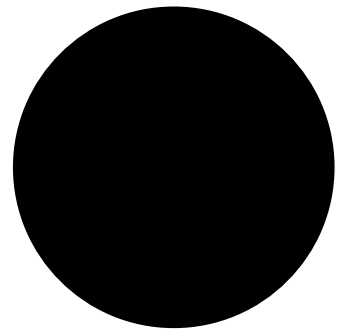




O Multiverso do Conhecimento



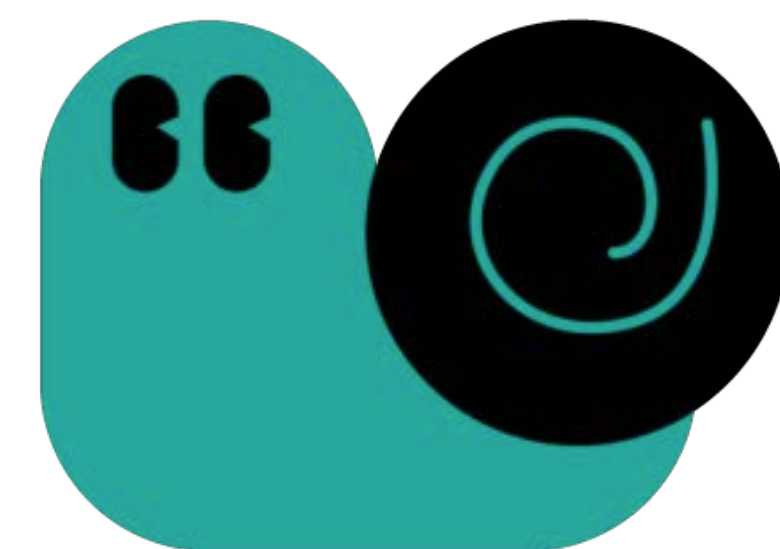


UMA INICIATIVA

GRUPO  
**eureka**



EM PARCERIA COM



miolo mole



# Plataforma digital educacional

que **estimula o desenvolvimento da aprendizagem** em um **ambiente imersivo e interativo**, utilizando recursos de gamificação para **acessar conhecimentos e experiências**, **provocar a curiosidade e desenvolver habilidades como**

# ATENÇÃO,

ATENÇÃO,  
INTERAÇÃO,  
MEMÓRIA,  
RACIOCÍNIO E  
SELEÇÃO VISUAL.



Ambiente de Educação 4.0.

Utilização em dispositivos fixos e móveis.

Ferramenta de produção, formatação, elaboração, organização e planejamento de aulas para educadores e multiplicadores.

Suporte a modelos de ensino como sequências didáticas, círculo de questionamentos e micro aprendizados e reposição de aprendizado.

Tecnologia de imersão com som e imagem para provocar alternância de sensações.

Ferramentas: Player de vídeo e áudio, leitor de PDF, links para conteúdos externos e ferramenta de colorir.

Acessível a regiões de Vulnerabilidade Social e Educacional.



Simulacro de Metaverso.

Ferramenta de apoio ao ensino tradicional.

Compartilhamento de experiências e conhecimento entre avatares personalizados.

Experiências virtuais transformadas em aprendizados reais através de jogos educacionais.

Estimula o hábito das práticas educacionais no dia a dia dos estudantes.

A sala de aula com um ambiente inovador e interativo, que possibilita ao aluno desenvolver habilidades e conhecimentos fundamentais para sua emancipação.

Repositório de conteúdos da EUREKA e parceiros.

Acesso a conteúdos complementares aos impressos e digitais.

Salas de aula e professores virtuais.

Disparador de discussões e gerador de curiosidades.

Promover inovação, interatividade e aprendizagem para estimular o protagonismo do indivíduo frente às transformações tecnológicas.

**PROFESSORES:**

Suporte às metodologias pedagógicas.

Novos processos de ensino e aprendizagem.

Atividades interativas com os alunos.

Adaptação das dinâmicas e conteúdos conforme as necessidades de cada turma.

**ALUNOS:**

Promover o trabalho em equipe, discussões em grupo, clubes do livro.

Motivar a transposição das atividades e ensinamentos online para o offline.

Pensar projetos de forma multidisciplinar com temas transversais.

Desenvolver competências sócio emocionais.

Melhorar as habilidades de comunicação.

**ENGAJAR!**





## EXPLORADORES

Ao desembarcar em Lúmen, você pode criar seu avatar e se transforma em um verdadeiro(a) explorador(a). Desbrave os espaços e atente-se aos detalhes. Há muitas informações e curiosidades para serem descobertas.

## LUMINOSA

Luminosa é a responsável por produzir e espalhar todo o conhecimento do Literaverso. Ela projeta esferas de conhecimento por Lúmen com conteúdos a serem descobertos pelos exploradores.

## MIMO

M.i.M.o (sigla de Multiverse inside, multiverse outside – Multiverso por dentro e multiverso por fora) representa a Editora Miolo Mole. É o guia do Universo Literário e traz informações importantes durante a sua experiência.

## SENTINELAS\*

Entidades que lançam questões para verificar os aprendizados adquiridos pelos exploradores e abrem os portais para que eles acessem outros Universos. \* Em desenvolvimento.











