

### 2.1. Aceder a um teste

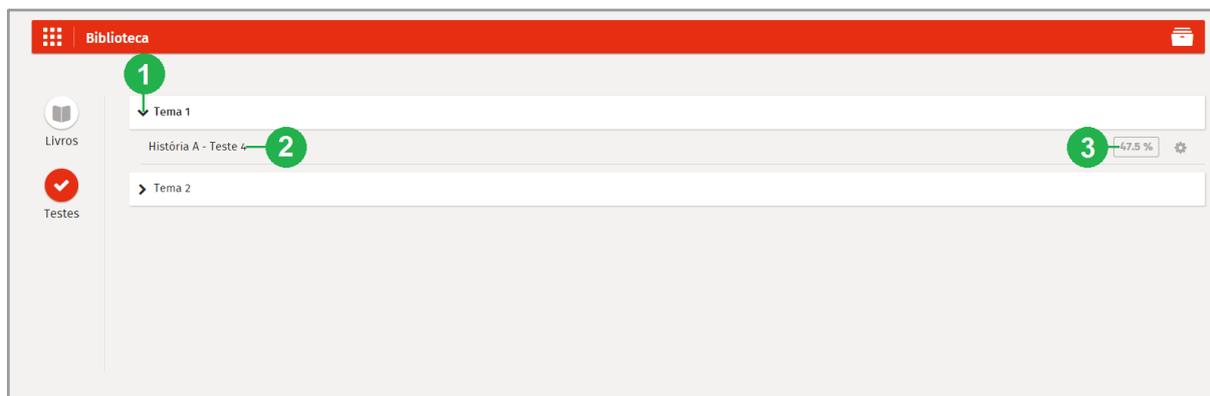
Para aceder a um teste basta clicar no seu **título**. Com o teste aberto, é possível navegar entre questões, responder e submeter o teste. Depois de submetido, o teste apresenta correção automática na forma de um relatório, onde é possível consultar as respostas dadas, a respetiva correção e classificação de cada questão.

Os testes podem ser resolvidos quantas vezes se desejar, sendo que a classificação do último teste fica sempre disponível na área **Testes**.

**Importante:** Todos os testes apresentam um tempo limite para serem respondidos e submetidos. Caso existam questões que não sejam respondidas dentro deste tempo limite, o teste é terminado com as mesmas em branco.

Para **aceder** e **responder** a um teste:

1. Clicar para **visualizar** a lista de testes disponíveis;
2. Clicar para **aceder** e **responder** ao teste;
3. **Classificação** da última resolução do teste.



Biblioteca - Área Testes

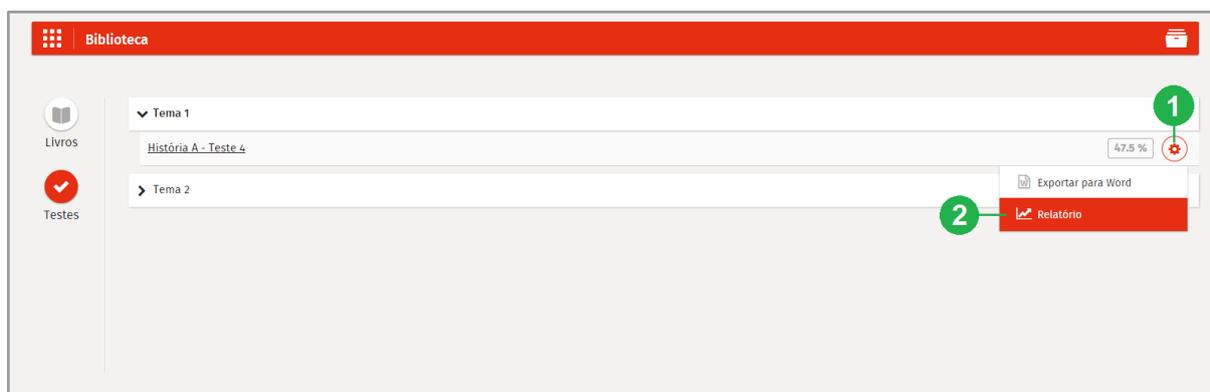
## 2.2. Relatórios

Após a realização de um teste, o relatório com a classificação, respostas dadas e respetiva correção fica imediatamente disponível. Este relatório pode depois ser acedido através da lista de testes.

Para aceder ao **relatório** de um teste:

