

TUTORIAL

para programação de ensino no

Isabella Janini Misson

Anderson Jonas das Neves

Natany Ferreira Silva

Lidia Maria Marson Postalli

Ana Claudia MoreiraAlmeida-Verdu



Magnólia
GERAS

Gerenciador de Ensino de Repertórios
Acadêmicos e Simbólicos



INCT | ECCE

Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia
sobre Comportamento, Cognição e Ensino

unesp 



FICHA CATALOGRÁFICA

Misson, Isabela Janini; Neves, Anderson Jonas das; Silva, Natany Ferreira; Postalli, Lídia Maria Marson; Almeida-Verdu, Ana Cláudia Moreira.

Tutorial para programação de ensino no Magnólia [manual do recurso eletrônico] / Isabella Janini Misson, Anderson Jonas das Neves, Natany Ferreira Silva, Lídia Maria Marson Postalli e Ana Claudia Moreira Almeida-Verdu. - Bauru: UNESP/FC, 2022

53 p. : il.

ISBN: 978-65-86498-23-3

1. Pesquisa. 2. Tecnologia da Informação. 3. Inovações educacionais. I. Misson, Isabela Janini. II. Neves, Anderson Jonas das. III. Silva, Natany Ferreira. IV. Postalli, Lídia Maria Marson. V. Almeida-Verdu, Ana Claudia Moreira. VII. Título.



AUTORIA DO TUTORIAL

Isabella Janini Misson

Bolsista TT-1 - FAPESP

Universidade Estadual Paulista - UNESP

Anderson Jonas das Neves

Bolsista Pós-Doutorado - FAPESP

Universidade Estadual Paulista - UNESP

Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia sobre
Comportamento, Cognição e Ensino (INC&T-ECCE)

Natany Ferreira Silva

Doutoranda - Programa de Pós-Graduação em Educação Especial

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar

Lidia Maria Marson Postalli

Bolsista Pq/CNPq

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar

Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia sobre Comportamento,
Cognição e Ensino (INC&T-ECCE)

Ana Claudia Moreira Almeida-Verdu

Bolsista Pq/CNPq

Universidade Estadual Paulista - UNESP

Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia sobre Comportamento,
Cognição e Ensino (INC&T-ECCE)

EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO DO SOFTWARE

Luiz Manuel Pio de Souza

Programador

Anderson Jonas das Neves

Bolsista Pós-Doutorado - FAPESP

Universidade Estadual Paulista - UNESP

Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia sobre
Comportamento, Cognição e Ensino (INC&T-ECCE)

Isabella Janini Misson

Bolsista TT-1 - FAPESP

Universidade Estadual Paulista - UNESP

Natany Ferreira Silva

Doutoranda - Programa de Pós-Graduação em Educação Especial

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar

Lidia Maria Marson Postalli

Bolsista Pq/CNPq

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar

Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia sobre
Comportamento, Cognição e Ensino (INC&T-ECCE)

Ana Claudia Moreira Almeida-Verdu

Bolsista Pq/CNPq

Universidade Estadual Paulista - UNESP

Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia sobre
Comportamento, Cognição e Ensino (INC&T-ECCE)

SUMÁRIO

Apresentação	5	Como Criar Atividades de Construção	30
Especificações Técnicas	6	Como Criar Atividades de Vocalização	34
Sobre o Magnólia	7	Como Registrar o Desempenho em Tarefas de Vocalização	38
Como Solicitar o Magnólia e Como Realizar a Instalação	9	Como Criar Blocos de Atividades	39
Como Realizar Login no Programa Magnólia	12	Como Criar Lições	41
Como Acessar a Página Inicial (Dashboard)	13	Como Associar Lições	42
Como Pesquisar as Informações Cadastradas no Programa	14	Como Testar as Lições	43
Conhecendo o Menu De Criação	16	Como Executar Lições de Forma Remota	44
Como Criar Usuário	17	Como Acessar os Dados de Coletas Remotas	46
Como Pesquisar e Editar Usuário	18	Como Acessar os Registros das Atividades do Aluno	47
Como Inserir Palavras	19	Como Importar e Exportar Automaticamente Atividades	49
Como Inserir Frases	21	Apoio e Financiamento	53
Como Criar Atividades de Seleção de Estímulos	22		

APRESENTAÇÃO



O **Magnólia GERAS - Gerenciador de Ensino de Repertórios Acadêmicos e Simbólicos** é um *software* para programação, gerenciamento e aplicação de atividades de ensino de repertórios acadêmicos e simbólicos a ser adotado em diferentes contextos de pesquisa e de aplicação.

Esse tutorial visa apresentar as funcionalidades do **Magnólia GERAS. Nós apresentamos um passo-a-passo** para usuários planejarem e criarem atividades, blocos e lições para uso em pesquisa e/ou programas de ensino.

Esperamos que esse tutorial possa ajudar no trabalho de programação!

Os autores

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Magnólia GERAS é um software desenvolvido em JavaScript a partir do framework ElectronJS, dessa forma capaz de operar a partir de um único arquivo executável. O software pode ser instalado em quaisquer máquinas que atendam os requisitos mínimos abaixo:

Software:

Windows 7 ou superior. Versões anteriores do Windows apresentarão problemas de compatibilidade. No presente momento o software não suporta outros sistemas operacionais.

Hardware:

Processador: Processador Intel Pentium 4 ou mais novo;

Memória: 1 GB de RAM

HD: 500 MB de espaço no disco.

SOBRE O MAGNÓLIA

O Magnólia é um software gerenciador de ensino pensado para a programação e aplicação de pesquisas experimentais e, especialmente, para ensino de habilidades simbólicas e acadêmicas como leitura, escrita e matemática.

O software inclui um banco de estímulos de palavras e sentenças, composto por figuras, palavras e sentenças ditadas, sílabas escritas, e palavras e sentenças escritas. O software também oferece recursos para:

- Cadastrar novas palavras e sentenças, e associar a figuras e áudios;
- Criar novas atividades de seleção de estímulos, de construção de palavras, construção de sentenças e de leitura e nomeação de figuras (dentre outras tarefas de vocalização).

- Agrupar atividades em blocos e conectá-las em lições.
- Apresentar as lições ao aprendiz e registrar automaticamente todas as respostas, incluindo gravação das vocalizações;
- Gerar relatórios individualizados de cada sessão de ensino;
- Conduzir sessões à distância (ensino remoto) e armazenar os resultados em nuvem de dados;

O Magnólia inclui um currículo de ensino de sentenças (Neves, 2022) que se constitui uma proposta de sequência curricular do programa de ensino de leitura e escrita do INC&T-ECCE (Almeida-Verdu, Neves, Postalli, & de Souza, 2021).

SOBRE O MAGNÓLIA

O Magnólia foi desenvolvido em uma estrutura de árvore, com encadeamento de suas funcionalidades. De modo geral, a programação começa com a inserção de estímulos, como **palavras** ou **frases**, e a criação das **atividades**. Em seguida, as **atividades** devem ser agrupadas em **blocos** e estes em **lições**. As lições devem ser associadas a um usuário aluno para que sejam executadas no programa.



COMO SOLICITAR O MAGNÓLIA E COMO REALIZAR A INSTALAÇÃO

1 Acesse a página do Programa Magnólia no site da Unesp [clcando aqui](https://sgcd.fc.unesp.br/#!/lads/producao/produ-to-tecnico-e-tecnologico-programas/magnolia/) ou copiando o link e colando no navegador:
<https://sgcd.fc.unesp.br/#!/lads/producao/produ-to-tecnico-e-tecnologico-programas/magnolia/>

2 Clique no local indicado para acessar o formulário e solicitar o download do programa.

 [DISPONÍVEL EM BREVE] [Clique aqui](#) para receber o link para download do programa

 [EM CONSTRUÇÃO] [Clique aqui](#) para visualizar o tutorial do usuário do programa

3 Preencha o formulário com todas as informações solicitadas. Após análise, o link para download será enviado.



 **Magnólia**
GERAS

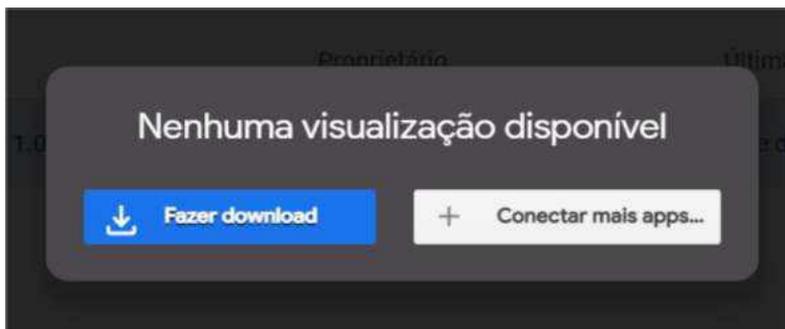
Formulário do Programa Magnólia

Antes de receber o link do programa Magnólia - GERAS (Gerenciador de Ensino de Repertórios Acadêmicos e Simbólicos) para download, gostaríamos de conhecer melhor a intenção de uso do programa. Por favor, responda as perguntas a seguir. Essas informações podem ajudar a equipe a aprimorar essa ferramenta e desenvolver novos recursos.





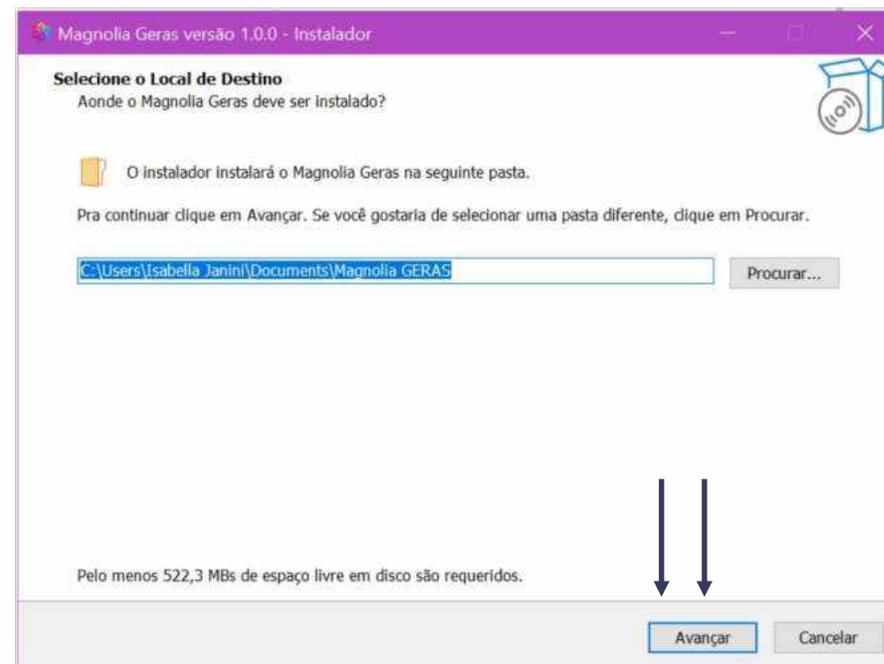
4 Acesse o link recebido por e-mail e clique em “Fazer download”.



5 Em seguida, clique em “Fazer o download mesmo assim”. Mesmo com o aviso, é seguro baixar o software.

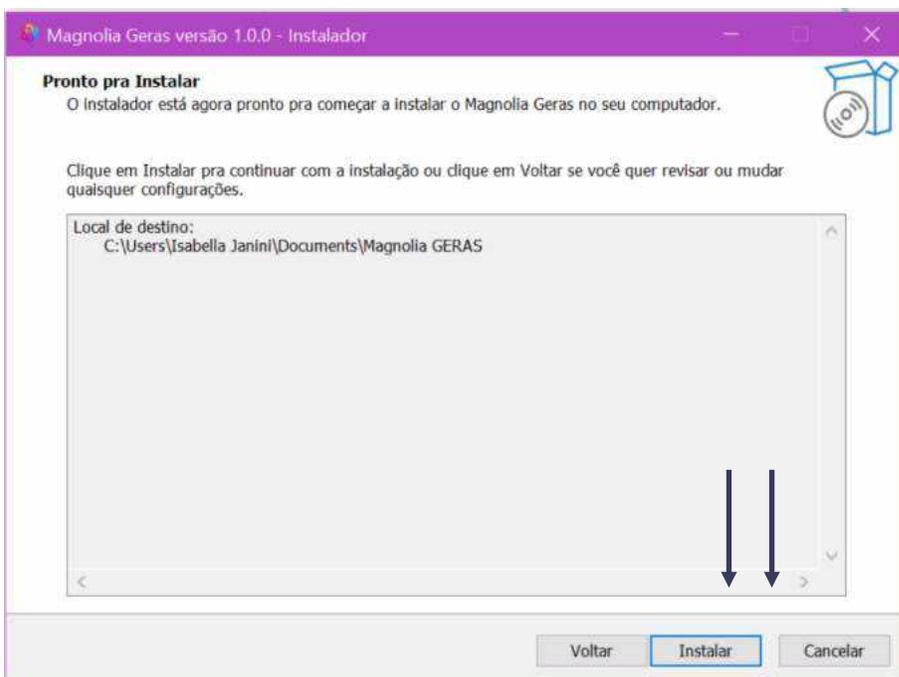


6 Após fazer o download, clique no arquivo para iniciar a instalação. Na primeira tela, indique em qual local/pasta do computador o software será instalado. Em seguida, clique em “Avançar”.

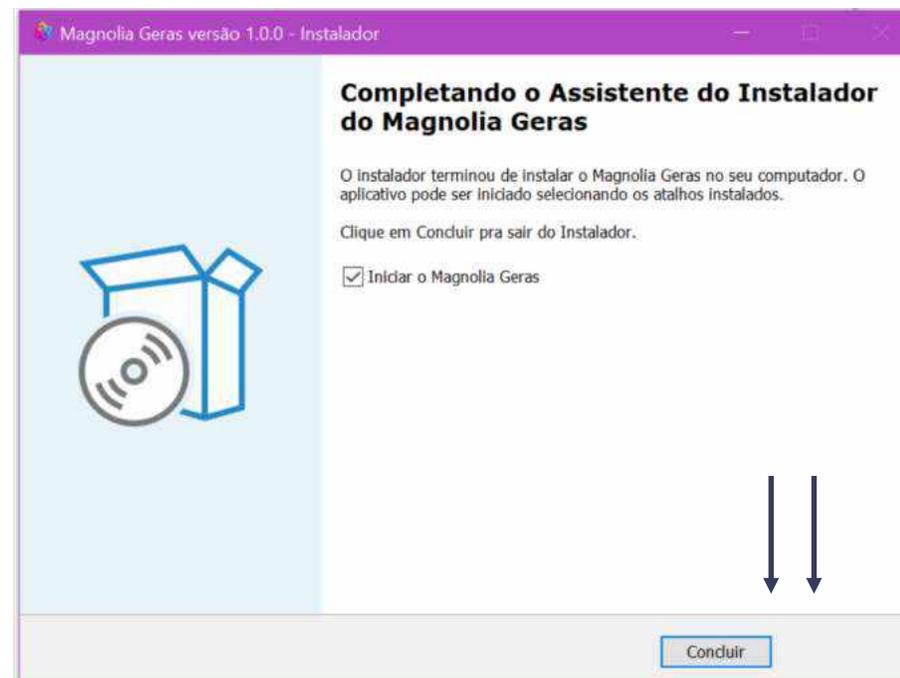




- 7** Na tela em seguida, clique em “Instalar” e aguarde o programa carregar todos os arquivos. Abrirá uma nova tela de carregamento, espere carregar.