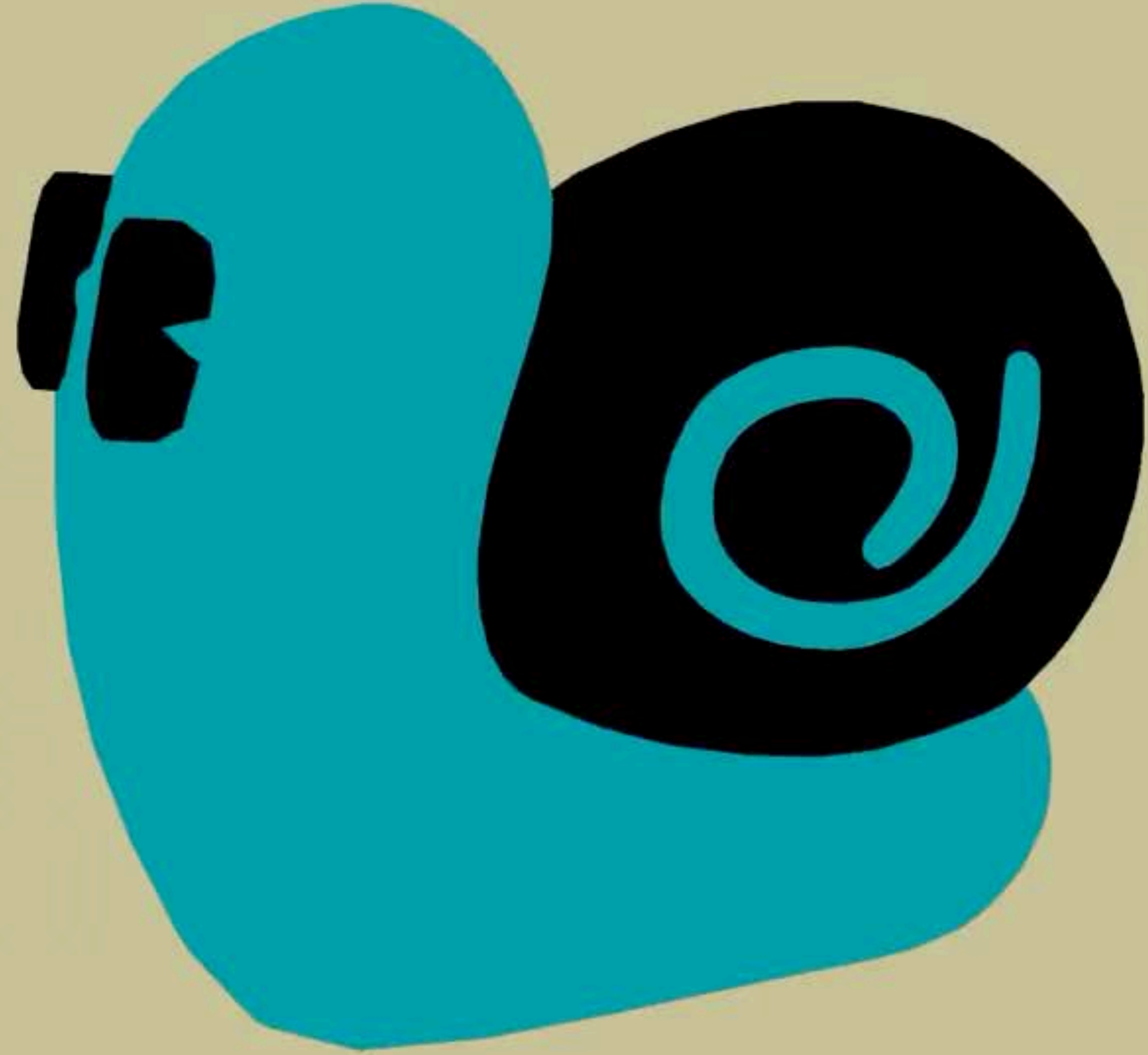














\* Em desenvolvimento





Litera  
verso

# Multiverso de conhecimentos

inter-conectado por portais dimensionais

LUMEN, o centro gravitacional dessa enorme cosmogonia,  
é a fonte de saberes universais como as ciências e as artes,  
o ponto de partida dos EXPLORADORES para uma  
épica aventura de aprendizado e diversão.