1. Clicar para aceder às **opções** do teste;
2. Clicar em **Relatório**.

**Importante:** A opção **Relatório** está disponível apenas nos testes que foram realizados.



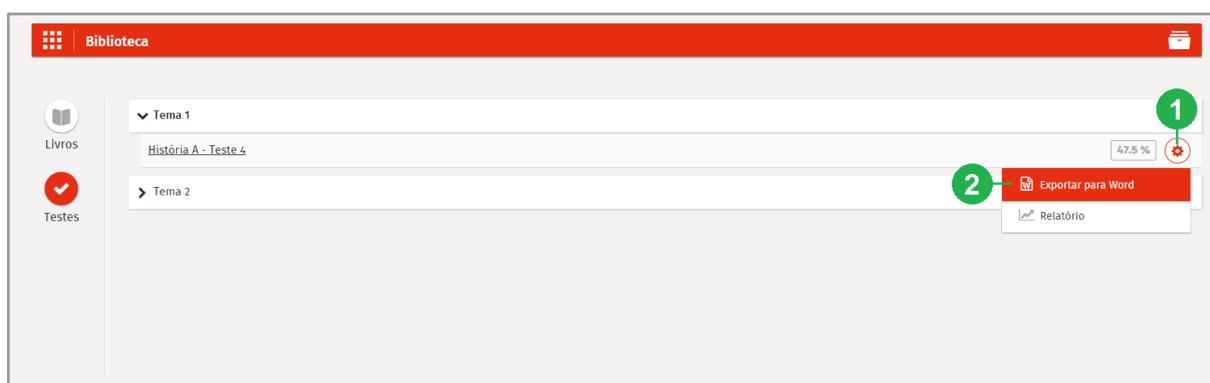
Relatório de um teste

### 2.3. Exportar testes para versão editável (Word)

Todos os testes disponíveis apresentam a possibilidade de exportação para um formato editável, em Word. A exportação do ficheiro pode ser feita com ou sem correção das questões.

Para **exportar** um teste para versão editável (Word):

1. Clicar para aceder às **opções** do teste;
2. Clicar em **Exportar para Word**;
3. Selecionar a opção pretendida - **Word com correções** ou **Word sem correções**.



Testes - Exportar para Word

Microsoft Word interface showing a document titled "História A - Teste 4 (sem correção).docx". The ribbon includes File, Home, Insert, Page Layout, References, Mailings, Review, and View. The Home ribbon is active, showing Font and Paragraph options. The document content includes a form for student information:

Nome: \_\_\_\_\_  
Ano: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_ Número: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
Classificação: \_\_\_\_\_  
Professor: \_\_\_\_\_

1. Classifica as seguintes afirmações depois de ouvires o ficheiro áudio.



**Verdadeiro Falso**

- No século XVIII, verificou-se, em Inglaterra, uma quebra dos preços dos produtos agrícolas.
- Uma das grandes vantagens do afolhamento quadrienal era a ausência de pousio.
- As inovações agrícolas contribuíram para o forte êxodo rural registado na Inglaterra do século XVIII.
- As enclosures eram grandes propriedades comunais, cercadas por sebes ou cercas.

Page: 1 of 4 | Words: 397 | English (U.S.) | 120%

Teste exportado - Sem correções

## IV. As minhas salas

### 1. As minhas salas

**As minhas salas** permitem o acesso a espaços de partilha criados pelos professores – Salas – para ajudar e acompanhar o estudo dos alunos.

Depois de realizar os testes propostos pelos professores é possível consultar a correção, gerada automaticamente.

#### 1.1. Convite para participar numa sala

O convite para participar numa sala pode ser feito de duas formas diferentes:

1. Através da disponibilização de um código de acesso à sala;

Através de c Nota: Em ambos os casos será disponibilizado um código de acesso à sala.

#### 1.2. Associação a uma sala

Para se associar a uma sala:

1. Entrar em [www.leyaeducacao.com](http://www.leyaeducacao.com) > Aluno > Educação Digital > 20 Aula Digital;
2. Clicar em **Entrar**;
3. Registrar-se ou introduzir os seus dados de acesso (e-mail e palavra-passe) e clicar em **Entrar**;



4. Entrar em **As minhas salas**;



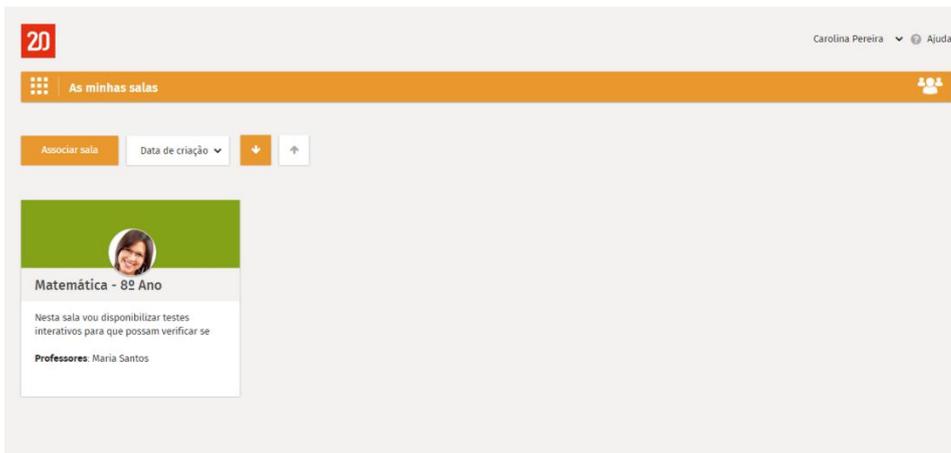
5. Clicar em **Associar sala**;



6. Introduzir o código da sala;



7. Clicar na sala para entrar.



Nota: Se estiver autenticado no 20 Aula Digital no momento em que clicar no *link* de acesso à sala, a associação será automática.