- 8** Ao finalizar a instalação, surgirá uma tela com o botão “Concluir”. Após clicar neste botão, o programa será aberto na tela de login.



COMO REALIZAR LOGIN NO PROGRAMA MAGNÓLIA

1

Para o primeiro login, é necessário entrar com usuário e senha padrão. Insira as credenciais no local indicado.

LOGIN: admin **SENHA:** admin



2

Após o primeiro acesso, crie o seu usuário e senha pessoal clicando no ícone “+” na lateral inferior direita e em seguida “Inserir Usuário”. Preencha todas as informações para criar o novo usuário. Você deverá utilizar estas credenciais para os próximos acessos.

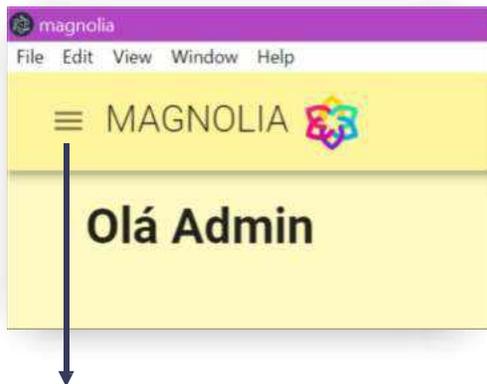


COMO ACESSAR A PÁGINA INICIAL (DASHBOARD)

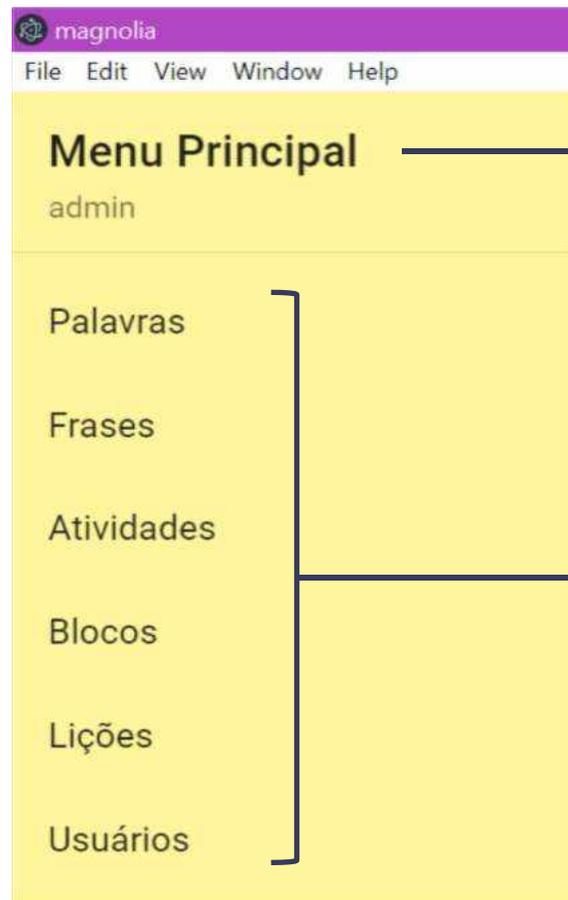
The image shows a screenshot of the Magnolia admin interface. The browser window title is 'magnolia'. The top navigation bar includes a menu icon, the text 'MAGNOLIA', and a logo. The main navigation menu contains four items: 'LIÇÕES', 'DASHBOARD', 'LOGOUT', and 'SOBRE'. The 'DASHBOARD' item is highlighted. Below the navigation bar, the main content area displays 'Olá Admin' followed by a description: 'Mostra o usuário que você está logado'. Below this is another description: 'Acesso à pesquisa de itens disponíveis no programa'. At the bottom of the page, there is a blue circular button with a white plus sign, with an annotation: 'Acesso à criação de novos componentes de todas as categorias'. The annotations are as follows:

- LIÇÕES**: Acesso às lições programadas
- DASHBOARD**: Indica a tela que você está.
- LOGOUT**: Sair do usuário
- SOBRE**: Aqui saberá mais sobre o programa
- +** (button): Acesso à criação de novos componentes de todas as categorias

COMO PESQUISAR AS INFORMAÇÕES CADASTRADAS NO PROGRAMA



Menu de acesso à pesquisa de itens disponíveis no programa.



Pesquisa **geral** de palavras, frases, atividades, blocos, lições e usuários.

Aqui você terá **acesso às informações cadastradas no programa, como o banco de palavras e frases** disponíveis no programa.

Clique em um desses itens para acessar o recurso de busca.





Exemplo de pesquisa da categoria palavra

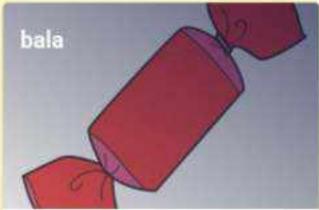
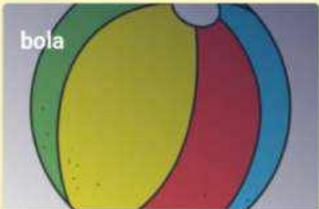
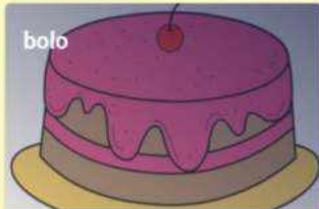
1 ← Campo de busca

Buscar palavra

Palavra

BUSCAR

Primeira Anterior 1 Próxima Última

 Substantivo ba-la	 Substantivo ba-ú	 Substantivo be-la
 Substantivo bo-la	 Substantivo bo-lo	 Substantivo da-do

Funcionalidades da pesquisa:

1. Insira uma palavra ou parte dela no campo de busca e obtenha todas as opções disponíveis cadastradas no banco de estímulos;
2. Sem texto no campo de busca, aparecem todas as opções disponíveis no banco de estímulos;
3. As funcionalidades são semelhantes para todas as opções do Menu Principal.

+

CONHECENDO O MENU DE CRIAÇÃO



Por meio do menu de criação, é possível iniciar a criação de palavras, frases, atividades, blocos, lições e usuários (aluno e professor).

Basta clicar no botão  para abrir o menu.

Ao clicar nos botões, que estão ilustrados à esquerda, você será redirecionado à página para criar o referido componente.

COMO CRIAR USUÁRIO

The screenshot shows a web application window titled 'magnolia'. The navigation bar includes 'LIÇÕES', 'DASHBOARD', 'LOGOUT', and 'SOBRE'. The main content area is a form titled 'Inserir Usuario' with a large number '2' next to it. The form has the following fields:

- Login (highlighted with a box and a large number '1' to its left)
- Senha
- Tipo de usuario (dropdown menu)
- Confirmar senha
- Nome
- Sobrenome
- Data de Nascimento (format: dd/mm/aaaa)
- Sexo (dropdown menu)
- Escola
- Ano Escolar
- Contato
- Observações

At the bottom left of the form is a blue button labeled 'INSERIR >'. On the right side of the page, there is a vertical sidebar with several circular icons: a blue user icon, a red book icon, an orange cube icon, a yellow pencil icon, a blue speech bubble icon, a green list icon, and a blue close icon.

1.No campo “inserir usuário” você poderá criar usuários **Professores** ou **Alunos**. Ao criar um usuário **Professor**, você poderá acessar todas as funcionalidades do programa como criar e alterar atividades e lições, buscar e alterar estímulos, dentre outras. Ao criar um usuário **Aluno**, você poderá visualizar e executar as lições associadas a esse usuário.

2. Você utilizará o login e a senha que cadastrar aqui para entrar no programa futuramente. Depois de preencher as informações é só clicar no botão **INSERIR**.

COMO PESQUISAR E EDITAR USUÁRIO

Buscar usuário

Usuário

#ID	Nome	Sobrenome	Tipo de Usuario		
1	Luis	Sousa	Professor		
7	Admin		Professor		
8	Isabella	Janini	Aluno		
9	Anderso	Yago	Aluno		
10	Aluno	Teste	Professor		

Aluno Teste

Login: Teste1 Tipo: Professor

Data de Nascimento: 21/10/2005 Sexo: Masculino

Escola: UNESP

Ano escolar: 4 Contato: 1312123232

Observações:

1. No menu principal, selecione o item "Usuários". Nessa tela, você pode pesquisar os usuários existentes no programa e **visualizar as informações** clicando na lupa.
2. Para excluir um usuário, clique em "lixo (vermelho)" no canto inferior direito dessa tela.
3. Para editar informações do usuário, clique em "lupa (azul)" no canto inferior direito da tela.
4. A edição ou exclusão também podem ser feitas na própria tela do usuário.

COMO INSERIR PALAVRAS

2

Inserir Palavra

Palavra

Classe Gramatical
Substantivo

Separação Silábica

Número de Sílabas
0

Gravar áudio Escolher arquivo

GRAVAR ÁUDIO **PARAR GRAVAÇÃO**

0:00 / 0:00

Imagem

INSERIR

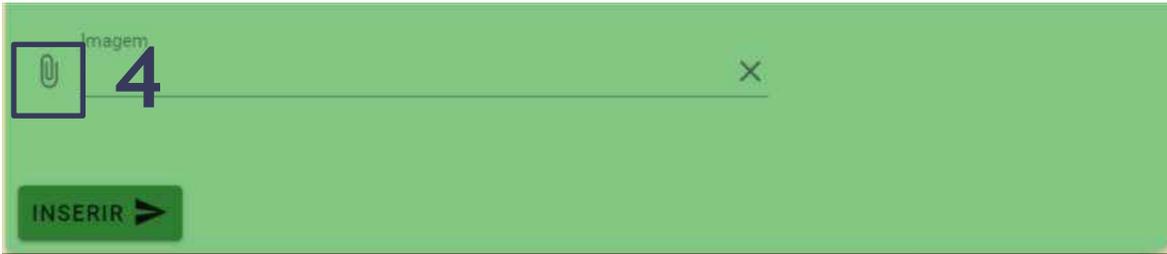
3

1. No botão  , clique na opção "Inserir Palavra".
2. O programa abrirá a tela de inserção de novas palavras do Magnólia (vide figura à esquerda). Para criar uma palavra, basta preencher as informações solicitadas.

3. Você deve inserir um arquivo de áudio, o que pode ser feito de 2 maneiras diferentes. Se você escolher a opção “gravar áudio”, basta clicar no botão "GRAVAR ÁUDIO". Se selecionar a opção “escolher arquivo”, o programa abrirá uma caixa de mensagem e você deverá escolher um arquivo de áudio (.wave).

O Magnólia suporta arquivos de áudio no formato "mp3" e arquivos de imagem nos formatos "jpg" e "png".





4. No campo “imagem”, clique no ícone “clipe” para abrir uma caixa em que você deverá escolher um arquivo de imagem do seu próprio computador.

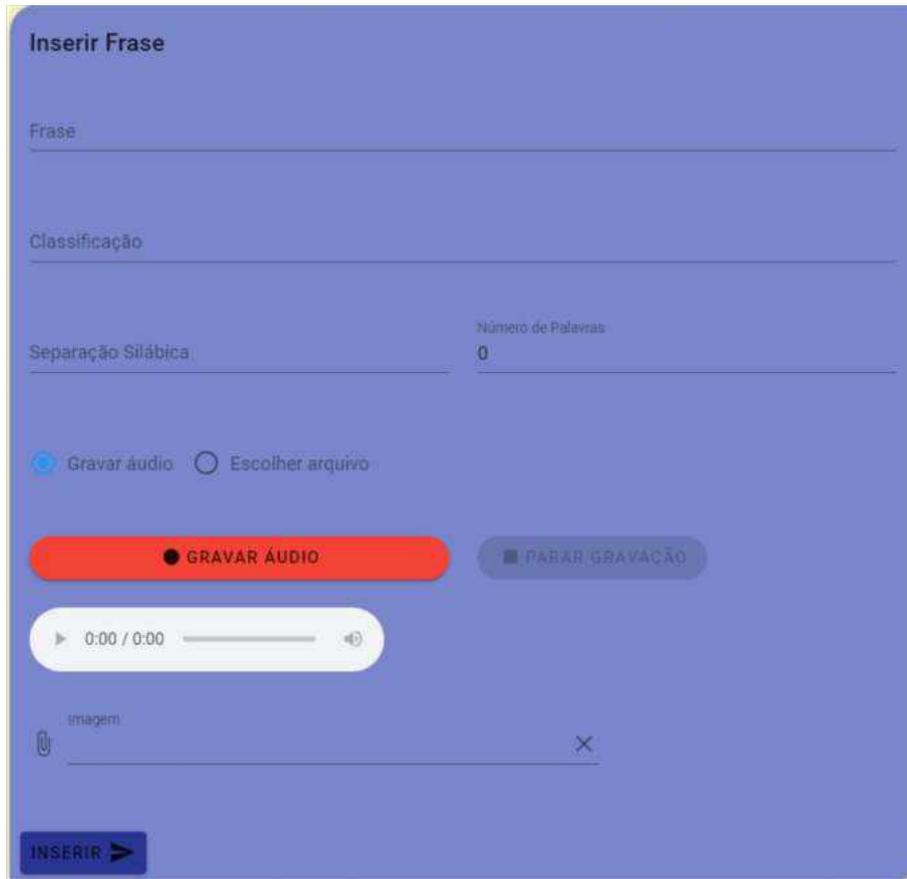


5. A separação silábica não é automática. Você deve preencher esse campo utilizando hífen entre as sílabas

Nesta figura, há um exemplo da apresentação de um estímulo do tipo "palavra" disponível no programa. É possível ouvir o áudio e visualizar a figura que foram inseridos e representam determinada palavra. Caso o você queira, pode editar ou excluir a palavra.