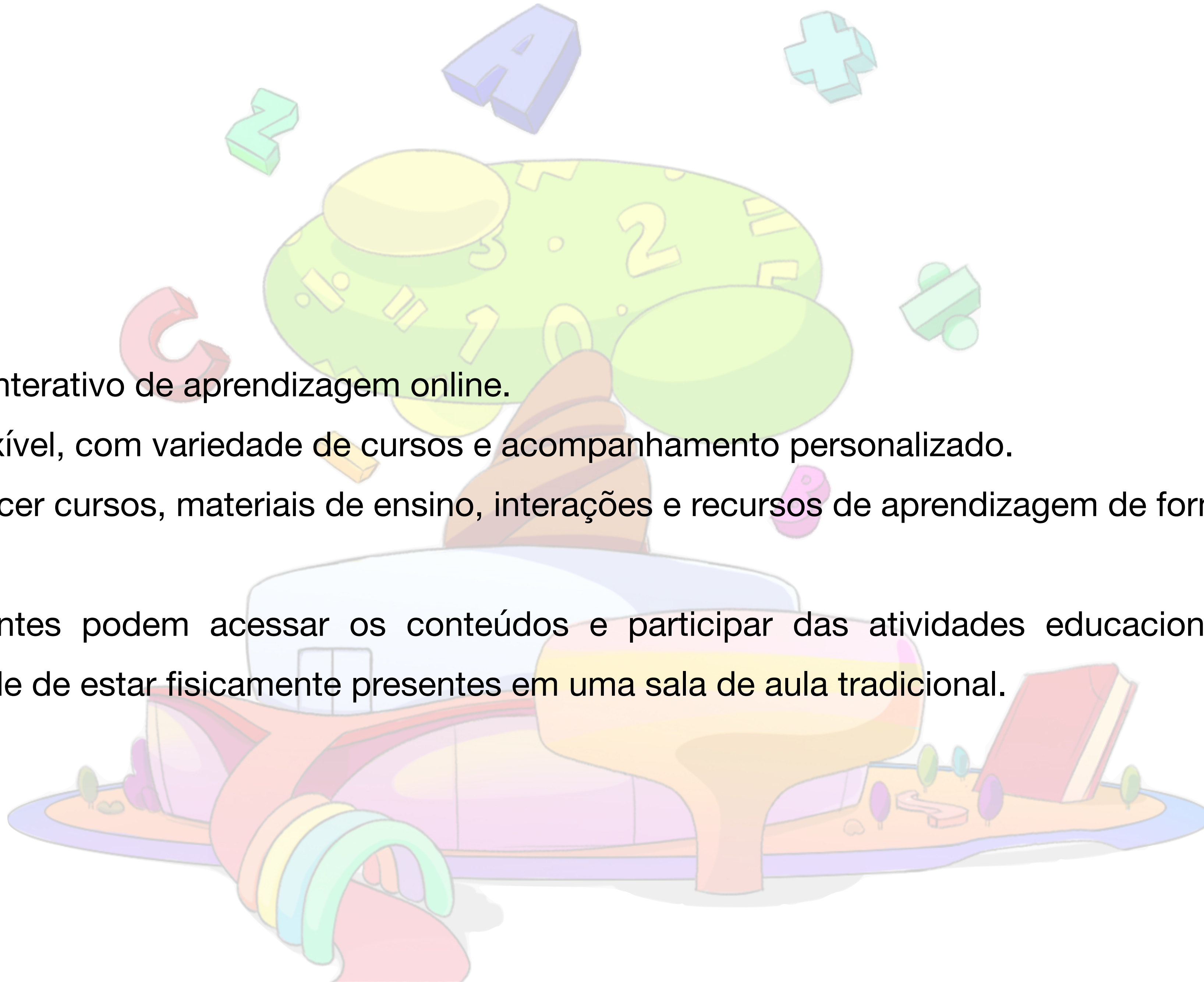
## ESCOLA

Ambiente interativo de aprendizagem online.

Acesso flexível, com variedade de cursos e acompanhamento personalizado.

Pode oferecer cursos, materiais de ensino, interações e recursos de aprendizagem de forma virtual.

Os estudantes podem acessar os conteúdos e participar das atividades educacionais sem a necessidade de estar fisicamente presentes em uma sala de aula tradicional.