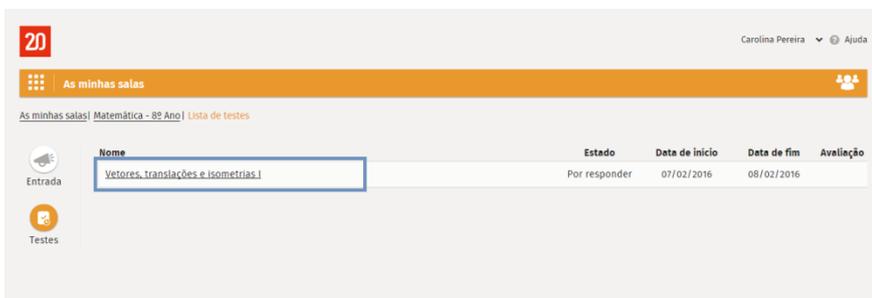
### 1.3. Realizar um teste

Para realizar um teste:

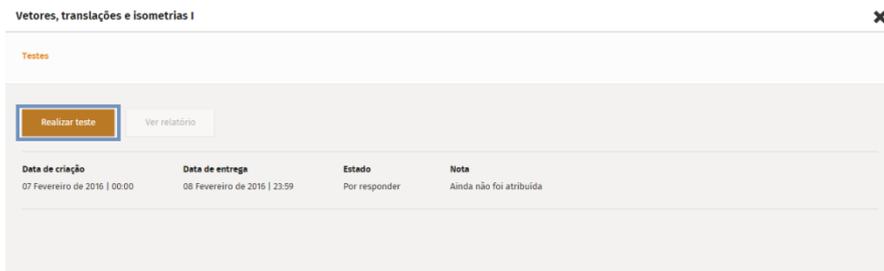
1. Clicar em **Realize os testes interativos que lhe foram atribuídos** ou Clicar em **Testes**;



2. Clicar no título do teste;



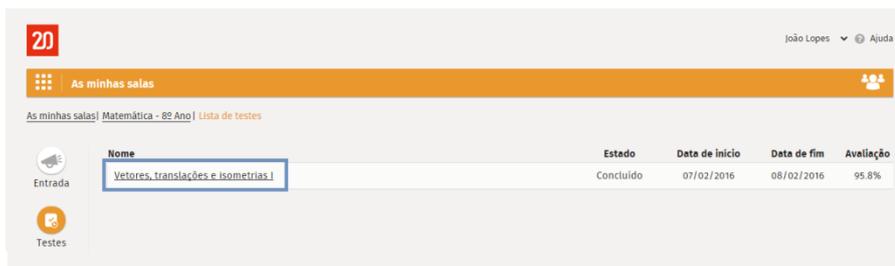
3. Clicar em **Realizar teste**.



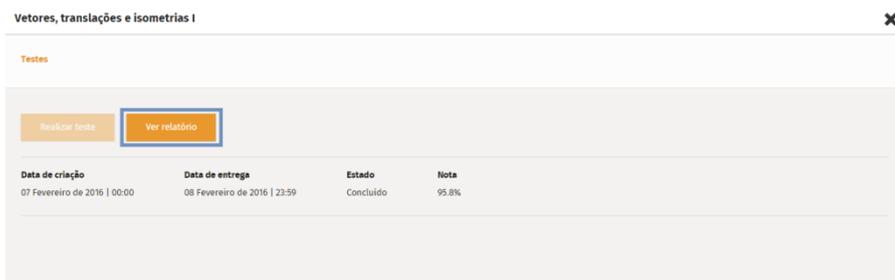
## 1.4. Consultar o relatório de um teste

Para consultar o relatório de um teste de um aluno:

1. Clicar sobre o título do teste;



2. Clicar em **Ver relatório**;



O relatório de um teste permite a consulta de:

- a. Nota do teste;
- b. Questões respondidas corretamente;
- c. Questões respondidas incorretamente;
- d. Respostas às questões.

Questão 1	12.5% / 12.5%
Respostas dadas:	
Completa as frases.	
1. O movimento do volante de um automóvel é um exemplo de uma <input type="text" value="rotação"/> .	
2. O movimento de uma roda gigante num parque de diversões é um exemplo de uma <input type="text" value="rotação"/> .	
3. A imagem de uma árvore nas águas de um lago é um exemplo de uma <input type="text" value="reflexão"/> .	
4. O movimento de um comboio num movimento retilíneo é um exemplo de uma <input type="text" value="translação"/> .	
6. O movimento de um elevador é um exemplo de uma <input type="text" value="translação"/> .	
> Questão 2	12.5% / 12.5%
> Questão 3	12.5% / 12.5%

## 2. Convide por e-mail\*.



**Foi convidado(a) para participar na sala:**  
**Matemática - 8º Ano**

---

**Link para a sala:**  
<https://20.leva.com/catalogs/#wclassrooms/invite?token=3ypot>

---

Depois de autenticado(a), para se associar à sala:

- 1 - Entre em "As minhas salas".
- 2 - Clique no botão "Associar sala".
- 3 - Introduza o código abaixo.

**3ypot**