COMO INSERIR FRASES

2



The screenshot shows a form titled "Inserir Frase" with the following fields and controls:

- Frase:** A text input field.
- Classificação:** A text input field.
- Separação Silábica:** A text input field.
- Número de Palavras:** A text input field containing the number "0".
- Gravar áudio:** A radio button that is selected.
- Escolher arquivo:** A radio button that is not selected.
- GRAVAR ÁUDIO:** A red button with a microphone icon.
- PARAR GRAVAÇÃO:** A grey button with a square icon.
- 0:00 / 0:00:** An audio player control with a play button and a volume icon.
- Imagem:** A text input field with a paperclip icon on the left and an 'X' icon on the right.
- INSERIR:** A blue button with a right-pointing arrow.

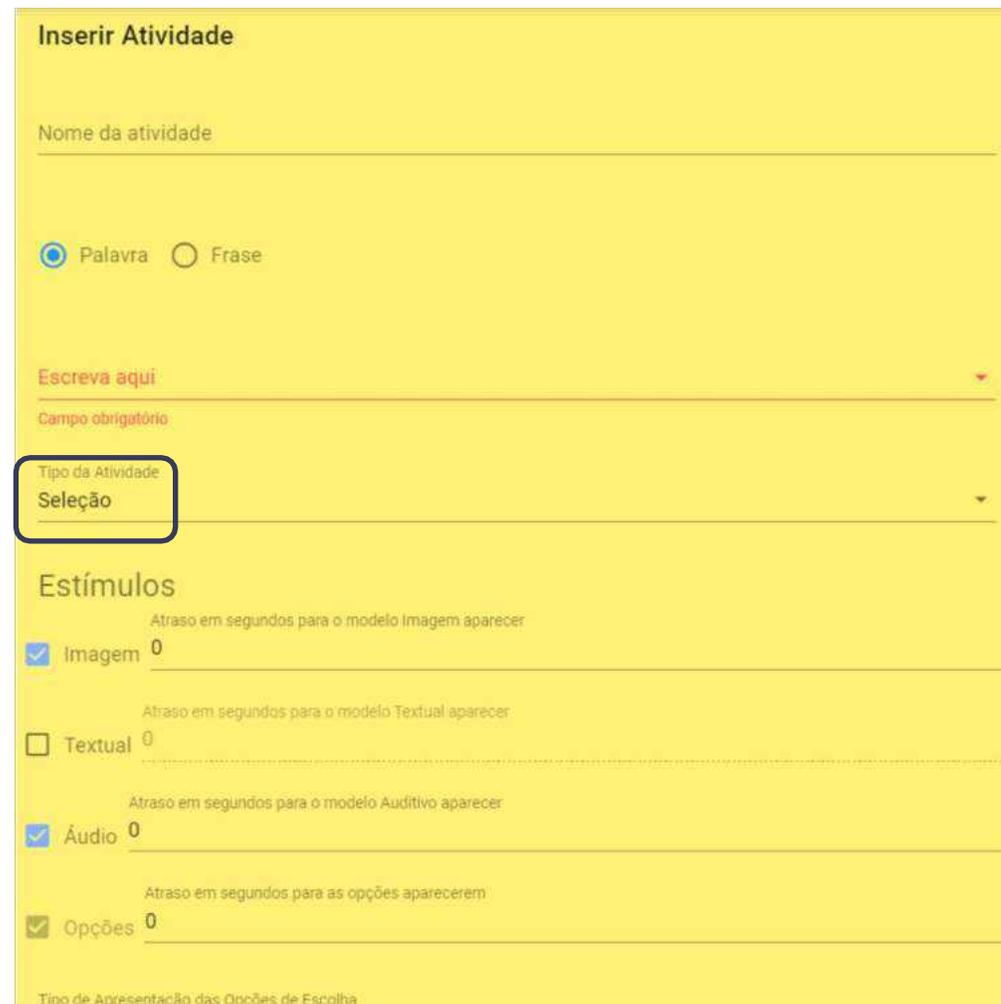
1. No botão , clique na opção "Inserir Frases". O programa ^{abrirá} a tela com uma visualização parecida com as telas de palavras (vide p. 19). e o usuário deve preencher as informações.
2. Para inserir os arquivos de áudio e imagem, o usuário deve seguir as mesmas instruções no tópico "Como inserir palavras".



COMO CRIAR ATIVIDADES DE SELEÇÃO DE ESTÍMULOS

A criação de atividades no Magnólia é personalizável, de modo que o usuário define os parâmetros que deseja de maneira intuitiva.

No botão , clique na opção "Inserir Atividade" e o programa abrirá a tela de criação de atividades (veja figura à direita).



A captura de tela mostra a interface de criação de atividades no Magnólia. O formulário é amarelo e contém os seguintes campos e opções:

- Inserir Atividade**: Título da seção.
- Nome da atividade**: Campo de texto para o nome da atividade.
- Palavra** (selecionado) e **Frase**: Opções de radio button para definir o tipo de resposta.
- Escreva aqui**: Campo de texto para o enunciado da atividade, com uma seta para baixo à direita.
- Campo obrigatório**: Texto em vermelho indicando que o campo é obrigatório.
- Tipo da Atividade**: Menu suspenso com a opção **Seleção** selecionada e uma seta para baixo à direita.
- Estímulos**: Seção para configurar os tipos de estímulos.
 - Imagem**: Checkbox selecionado, com um campo de texto para o atraso em segundos (valor 0) e o texto "Atraso em segundos para o modelo Imagem aparecer".
 - Textual**: Checkbox não selecionado, com um campo de texto para o atraso em segundos (valor 0) e o texto "Atraso em segundos para o modelo Textual aparecer".
 - Áudio**: Checkbox selecionado, com um campo de texto para o atraso em segundos (valor 0) e o texto "Atraso em segundos para o modelo Auditivo aparecer".
 - Opções**: Checkbox selecionado, com um campo de texto para o atraso em segundos (valor 0) e o texto "Atraso em segundos para as opções aparecerem".
- Tipo de Apresentação das Opções de Escolha**: Campo de texto para configurar o tipo de apresentação das opções.

COMO CRIAR ATIVIDADES DE SELEÇÃO DE ESTÍMULOS

1. Inserir nome da atividade.
2. Selecionar se a atividade será composta de palavras e frases.
3. Selecionar o tipo de atividade - SELEÇÃO.
4. No campo estímulos, você selecionará a modalidade do estímulo modelo em suas atividades. O programa oferece as opções de figura, texto e estímulo sonoro, sendo possível selecionar uma ou mais opções.
5. O programa permite definir quando um estímulo vai ser apresentado na atividade. Se pretende que o estímulo apareça imediatamente na tarefa, você deve digitar “0” no campo “atraso”. Se o estímulo deve aparecer com algum atraso, por exemplo após 5 segundos do início da tarefa, você deve digitar “5” no campo de atraso.

The screenshot shows a form titled "Inserir Atividade" with the following elements:

- 1**: A text input field for "Nome da atividade".
- 2**: Radio buttons for "Palavra" (selected) and "Frase".
- 3**: A dropdown menu for "Tipo da Atividade" with "Seleção" selected.
- 4**: A section titled "Estímulos" containing three rows:
 - Row 1: "Imagem" (checked), with a field "Atraso em segundos para o modelo Imagem aparecer" containing the number "5".
 - Row 2: "Textual" (unchecked), with a field "Atraso em segundos para o modelo Textual aparecer".
 - Row 3: "Áudio" (checked), with a field "Atraso em segundos para o modelo Auditivo aparecer".
- 5**: A field "Opções" (checked) with a field "Atraso em segundos para as opções aparecerem".

At the bottom, there is a label "Tipo de Apresentação das Opções de Escolha".





6. No campo “Tipo de Apresentação de Escolha”, é possível selecionar a modalidade de estímulo de escolha, que pode ser imagem ou texto.

7. “No campo alternativa de escolha”, o usuário deve digitar quais estímulos irão aparecer na tarefa. Se quiser que os estímulos apareçam em posições diferentes na tela, a caixa “Randomizar alternativas de escolha” deve ser selecionada. Se quiser que os estímulos apareçam em uma posição específica, digite o nome de cada estímulo seguido de “;”, como apresentado abaixo:

bala;boneca;bola → nesse caso, a palavra **bala** será apresentada como primeira opção (caixa superior direita), **boneca** como segunda (caixa médio direita) e **bola** como terceira opção (caixa inferior direita).

6

Atraso em segundos para as opções aparecerem

Opções 0

Tipo de Apresentação das Opções de Escolha
Texto

Alternativas de escolha 7

Randomizar alternativas de escolha

Intervalo entre estímulos auditivos [s] 5	Quantidade de repetições 5
Tipo consequência para acerto 1 - GIF Padrão	Tempo da Consequência após acerto [s] 1
Tipo de consequência após erro	Tempo da consequência após erro [s] 0

INSERIR >



8. Quando o estímulo modelo for auditivo, o usuário deve inserir informações em dois campos:

- “Intervalo entre estímulos auditivos”, no qual deve informar o intervalo de tempo, em segundos, entre a apresentação dos estímulos auditivos.
- “quantidade de repetições”, no qual deve informar quantas repetições dos estímulos auditivos serão executadas.

Atraso em segundos para as opções aparecerem

Opções

Tipo de Apresentação das Opções de Escolha
Texto

Alternativas de escolha

Randomizar alternativas de escolha

Intervalo entre estímulos auditivos [s] **8**

Quantidade de repetições

Tipo consequência para acerto
1 - GIF Padrão

Tempo da Consequência após acerto [s]

Tipo de consequência após erro

Tempo da consequência após erro [s]

INSERIR >

9. O usuário deverá inserir consequências em cada atividade. O programa apresenta as opções “1 - GIF Padrão”, “2- GIF Definido” e “3 - Sem consequência”. Se o usuário escolher “1-GIF Padrão”, serão apresentadas imagens de feedback previamente instaladas no software, como gifs de estrelinhas. Quando escolhido “3- sem consequência”, a tarefa não apresentará nenhum feedback.

Tipo consequência para acerto
1 - GIF Padrão

Tempo da Consequência após acerto [s]
1

Tipo de consequência após erro
0

Tempo da consequência após erro [s]
0

INSERIR ➤

10. Quando o usuário escolher “2-GIF definido”, um campo novo com ícone “clipe” será apresentado. Ao clicar no ícone, o usuário deve escolher um arquivo de imagem GIF do seu próprio computador

Como o feedback para acerto vai aparecer

Tipo consequência para acerto

1 - GIF Padrão

2 - GIF Pré-Definido

3 - Sem Consequência

INSERIR ➤

* GIF é um formato de imagem em que é possível criar imagens em movimento.

Exemplos de atividades de seleção de estímulos

Tipo de relação

AB

Descrição da tarefa

Seleção de figuras de ações condicionalmente às sentenças ditadas (reconhecimento auditivo)

Exibição da tarefa (exemplo)



Video
instrucional



Tela de programação

A tela de programação do software Magnolia, exibindo a configuração de uma atividade. O menu superior contém 'File', 'Edit', 'View', 'Window' e 'Help'. O cabeçalho da interface mostra 'MAGNOLIA' e links para 'LIÇÕES', 'DASHBOARD', 'LOGOUT' e 'SOBRE'. O conteúdo principal é dividido em seções: 'AB1-1-1' com opções de 'Palavra' (selecionada) e 'Frase'; 'Tipo de atividade' definido como 'Seleção'; 'Estímulos' com opções para 'Imagem', 'Textual' e 'Áudio' (selecionada); 'Tipo de apresentação das opções de escolha' definido como 'Imagem'; 'Alternativas de escolha' com o exemplo 'Mila move o bala. Dani pula o mapa. Mila move o remo.'; 'Randomizar alternativas de escolha' com 'Itens entre estímulos áudio' e 'Quantidade de repetições' ambos definidos como 5; e 'Tipo de sequência para acerto' definido como '3 - Sem Consequência' com 'Tempo de Consequência entre acerto' definido como 3. Um botão de '+' azul está no canto inferior direito.

Exemplos de atividades de seleção de estímulos

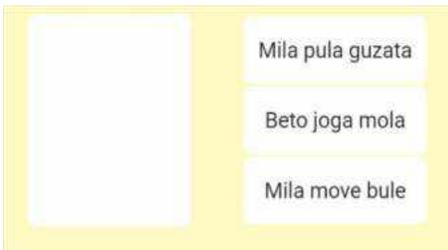
Tipo de relação

AC

Descrição da tarefa

Seleção de sentenças impressas condicionalmente às sentenças ditadas.

Exibição da tarefa (exemplo)

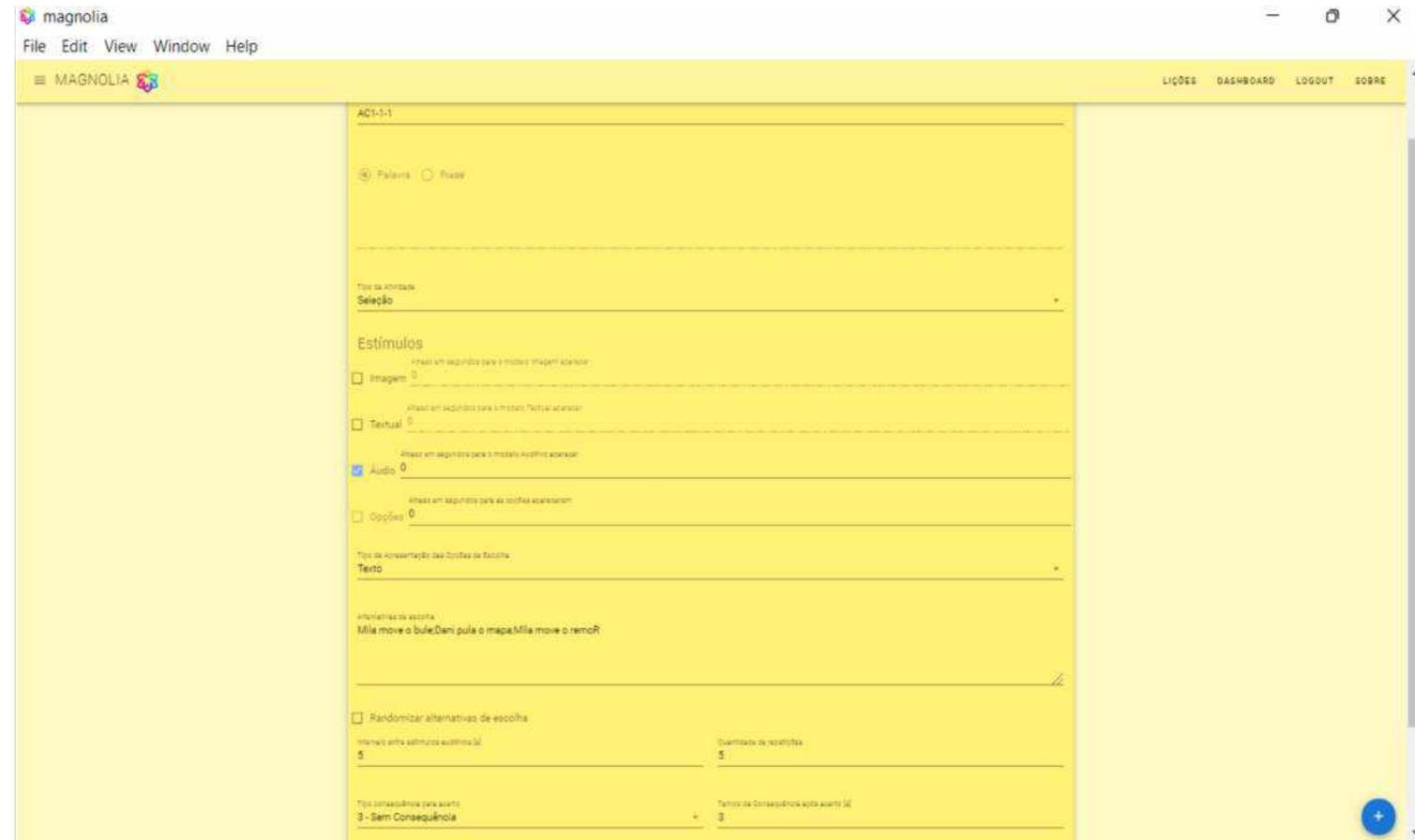


Exibição da tarefa de seleção de estímulos. O exemplo mostra uma interface com um campo de entrada vazio à esquerda e três botões de seleção à direita, cada um com uma sentença: "Mila pula guzata", "Beto joga mola" e "Mila move bule".