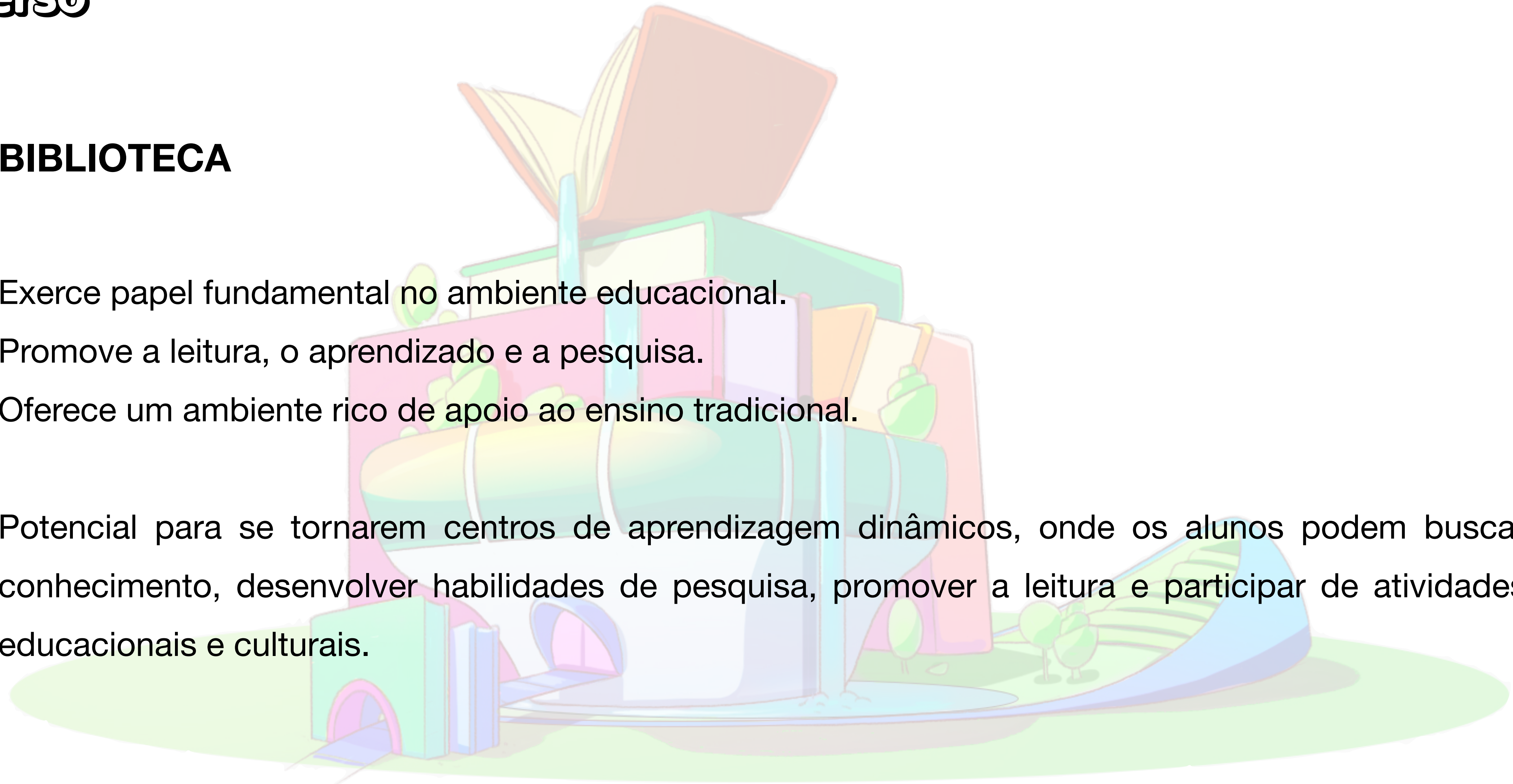
## BIBLIOTECA

Exerce papel fundamental no ambiente educacional.

Promove a leitura, o aprendizado e a pesquisa.

Oferece um ambiente rico de apoio ao ensino tradicional.

Potencial para se tornarem centros de aprendizagem dinâmicos, onde os alunos podem buscar conhecimento, desenvolver habilidades de pesquisa, promover a leitura e participar de atividades educacionais e culturais.