Video
instrucional



Tela de programação



Tela de programação do sistema Magnolia. A interface é amarela e contém um formulário para configurar uma atividade. O formulário inclui campos para "Palavra" e "Frase", "Tipo de atividade" (Selecção), "Estímulos" (Imagem, Textual, Audio, Opções), "Tipo de Apresentação dos Itens de Resposta" (Texto), "Alternativas de resposta" (Mila move o bule, Dani pula o mapa, Mila move o remo), "Randomizar alternativas de escolha" (Intervalo entre estímulos auditivos: 5, Quantidade de repetições: 5), e "Tipo de consequências para acerto" (3 - Sem Consequência, Tipos de consequências para acerto: 3).

Exemplos de atividades de seleção de estímulos

Tipo de relação

BC

Descrição da tarefa

Seleção de sentenças impressas
condicionalmente às figuras de ações
(leitura com compreensão).

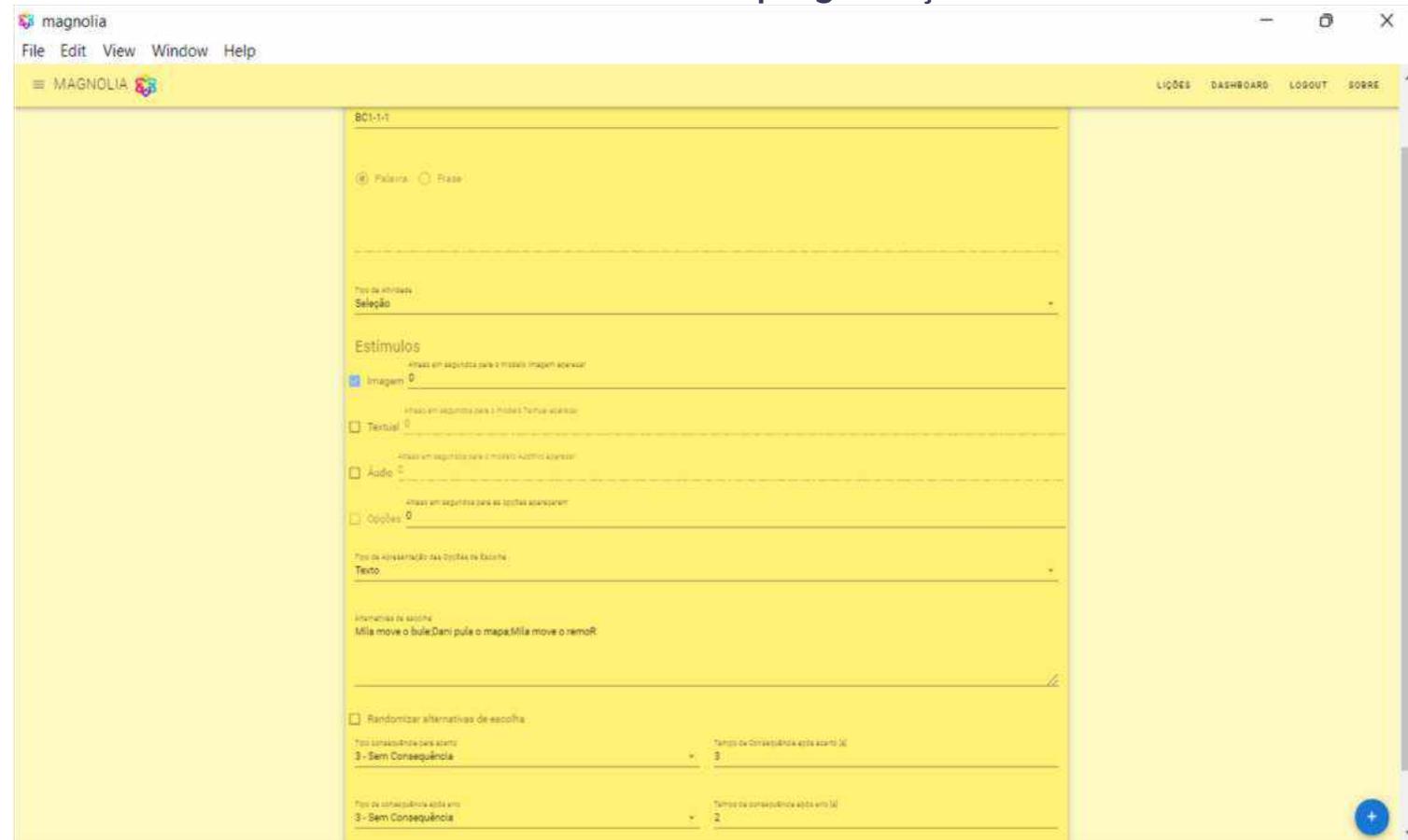
Exibição da tarefa (exemplo)



Video
instrucional



Tela de programação



Exemplos de atividades de seleção de estímulos

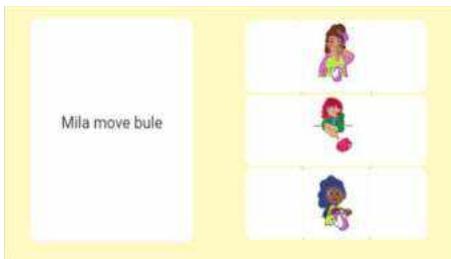
Tipo de relação

CB

Descrição da tarefa

Seleção de figuras de ações condicionalmente às sentenças impressas (leitura com compreensão).

Exibição da tarefa (exemplo)



Vídeo
instrucional

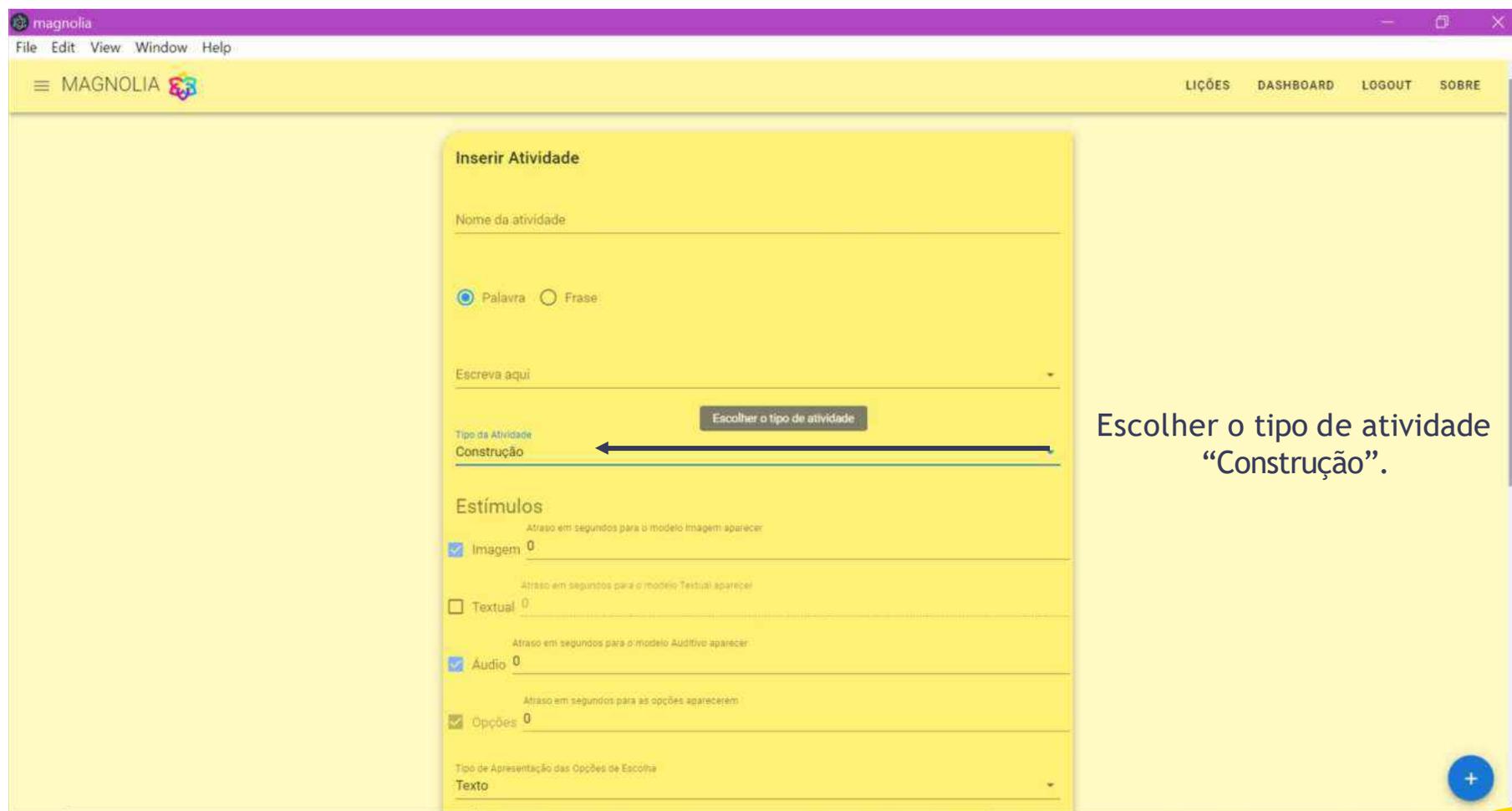


Tela de programação

COMO CRIAR ATIVIDADES DE CONSTRUÇÃO

A criação de atividades de construção é semelhante à criação de atividades de seleção de estímulos.

Para criar atividades de construção, o usuário deve selecionar a opção "CONSTRUÇÃO" em tipo de atividade.



The screenshot shows the 'magnolia' application window with a yellow theme. The main content area is titled 'Inserir Atividade'. It contains a form with the following elements:

- A text input field for 'Nome da atividade'.
- Radio buttons for 'Palavra' (selected) and 'Frase'.
- A text input field for 'Escreva aqui'.
- A dropdown menu for 'Tipo de Atividade' with 'Construção' selected. A grey button labeled 'Escolher o tipo de atividade' has an arrow pointing to this dropdown.
- An 'Estímulos' section with checkboxes and delay fields:
 - Imagem 0 (Atraso em segundos para o modelo Imagem aparecer)
 - Textual 0 (Atraso em segundos para o modelo Textual aparecer)
 - Áudio 0 (Atraso em segundos para o modelo Auditivo aparecer)
 - Opções 0 (Atraso em segundos para as opções aparecerem)
- A dropdown for 'Tipo de Apresentação das Opções de Escófia' with 'Texto' selected.

Navigation links at the top right include 'LIÇÕES', 'DASHBOARD', 'LOGOUT', and 'SOBRE'. A blue plus button is visible in the bottom right corner.

Escolher o tipo de atividade "Construção".

2. Escolha entre os dois tipos de atividades: padrão e separação silábica.

The screenshot shows the Magnolia software interface with a configuration panel for activity options. The panel includes the following elements:

- Menu: File Edit View Window Help
- Header: MAGNOLIA
- Navigation: LIÇÕES DASHBOARD LOGOUT SOBRE
- Options:
 - Textual 0
 - Atraso em segundos para o modelo Auditivo aparecer
 - Áudio 0
 - Atraso em segundos para as opções aparecerem
 - Opções 0
- Alternativas de escolha
- Como as opções na atividade estão programadas, Padrão ou Separação Silábica.
Padrão:
 - Letras para atividades com o modelo Palavra
 - Palavras para atividades com o modelo Frase
- Intervalo entre estímulos auditivos [s]: 5
- Quantidade de repetições: 5
- Tempo da Consequência após acerto [s]: 1
- Tempo da consequência após erro [s]: 0
- INERIR >

Exemplos de atividades de construção

Tipo de relação

AE

Descrição da tarefa

Construção de sentenças impressas condicionalmente às sentenças ditadas (ditado por construção)

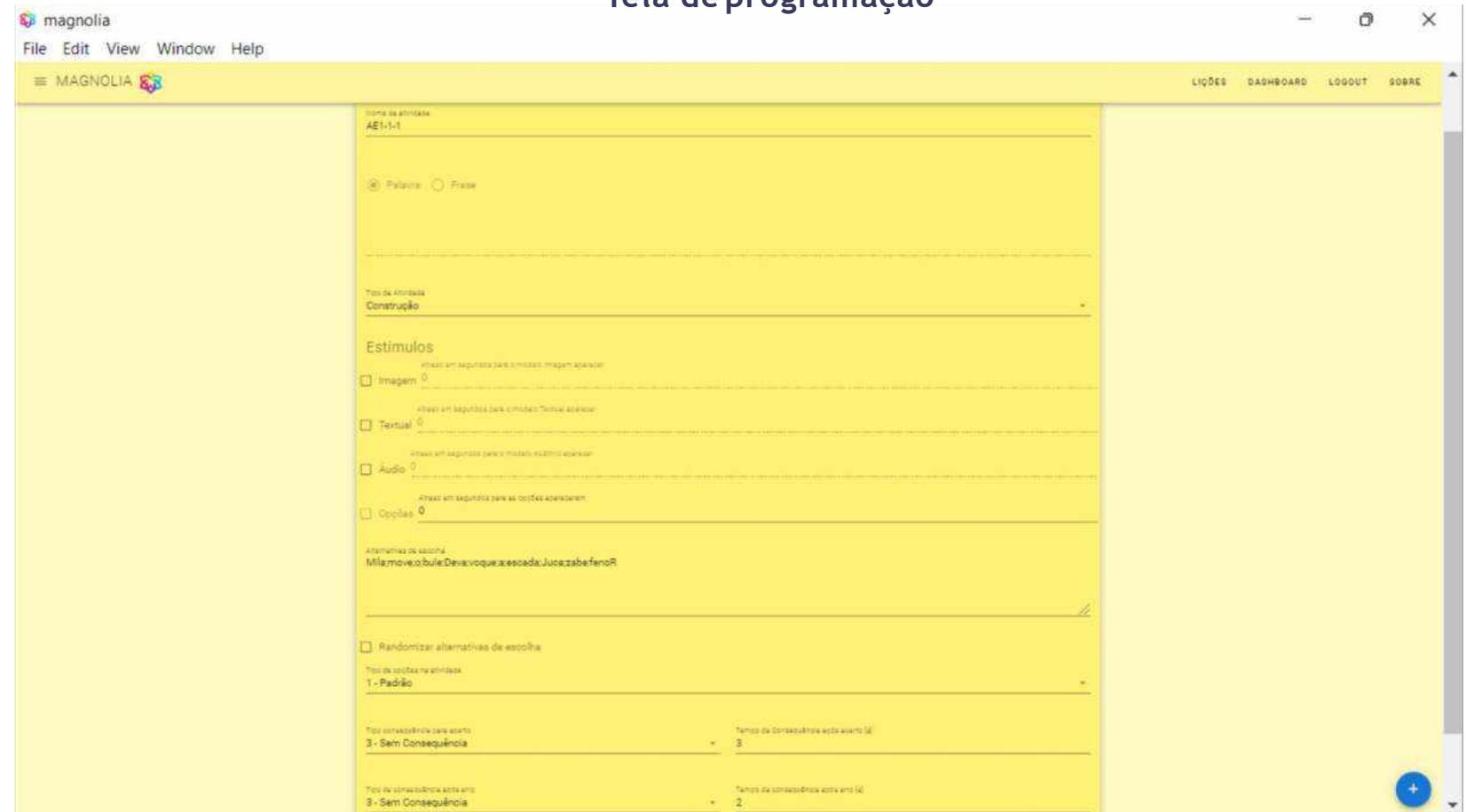
Exibição da tarefa (exemplo)



Vídeo
instrucional



Tela de programação



Exemplos de atividades de construção

Tipo de relação

BE

Descrição da tarefa

Construção de sentenças impressas condicionalmente às figuras de ações (ditado mudo).

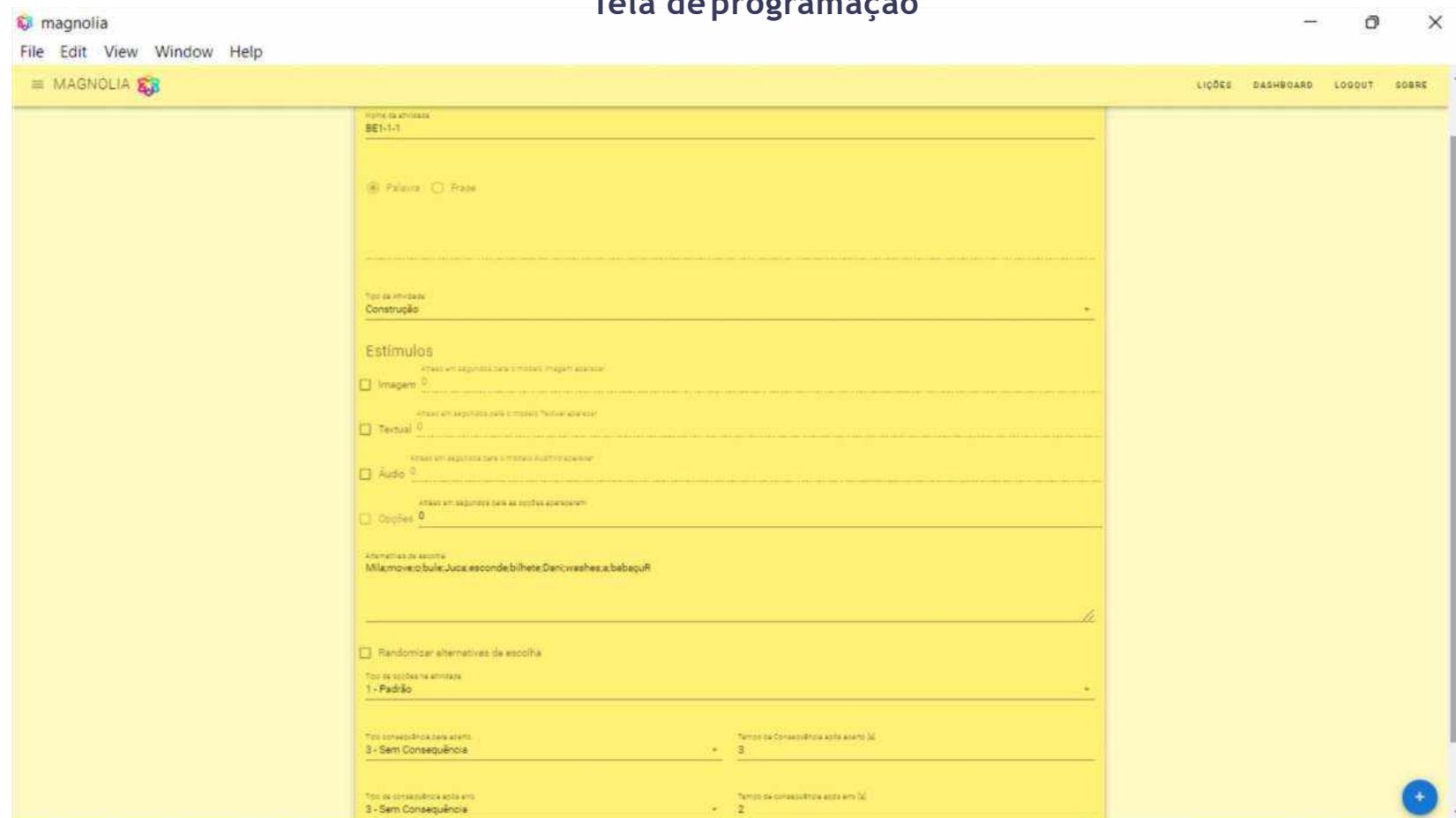
Exibição da tarefa (exemplo)



Video
instrucional



Tela de programação



Exemplos de atividades de construção

Tipo de relação

CE

Descrição da tarefa

Construção de sentenças impressas condicionalmente às sentenças impressas (cópia por construção).

Exibição da tarefa (exemplo)



Vídeo
instrucional



magnolia

Tela de programação

File Edit View Window Help

MAGNOLIA

LIÇÕES DASHBOARD LOGOUT SOBRE

Nome da atividade
CE1-1-1

Falava Frase

Tipo de atividade
Construção

Estímulos

Imagem Ativo em resposta para o modelo imagem escrita

Textual Ativo em resposta para o modelo textual escrito

Audio Ativo em resposta para o modelo áudio escrito

Opções Ativo em resposta para as opções alternativas

Alternativas de escolha
Mila move bule Dani leva maçã Deva fura bilhete R

Randomizar alternativas de escolha

Tipo de escolha na atividade
1 - Padrão

Tipo de consequência para acerto	Tempo de Consequência acerto (s)
3 - Sem Consequência	3

Tipo de consequência para erro	Tempo de consequência erro (s)
3 - Sem Consequência	2

+

COMO CRIAR ATIVIDADES DE VOCALIZAÇÃO

Escolher o tipo
de atividade
“Vocalização”.

The screenshot shows a web browser window titled "magnolia" with a menu bar (File, Edit, View, Window, Help) and a navigation bar (LIÇÕES, DASHBOARD, LOGOUT, SOBRE). The main content area is titled "Inserir Atividade" and contains the following fields:

- Nome da atividade: A text input field.
- Radio buttons: "Palavra" (selected) and "Frase".
- Escreva aqui: A text input field with a dropdown arrow.
- Tipo da Atividade: A dropdown menu with "Vocalização" selected.
- Estímulos: A section with a sub-label "Atraso em segundos para o modelo Imagem aparecer" and a checkbox "Imagem" (checked) with a value of "0".

A blue circular button with a white plus sign is located in the bottom right corner of the form area. An arrow from the text on the left points to the "Tipo da Atividade" dropdown menu.

Exemplos de atividades de vocalização

Tipo de relação

BD

Descrição da tarefa

Nomeação de figuras de ações.

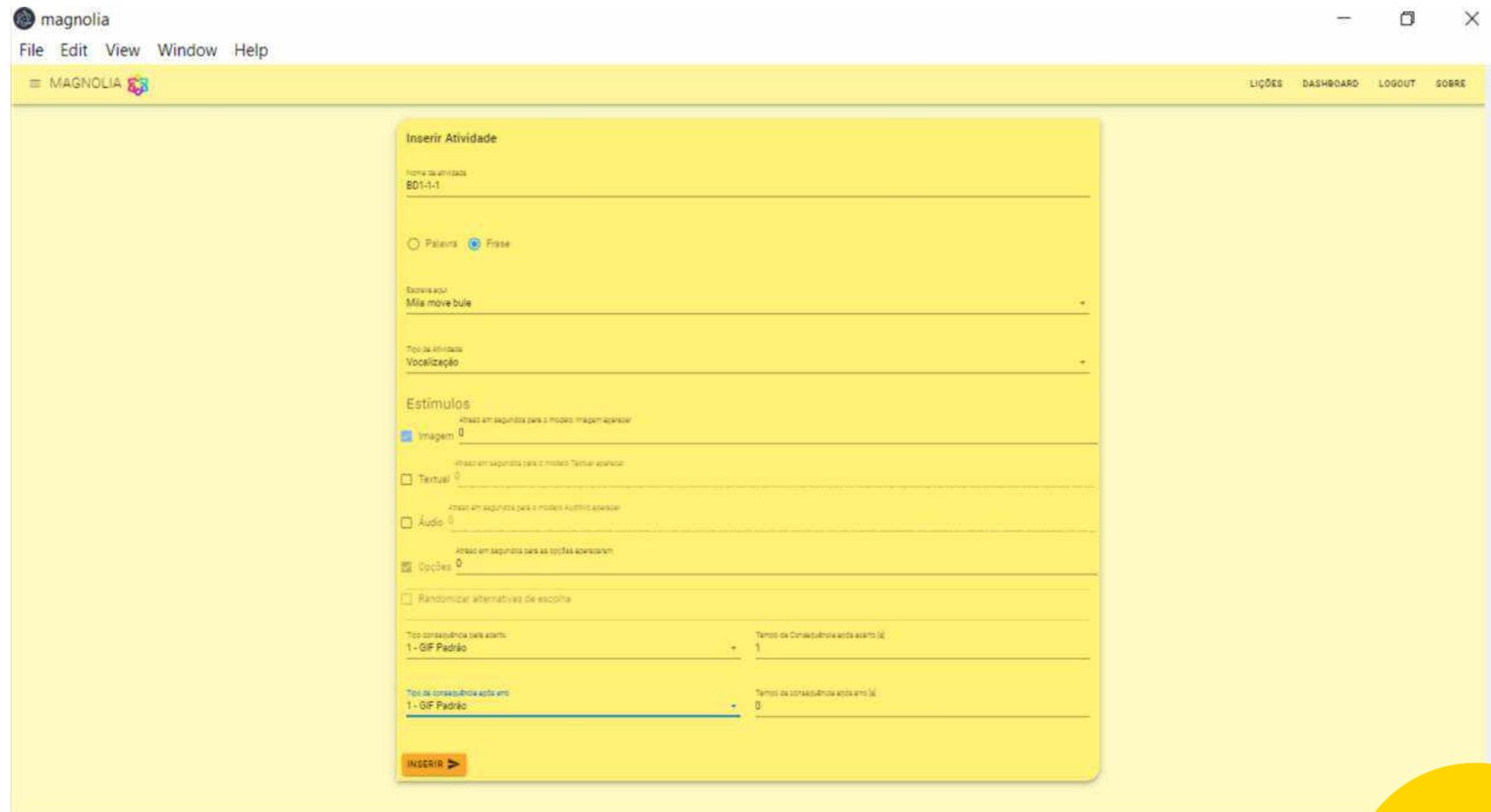
Exibição da tarefa (exemplo)



Video
instrucional



Tela de programação

A screenshot of the 'magnolia' software interface. The window title is 'magnolia' and it has a menu bar with 'File', 'Edit', 'View', 'Window', and 'Help'. The main area is yellow and contains a form titled 'Inserir Atividade'. The form has several fields: 'Nome da atividade' with the value 'BD1-1-1'; radio buttons for 'Palavra' (unselected) and 'Frase' (selected); a text field 'Escreva aqui' with the value 'Mia move bule'; a dropdown menu for 'Tipo de atividade' with the value 'Vocalização'; a section 'Estímulos' with four options: 'Imagem' (selected), 'Textual', 'Áudio', and 'Opções'; a checkbox for 'Randomizar alternativas de escolha' (unchecked); and two rows for 'Tipo de consequência após acerto' and 'Tipo de consequência após erro', both with the value '1 - GIF Padrão'. At the bottom of the form is an orange button labeled 'INSERIR' with a right-pointing arrow.

Exemplos de atividades de vocalização

Tipo de relação

AD

Descrição da tarefa

Repetição oral de frases ditadas.