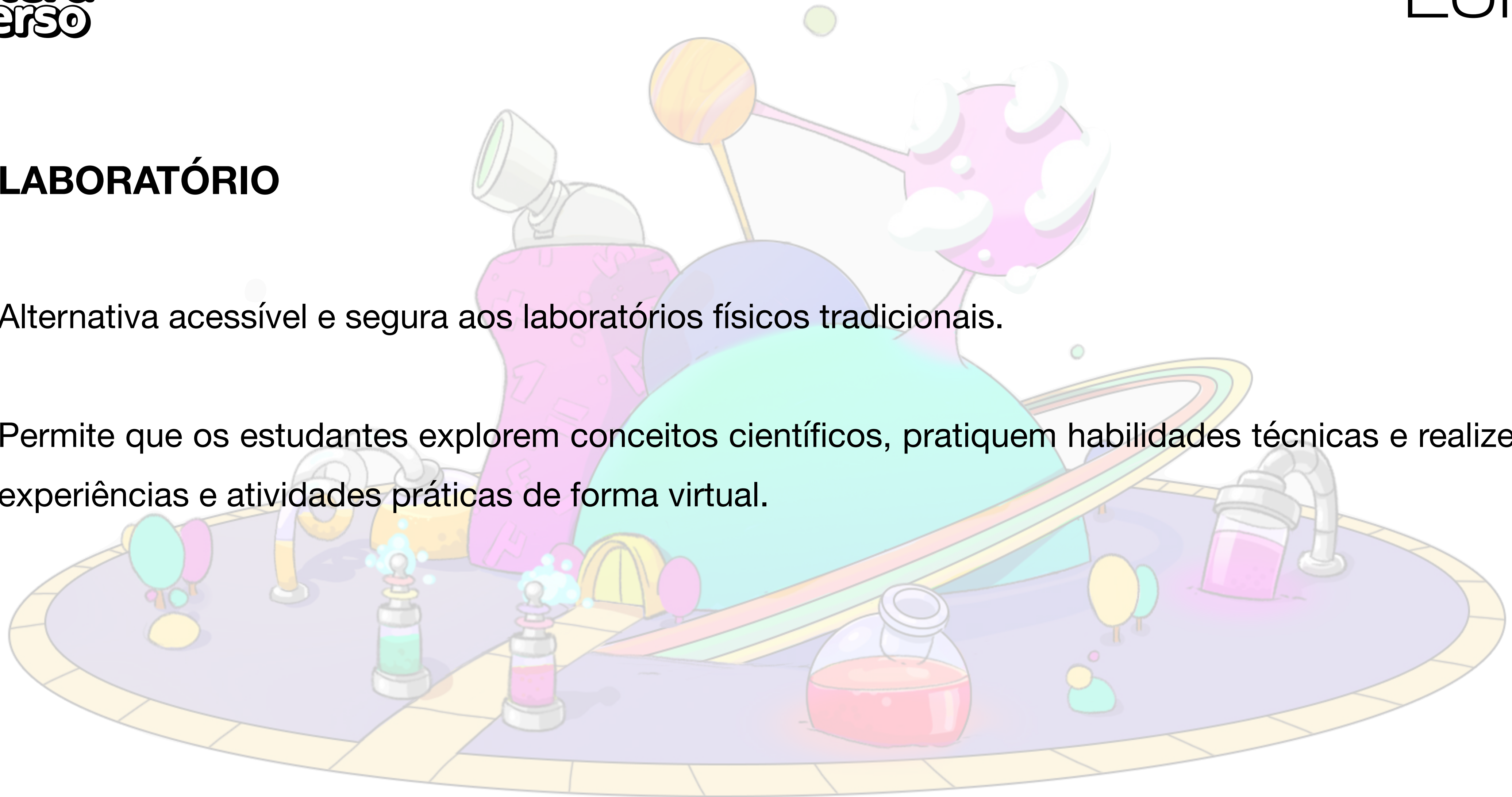
BIBLIOTECA

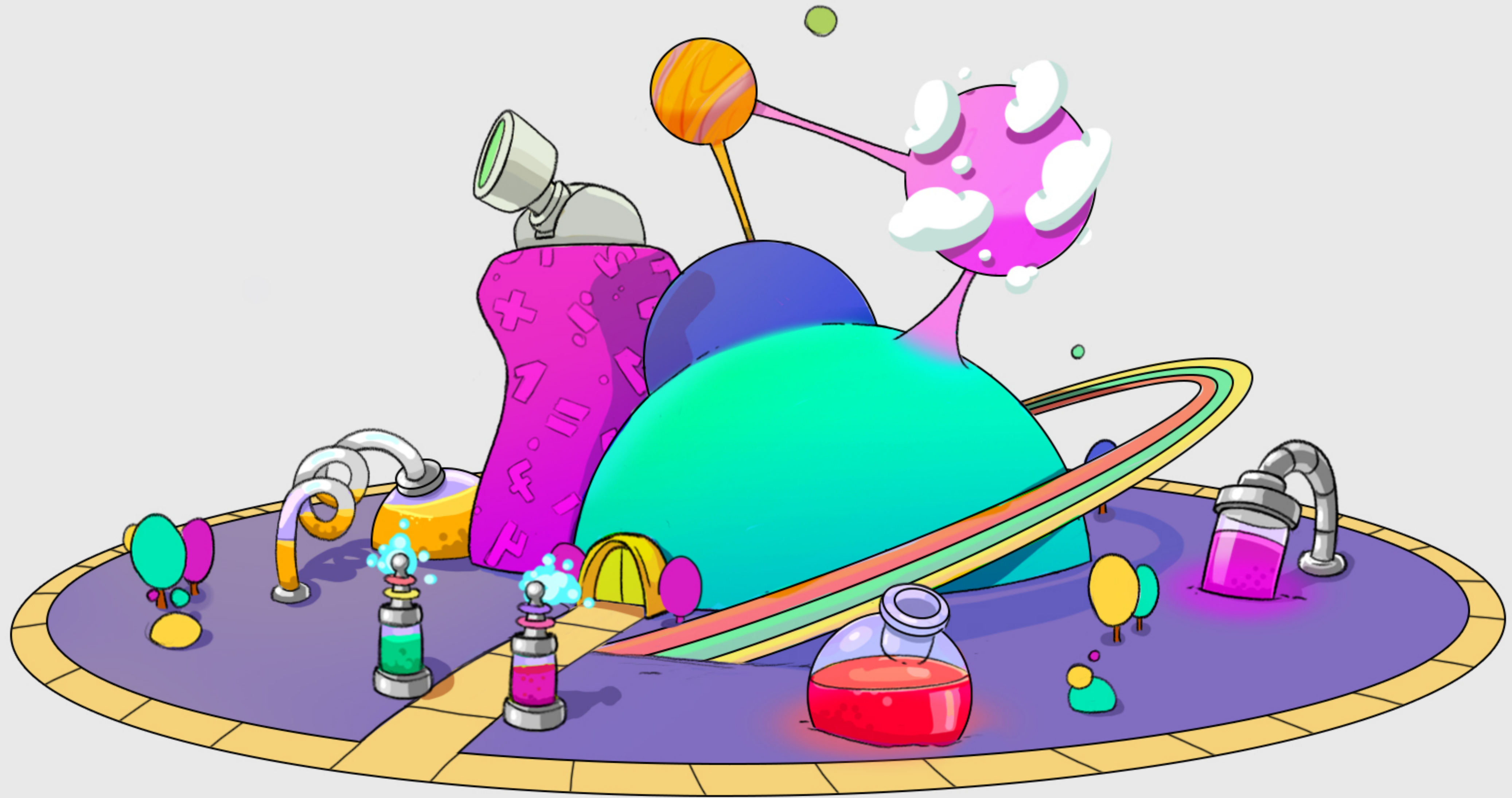


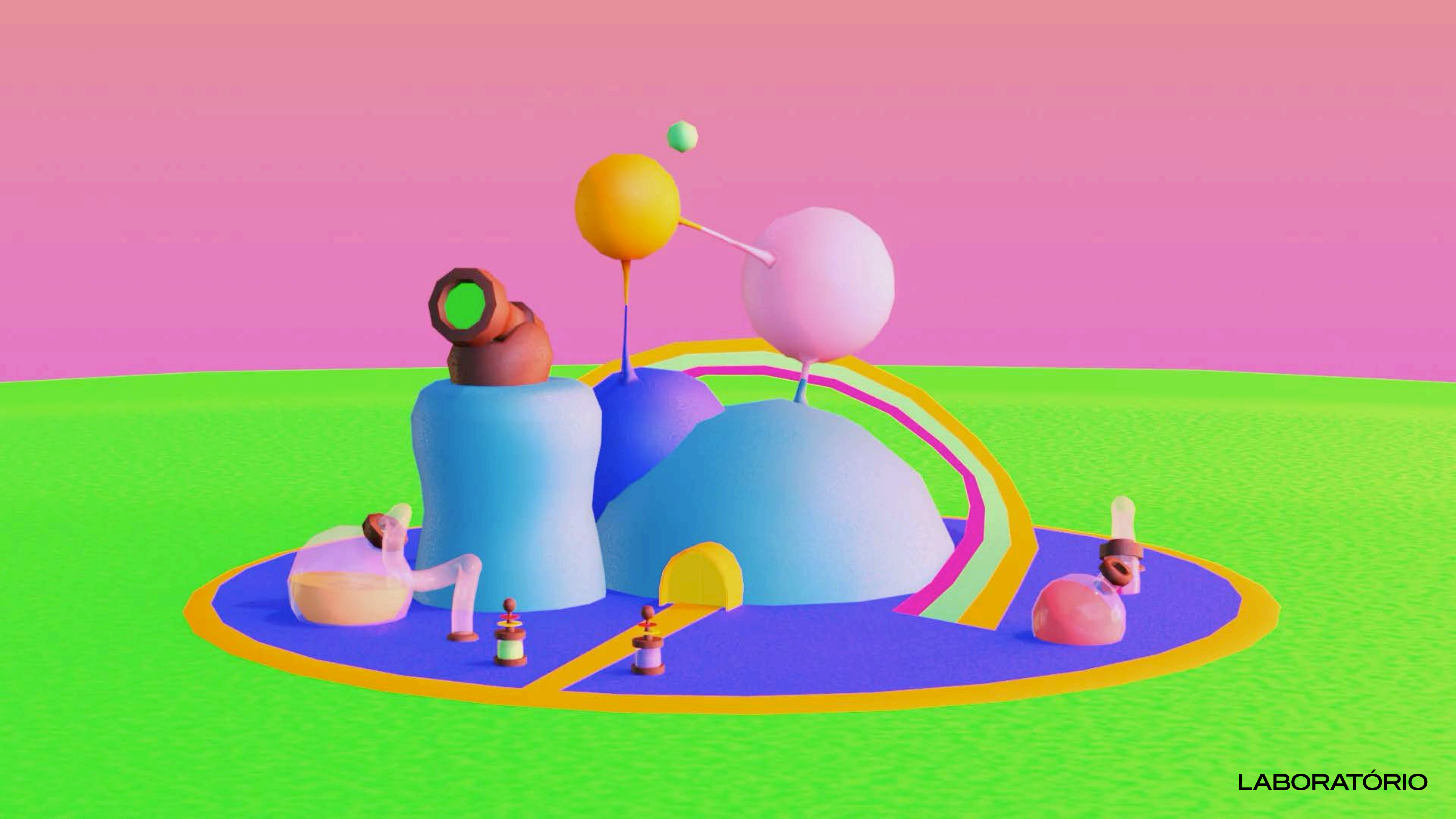
## LABORATÓRIO

Alternativa acessível e segura aos laboratórios físicos tradicionais.

Permite que os estudantes explorem conceitos científicos, pratiquem habilidades técnicas e realizem experiências e atividades práticas de forma virtual.