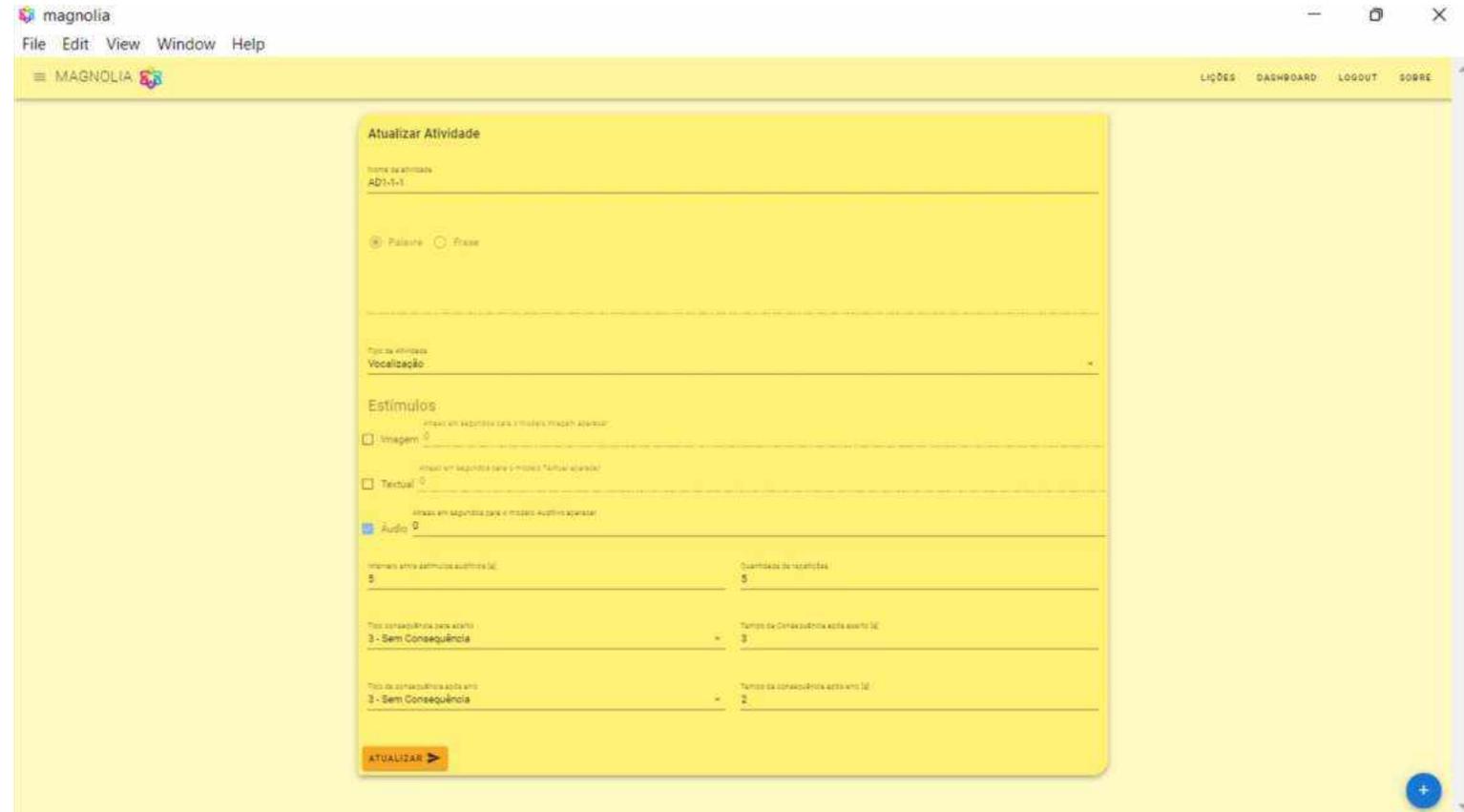
Exibição da tarefa (exemplo)



Video
instrucional



Tela de programação

A screenshot of the 'Atualizar Atividade' (Update Activity) screen in the Magnolia software. The interface is yellow and contains the following fields and options:

- nome da atividade:** AD1-1-1
- Palavra / Frase:** Radio buttons for 'Palavra' (selected) and 'Frase'.
- Tipo de atividade:** Dropdown menu set to 'Vocalização'.
- Estímulos:** A section with three checkboxes: 'Imagem', 'Textual', and 'Áudio' (selected). Each checkbox has a small 'i' icon and a description: 'Ativar em sequência para o modo Imagem palavra', 'Ativar em sequência para o modo Textual palavra', and 'Ativar em sequência para o modo Áudio palavra'.
- Intervalo entre estímulos áudio (s):** Input field with the value '5'.
- Quantidade de repetições:** Input field with the value '5'.
- Tipo de consequência para áudio:** Dropdown menu set to '3 - Sem Consequência'.
- Tempo da consequência áudio avião (s):** Input field with the value '3'.
- Tipo de consequência áudio avião:** Dropdown menu set to '3 - Sem Consequência'.
- Tempo da consequência áudio avião (s):** Input field with the value '2'.
- ATUALIZAR >** A yellow button at the bottom left.
- +** A blue circular button with a plus sign at the bottom right.

Exemplos de atividades de vocalização

Tipo de relação

CD

Descrição da tarefa

Leitura de sentenças impressas.

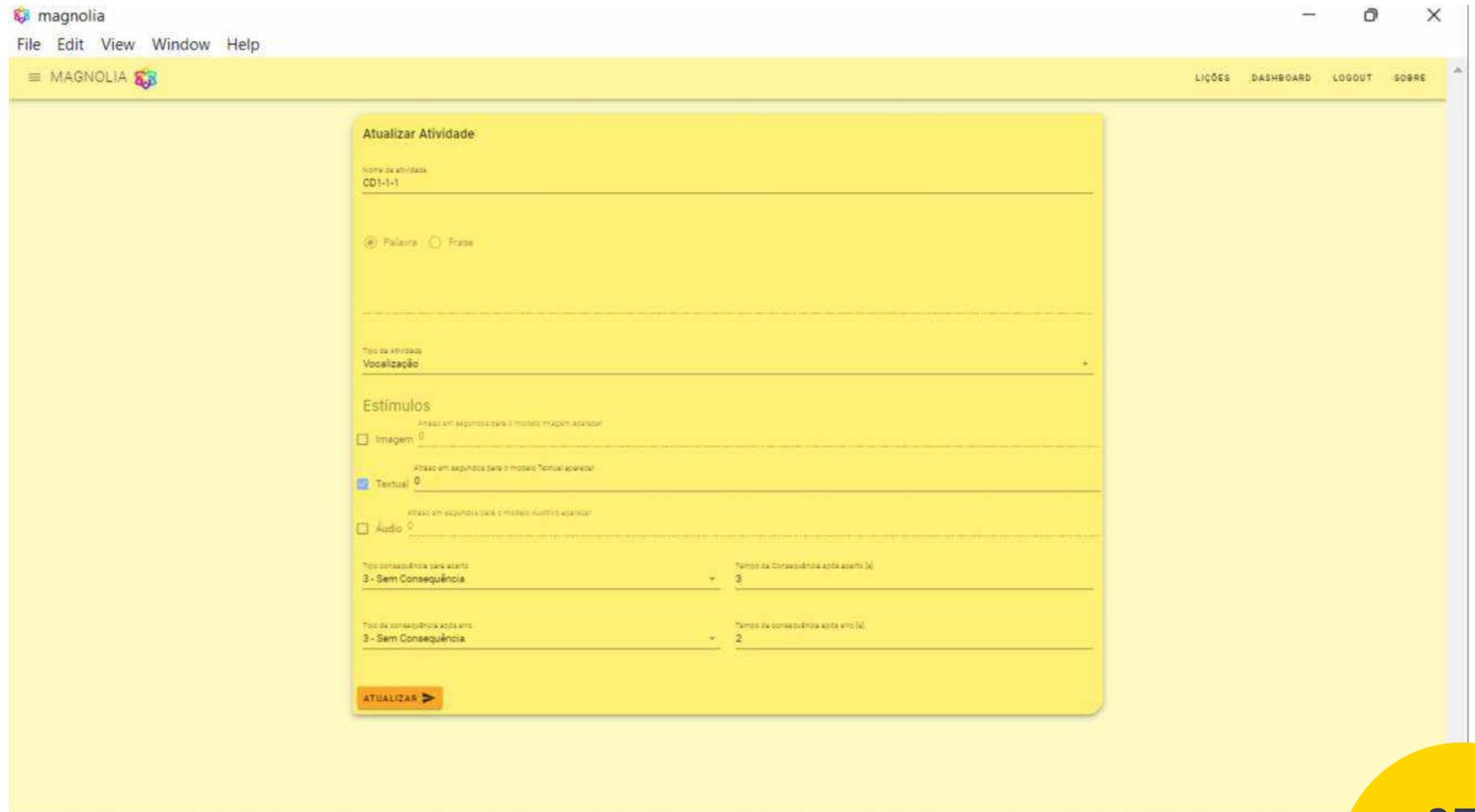
Exibição da tarefa (exemplo)



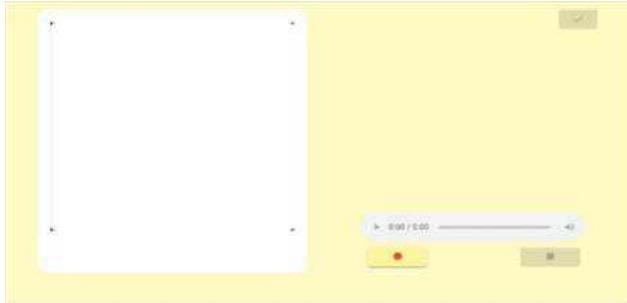
Video
instrucional



Tela de programação

A screenshot of a web application window titled "magnolia". The interface is yellow and contains a form for configuring an activity. The form has several sections: "Atualizar Atividade" with a text field for "Nome da atividade" containing "CD1-1-1" and radio buttons for "Palavra" and "Frase"; "Tipo de atividade" with a dropdown menu set to "Vocalização"; "Estímulos" with three sections: "Imagem" (unchecked), "Textual" (checked), and "Áudio" (unchecked), each with a "0" next to it; and two rows of dropdown menus for "Tipo de consequência após acerto" and "Tempo de consequência após acerto" (set to 3) and "Tipo de consequência após erro" and "Tempo de consequência após erro" (set to 2). An "ATUALIZAR" button is at the bottom.

COMO REGISTRAR O DESEMPENHO EM TAREFAS DE VOCALIZAÇÃO



Durante a execução das atividades de vocalização pelo aluno, professor/experimentador deverá:

- clicar no botão  para Iniciar a gravação

- pressionar

Control A - para Acerto

Control E - para Erro

- clicar no botão  Pausar a gravação

- clicar em  Finalizar a tarefa

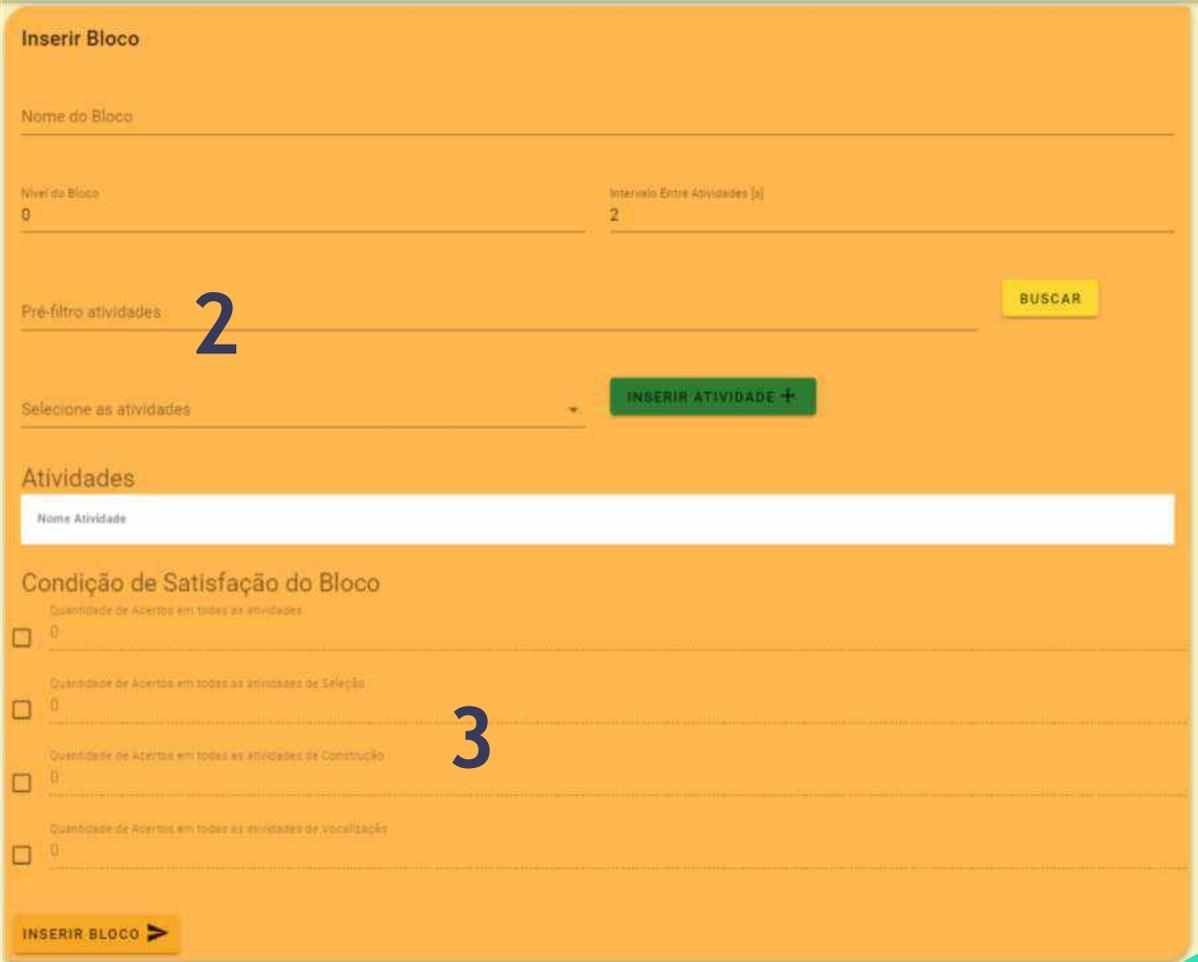


COMO CRIAR BLOCOS DE ATIVIDADES

1. No botão , clique no botão “Inserir Bloco”. O programa abrirá a tela para criar os blocos de atividades. No campo “pré-filtro atividades”, digite o nome da atividade completo ou parte dele e clique no botão “buscar”.

2. Após filtrar a atividade, serão apresentadas as atividades encontradas no programa. Selecione cada uma das atividades na sequência em que serão executadas no bloco.. Obs.: não misturar atividades tipo palavra e tipo frases em um mesmo bloco.

3. Após inserir as atividades, o usuário deve especificar as condições de satisfação, ou seja, digitar se há algum critério para o bloco, como a quantidade de acertos total ou a quantidade de acertos em alguma tarefa específica (e.g., tarefas de seleção). Essa informação é importante para o programa direcionar automaticamente qual será o próximo bloco de tarefas



Inserir Bloco

Nome do Bloco _____

Nível do Bloco: 0 Intervalo Entre Atividades [s]: 2

Pré-filtro atividades: _____ **2** BUSCAR

Selecione as atividades _____ INserir ATIVIDADE +

Atividades

Nome Atividade _____

Condição de Satisfação do Bloco

Quantidade de Acertos em todas as atividades: 0

Quantidade de Acertos em todas as atividades de Seleção: 0

Quantidade de Acertos em todas as atividades de Construção: 0 **3**

Quantidade de Acertos em todas as atividades de Vocalização: 0

INserir BLOCO >

COMO CRIAR LIÇÕES

1. “No botão , clique no botão Inserir Lição”. É possível criar lições inserindo os blocos de atividades na ordem desejada.

2. Para cada bloco, definir a linha do bloco de destino se o aluno atingir as condições de satisfação (Próximo principal) ou se não atingir (Próximo secundário).

O valor “0” indica que a lição será encerrada após a exposição a um bloco.

Teste de atividades mistas

Selecione os blocos
Teste Seleção

Próximo Bloco - Atende os critérios: 3
Próximo Bloco - Não atende os critérios: 0

INSERIR BLOCO +

Blocos

#	Nome Blocos	Próximo principal	Próximo secundário	
1	Teste Seleção	→ 2	→ 1	
2	Teste Seleção	→ 3	→ 2	
3	Teste Seleção	→ 3	→ 0	

INSERIR >

COMO ASSOCIAR LIÇÕES

1. Para associar uma lição a um aluno, vá no menu e clique no item “Usuário”. Nessa aba, digite o nome do usuário e clique no botão “pesquisar”. O usuário também pode clicar direto no botão para que o programa encontre todos os usuários cadastrados.

2. Em seguida, clique no ícone “lupa” para abrir a nova tela com as informações do usuário. Ao clicar na opção “Associar lições”, o campo lições será habilitado e permitirá selecionar lições para esse aluno.

3. Após selecionar todas lições desejadas, clique no botão “associar”. Assim, aquele aluno terá acesso apenas às lições selecionadas para o seu perfil.

Aluno Teste

Login AlunoTeste	Tipo Aluno
Data de Nascimento 20/09/2011	Sexo Masculino
Escola UNESP	
Ano escolar 4	Contato 1212121212
Observações .	

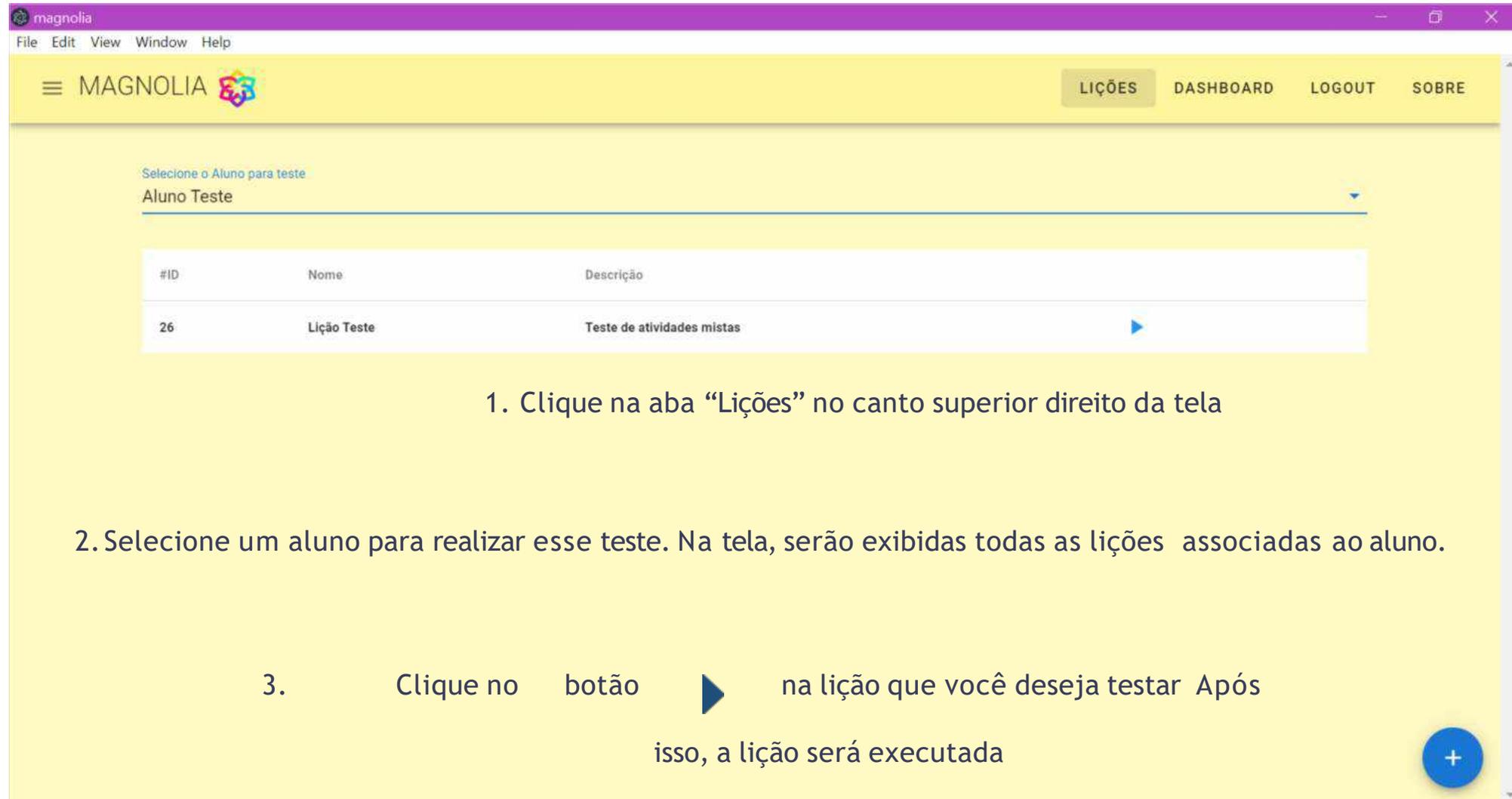
Lições

- Lição Teste

ASSOCIAR

← VOLTAR ASSOCIAR LIÇÕES EDITAR EXCLUIR

COMO TESTAR AS LIÇÕES



The screenshot shows a web browser window with the Magnolia application. The top navigation bar includes 'LIÇÕES', 'DASHBOARD', 'LOGOUT', and 'SOBRE'. Below the navigation bar, there is a dropdown menu for selecting a student, currently showing 'Aluno Teste'. A table displays the following lesson:

#ID	Nome	Descrição
26	Lição Teste	Teste de atividades mistas

1. Clique na aba “Lições” no canto superior direito da tela

2. Selecione um aluno para realizar esse teste. Na tela, serão exibidas todas as lições associadas ao aluno.

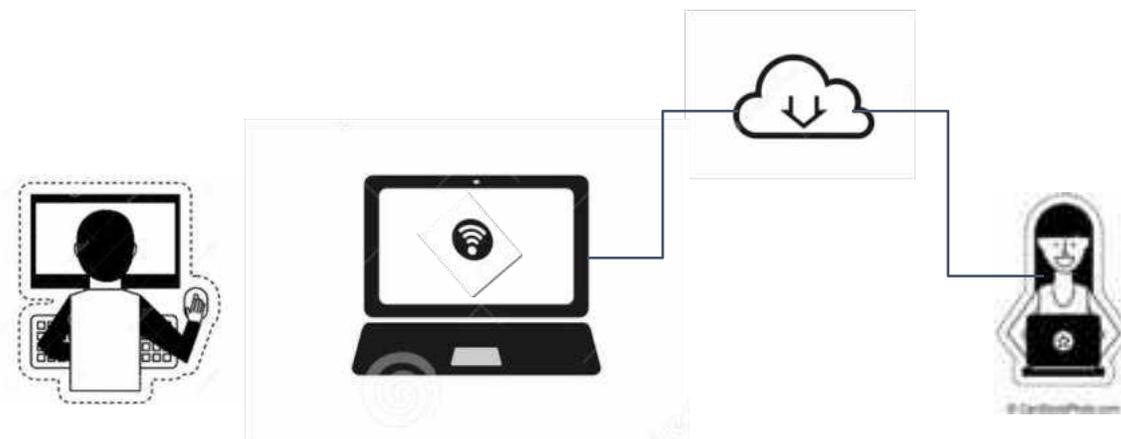
3. Clique no botão  na lição que você deseja testar. Após isso, a lição será executada 

COMO EXECUTAR LIÇÕES DE FORMA REMOTA

A execução da lição pode ser remota e conduzida de 2 formas:

Opção 1

- 1.O software Magnólia deve ser instalado no computador, com acesso a internet, em que o aluno realizará as lições.
- 2.O aluno deve acessar o software com usuário e senha e realizar a lição off-line, ou seja, sem que o computador esteja conectado à internet.
- 3.Assim que esse computador conectar a internet, todos os registros da sessão serão automaticamente armazenados em um drive do Google. Lembrando que esses registros também ficarão salvos no computador.

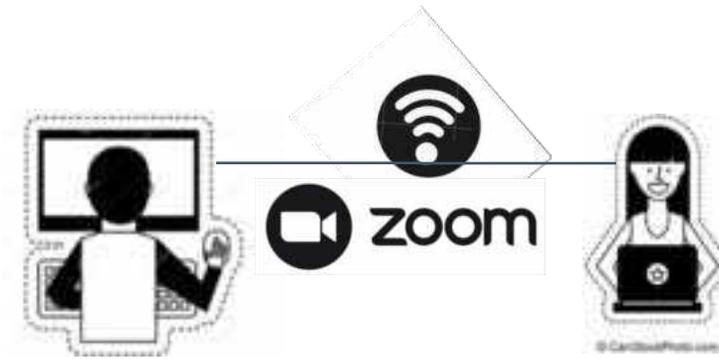


Opção 2

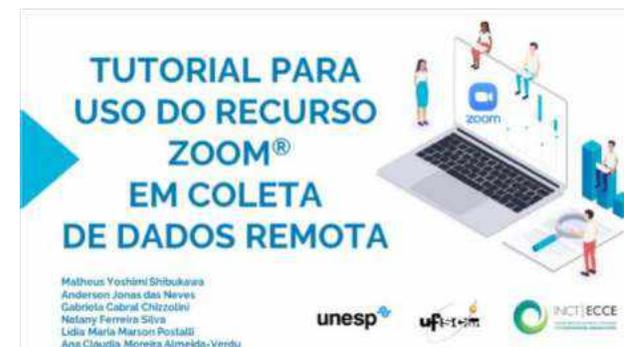
1. O software deve ser instalado no computador do professor/aplicador, com acesso a internet..

2. O professor/aplicador deve realizar uma videochamada com o aluno e aplicar a lição. Nós recomendamos usar o Zoom para a videochamada, pois inclui vários recursos que ajudam na aplicação como compartilhamento de tela e do cursor do mouse. Nossa equipe elaborou um tutorial para ensinar a aplicação remota de programas de ensino via Zoom ([clique aqui para acessar o tutorial](#)).

3. Ao concluir a sessão, o professor pode acessar a pasta “assets” do programa e verificar os registros das respostas do aluno no computador.



Nome	Status	Data de modificação
and_And_Neves	✓	16/09/2022 15:39



COMO ACESSAR OS DADOS DE COLETAS REMOTAS

Quando a lição for executada no computador do aluno, de modo off-line (sem conexão com a internet), o professor/aplicador deve:

1. Instruir um responsável a conectar a internet no computador para que os registros das lições sejam armazenados no drive do Google. Recomendamos que o professor verifique se os dados estão disponíveis no drive do Google antes da próxima sessão.
2. Caso não tenha acesso ao drive compartilhado (https://drive.google.com/drive/u/1/folders/16mG1KN0fxvOvR5YHpSFBLTyAEE6_vim8), recomendamos que o pesquisador faça a solicitação por meio do e-mail do LADS (lads1unesp@gmail.com).
3. Uma vez autorizado, o pesquisador deve localizar os dados de seu aluno na pasta “Registro” (arquivos .xls) e na pasta vocalizações. A pasta “Registro” inclui os relatórios do participante em formato excel (arquivo .xls). A pasta “Vocalizações” contém arquivos de gravação da fala do participante, em formato .wav, nas tarefas de vocalização (e.g., tarefas de leitura e nomeação de figuras). Todos os arquivos dessas pastas estão disponíveis para download.

COMO ACESSAR OS REGISTROS DAS ATIVIDADES DO ALUNO

Para acessar os registros das atividades dos seus alunos você deve:

1. Procurar a pasta “**Magnólia GERAS**” em seu computador. Você pode encontrar essa pasta clicando com o botão direito do mouse no ícone do programa e, em seguida, clicar em “Abrir local do arquivo”
2. Na pasta “Magnolia GERAS”, clique na pasta **resources**, depois na pasta **public**, e depois na na pasta **assets**.
3. Na pasta **assets**, clique para abrir a pasta “registro”. Em seguida, busque a pasta com o nome do usuário aluno e clique para acessar os relatórios das sessões feitas.
4. Clique no arquivo desejado para acessar o relatório da sessão. Todos os relatórios são gerados em formato excel (.arquivo .xls) e nomeados automaticamente usando dados do data_hora_nome do usuário. Por exemplo, o arquivo “20220429184852_AndNeves_teste” remete a sessão do dia 29/04/2022 (formato de data em inglês), feita às 18:48:52, pelo aluno “AndNeves_teste”.