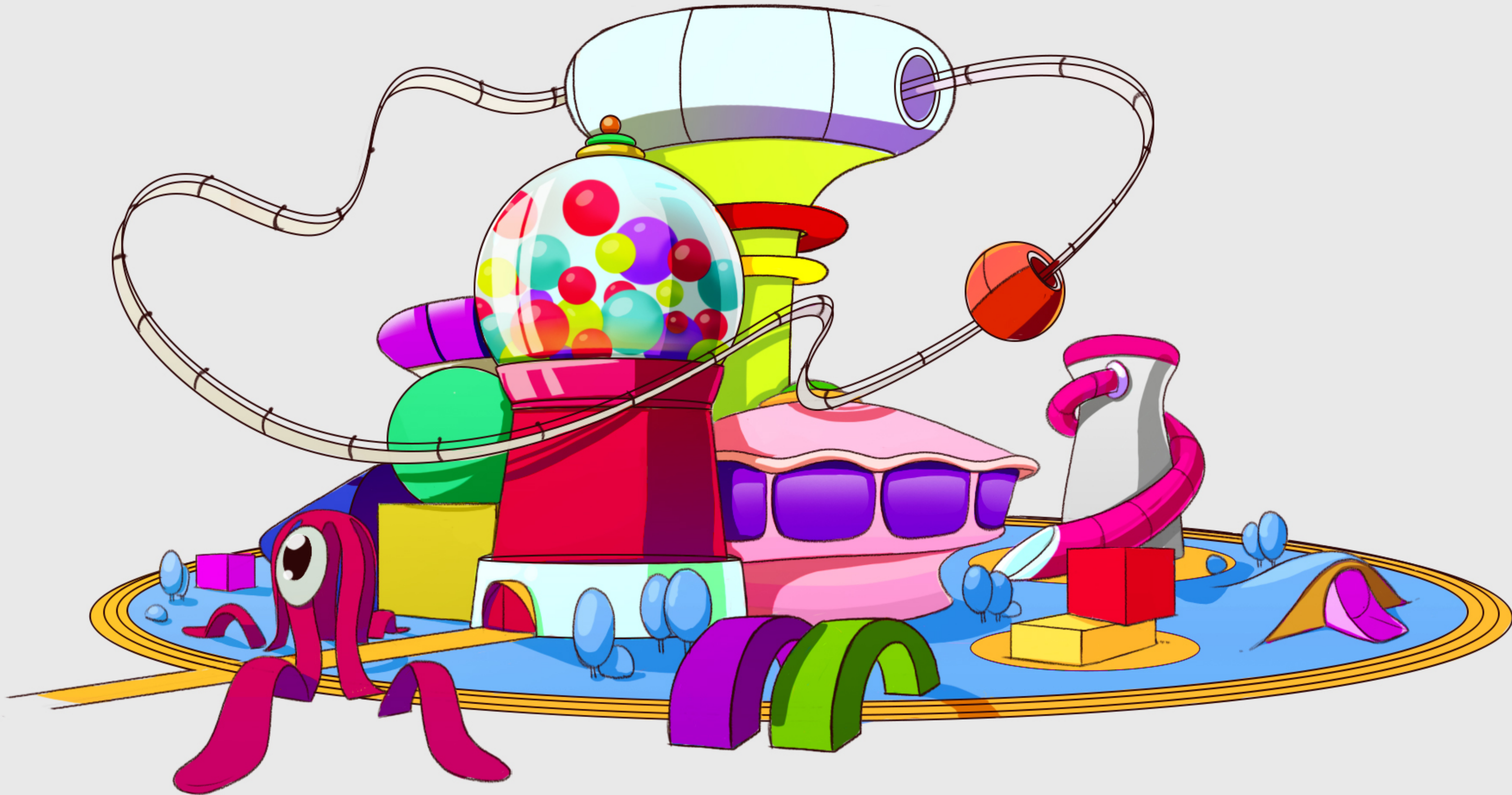
## SALA DE JOGOS

Jogos educativos virtuais oferecem uma abordagem lúdica e interativa para o aprendizado.

Jogos educativos abordam diferentes áreas do conhecimento, como matemática, ciências, línguas estrangeiras, história, entre outros.

Tornar a experiência educacional mais dinâmica, envolvente e eficaz e ao mesmo tempo promover o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos dos alunos.