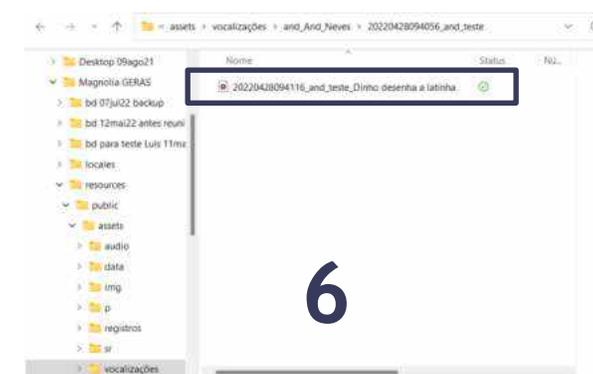
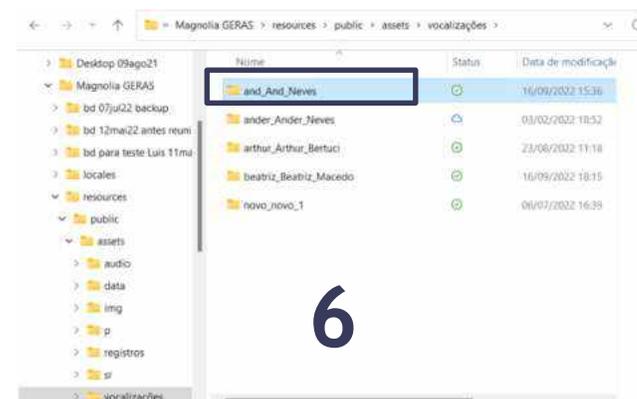
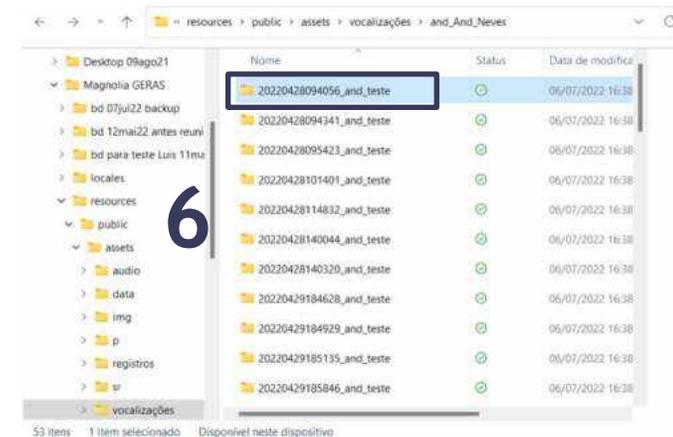
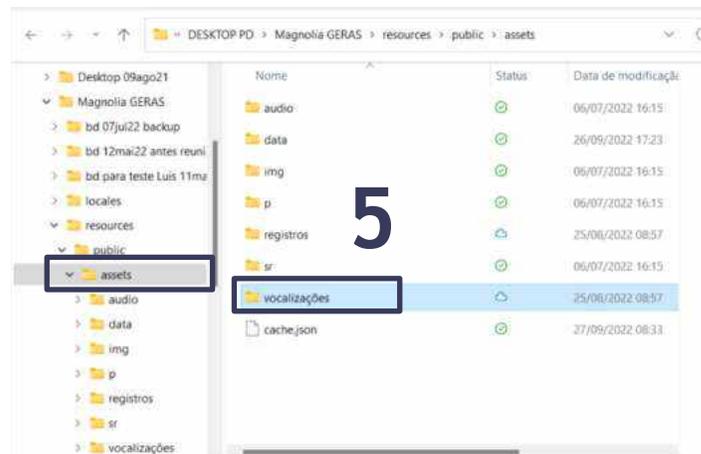
The image contains three screenshots illustrating the steps to access student activity records:

- Top Screenshot:** Shows the file explorer path: `DESKTOP PD > Magnolia GERAS > resources > public > assets`. The `registros` folder is highlighted with a blue box and a large number '3'. The `assets` folder in the left sidebar is also highlighted with a blue box and a large number '2'.
- Middle Screenshot:** Shows the file explorer path: `DESKTOP PD > Magnolia GERAS > resources > public > assets > registros > and_And_Neves`. The `and_And_Neves` folder is highlighted with a blue box and a large number '4'. A list of files is visible, including `20220429184852_AndNeves_teste`.
- Bottom Screenshot:** Shows an Excel spreadsheet titled "20220429184852_AndNeves_teste - Última modificação: Agora". The spreadsheet contains columns for "Nome", "Atividade", "Resultado", and "Tempo". The file name "20220429184852_AndNeves_teste" is highlighted with a blue box and a large number '4'.

5. Na pasta **assets**, clique para abrir a pasta "**vocalizações**". Em seguida, clique na pasta com o nome do usuário aluno.

6. Em seguida, clique na pasta desejada para acessar os arquivos de áudio gravados. Essas pastas são nomeadas automaticamente pelo programa usando dados do `data_hora_nome` do usuário. Por exemplo, a pasta

"20220428094056_and_teste" remete a sessão do dia 28/04/2022 (formato de data em inglês), feita às 09:40:56, pelo aluno "and_teste". Nessa pasta, o professor deve clicar nos arquivos para reproduzir os áudios gravados durante as tarefas de vocalização da sessão.



***Aviso importante:** Recomendamos que o professor trabalhe apenas com os arquivos das pastas "Registro" e "Vocalizações". Inserir, deletar ou alterar outros arquivos ou pastas do programa podem prejudicar o funcionamento do software.

COMO IMPORTAR E EXPORTAR AUTOMATICAMENTE ATIVIDADES

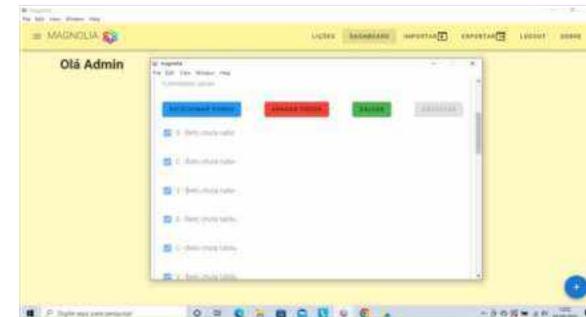
As atividades, blocos e lições criados em um computador podem ser transferidos para outros computadores que usam o programa magnólia, por meio dos recursos automatizados de exportação e importação.

1. Clique na aba “Exportar” no canto superior direito da tela e selecione “exportar atividades”
2. O programa abrirá a tela do “Assistente de Exportação”. Digite o nome da atividade e clique no botão “buscar”.
3. Após concluir a busca, seleciona quais atividades deseja exportar. Clique no botão “selecionar todos” se quiser exportar todas as atividades mostradas e, em seguida, clique no botão “salvar”.
4. Clique no botão “exportar”. O programa abrirá uma caixa de mensagem e você deve nomear o arquivo em formato “.json” e clicar no botão “exportar”.
5. O programa mostrará uma mensagem que a exportação foi bem sucedida.

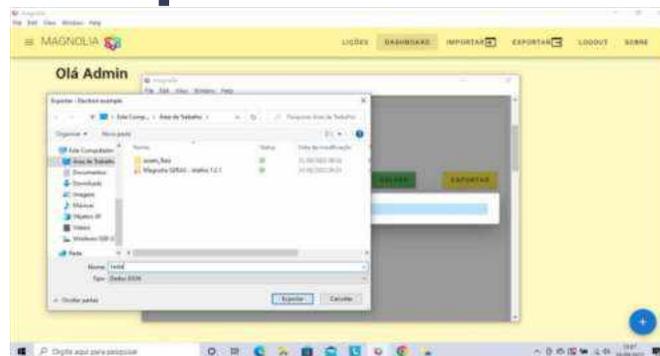
1 e 2



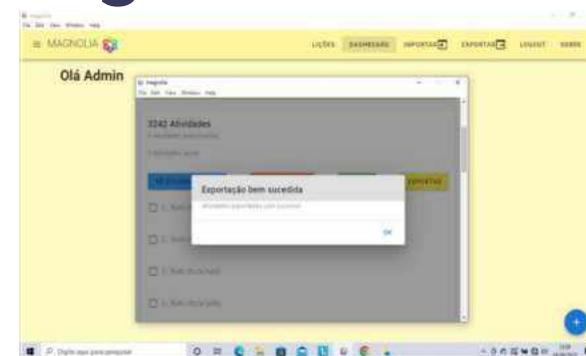
3



4



5

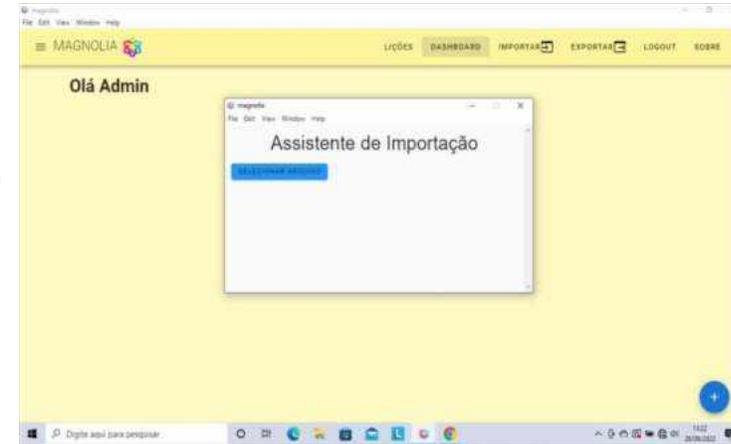


6. Clique na aba “importar” no canto superior direito da tela e selecione “importaratividades”

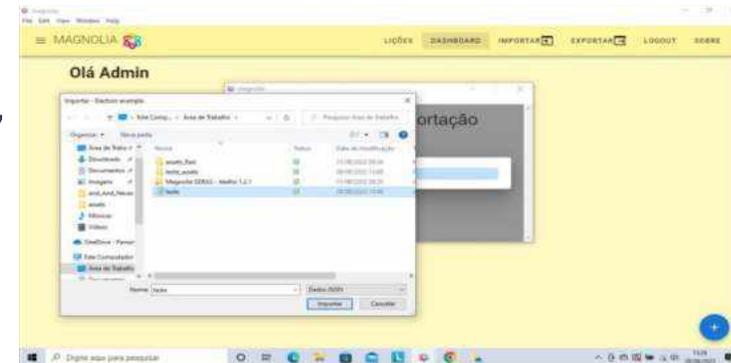
7. Ao abrir a tela do “Assistente de importacao”, clique no botão “selecionar arquivo”, escolha o arquivo gerado na exportação (i.e.json) e clique no botão “importar”.

8. O programa mostrará uma mensagem que a importação foi bem sucedida.

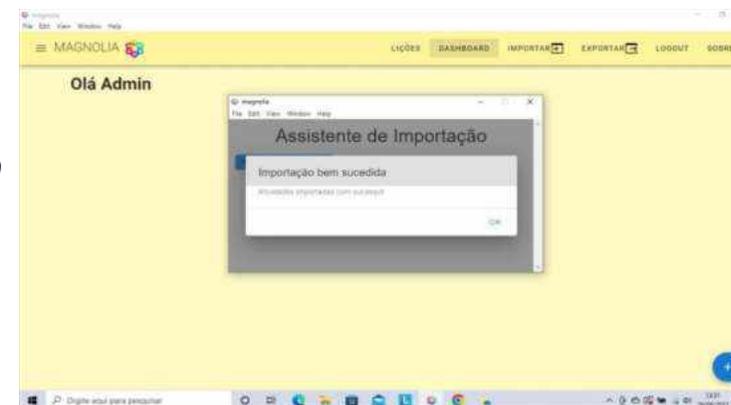
6



7

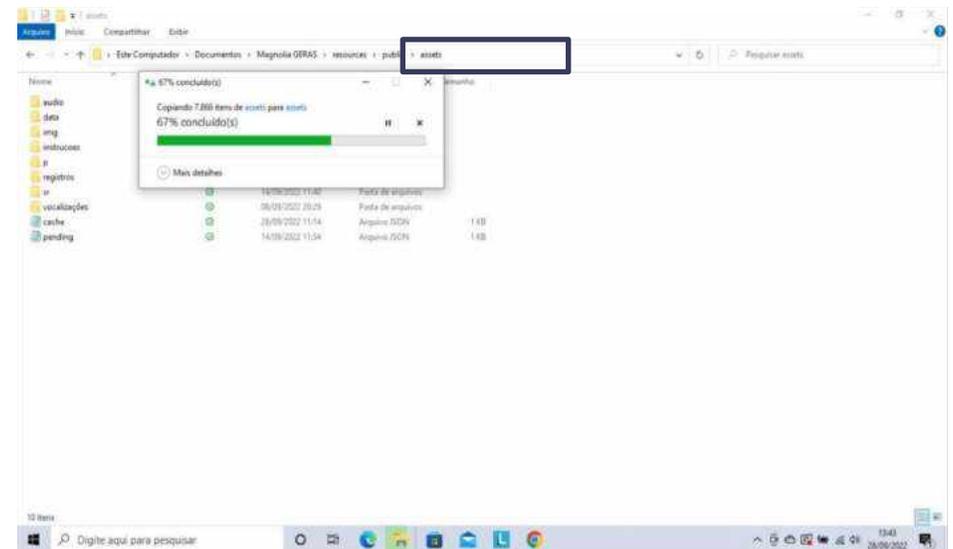
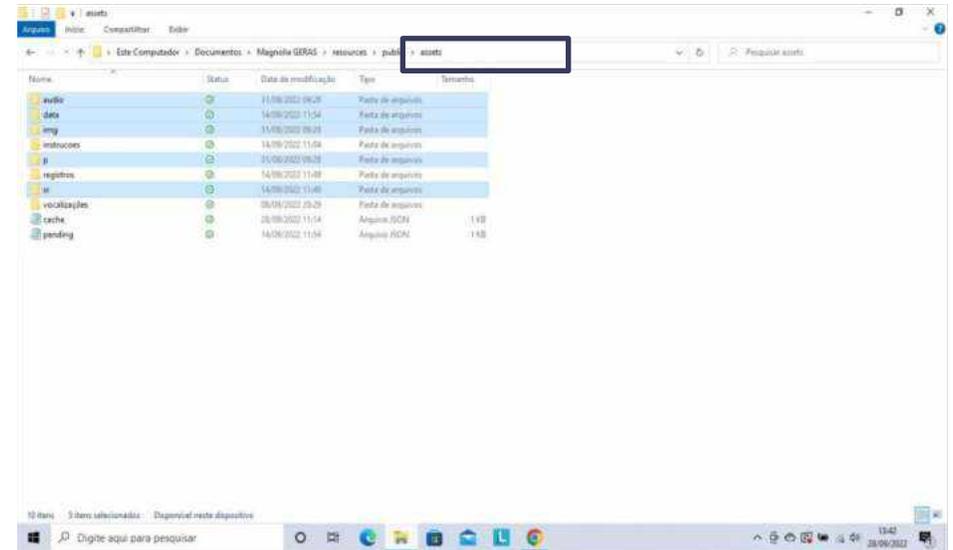


8



As atividades, blocos e lições criados em um computador também podem ser transferidos para outros computadores de modo manual, por meio da substituição de algumas pastas do programa.

1. No computador com as atividades criadas, abra a pasta “assets” e copie as subpastas “áudio”, “data”, “img”, “p” e “sr” em algum pendrive ou outro dispositivo (e.g., HD externo)
2. No computador que as atividades serão transferidas, abra a pasta “assets” do Magnólia e substitua as referidas subpastas, copiando do pendrive para a pasta no computador.
3. Se o computador apresentar uma mensagem para que confirme se deseja substituir as pastas, clique na opção “sim”.
4. Após concluir esses passos, acesse o software Magnólia com usuário e senha e verifique se as novas atividades foram importadas.



Esperamos que este manual possa ajudá-lo no uso no software **Magnólia GERAS - Gerenciador de Ensino de Repertórios Acadêmicos e Simbólicos** como programador de atividades. Em caso de dúvidas entre em contato com: lads1unesp@gmail.com

Os autores.

APOIO E FINANCIAMENTO



Processos relacionados:
FAPESP#2014/50909-8,
CNPq#465686/2014-
CAPES#88887136407/2017-00



Processos relacionados:
CNPq#306535/2018-1
CNPq#317218/2021-2
CNPq#408778/2021-0
CNPq#305522/2021-3



Processos relacionados:
#2018/16694-5
#2019/17480-1
#2019/27006-5



Magnólia **GERAS**

Gerenciador de Ensino de Repertórios
Acadêmicos e Simbólicos.