SALA DE JOGOS

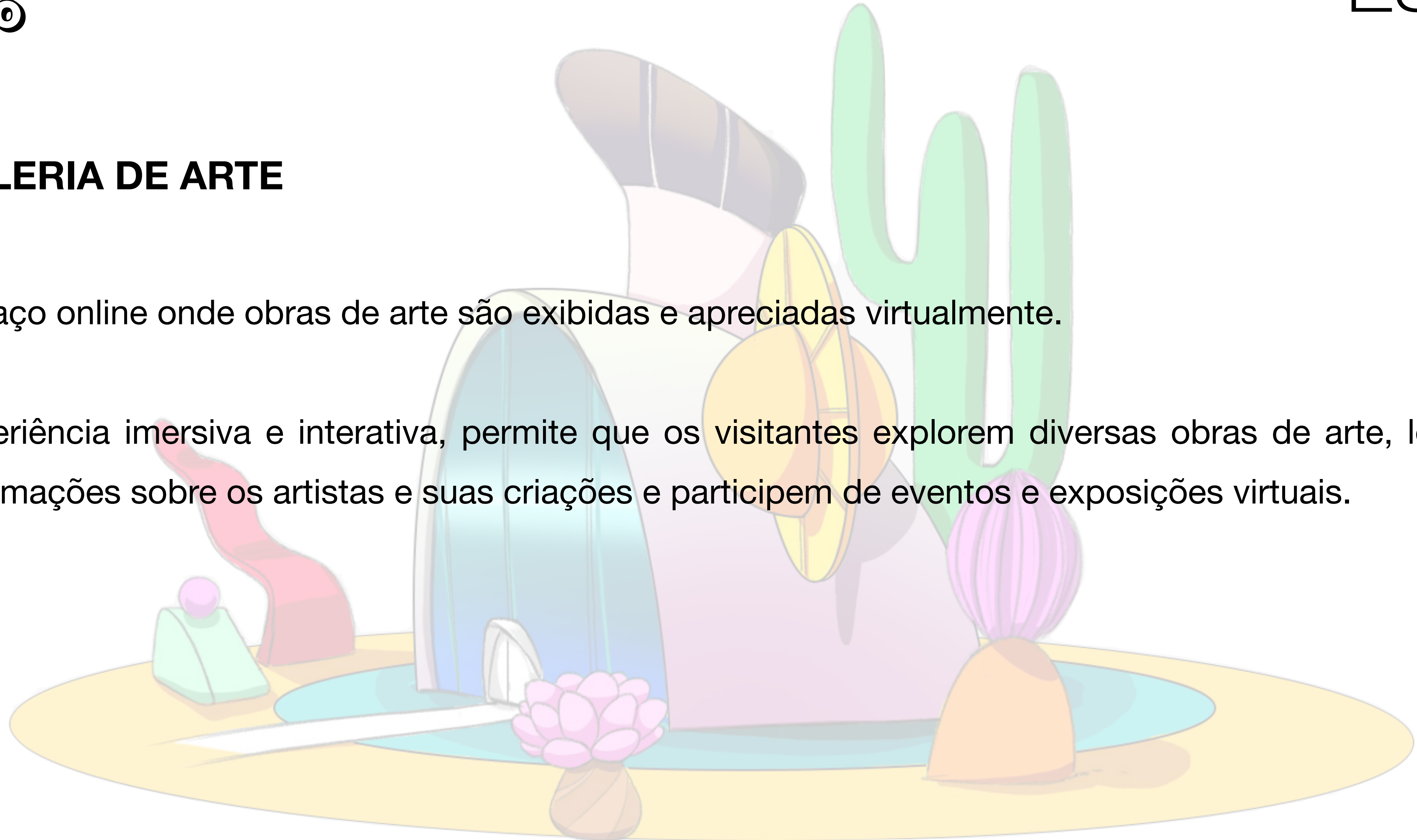


SALA DE JOGOS

## GALERIA DE ARTE

Espaço online onde obras de arte são exibidas e apreciadas virtualmente.

Experiência imersiva e interativa, permite que os visitantes explorem diversas obras de arte, leiam informações sobre os artistas e suas criações e participem de eventos e exposições virtuais.







## BOSQUE

O Bosque, em formato de labirinto, propõe um tipo de desafio em que os participantes precisam encontrar a saída enquanto navegam por um ambiente sinuoso.

A ideia é promover atividades conectadas com a natureza com informações sobre diferentes animais e plantas, com temáticas que envolvam a preservação e a conscientização ambiental.




A energia do conhecimento gerada por LUMEN se encontra encapsulada em esferas translúcidas de diferentes cores que representam diferentes saberes e disciplinas.

Estas esferas são lançadas por LUMINOSA, a mentora dos EXPLORADORES, aventureiros que ao encontrar as esferas, adquirem conhecimentos sobre os mais variados temas, o que possibilita viajar pelos portais do LITERAVERSO.





A faint, stylized illustration of a child sitting on the floor reading a book. The child is wearing a hooded garment and is holding the book open. The background shows a simple landscape with trees and a horizon line.

O primeiro a ser explorado é o **UNIVERSO LITERÁRIO**,  
um sistema formado por elementos singulares ligados à  
diferentes **experiências de leitura**





Litera  
verso

Experiências digitais de leitura complementares aos conteúdos dos livros da Miolo Mole.

No Universo Literário, cada planeta nasce de uma história, de uma narrativa criada por um escritor(a) e ilustrada por um ilustrador(a) e mesmo que você não conheça a história do livro, poderá viajar por todas as suas camadas e desdobramentos.

**Explore** todas essas possibilidades para **enriquecer** o seu repertório e a sua visão de mundo!



A experiência é livremente inspirada no livro **Bhadra: o príncipe e o conselheiro**, escrito por André Calixto, ilustrado por Edson Ikê e publicado pela Editora Miolo Mole.

Um passeio pela cultura indiana e seus personagens extraordinários, instrumentos musicais, dançarinas e dançarinos, fauna, flora e arquitetura.

Visite templos sagrados, ouça músicas tradicionais, assista a apresentações de danças típicas e conheça alguns dos costumes, das crenças e da geografia do território indiano.







Dentre as 10 COMPETÊNCIAS GERAIS da BNCC, pode-se citar 02 que destacam a importância da linguagem digital como aprendizagem essencial no currículo da Educação Básica:

“04. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.”

“05. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. “



"UM JOGO É UM SISTEMA EM QUE OS JOGADORES SE ENGAJAM EM UM DESAFIO DEFINIDO POR REGRAS, COM UM RESULTADO QUANTIFICÁVEL."

(SALEN & ZIMMERMAN, 2003)

A gamificação aplicada aos métodos pedagógicos estimula o raciocínio de maneira criativa e lúdica. Utiliza as sequências didáticas no *storytelling* para a transmissão de conhecimento através de desafios e recompensas, colaborando assim para construção de um repertório essencial à sua emancipação e participação ativa na sociedade.

O usuário faz o login e assiste ao vídeo de introdução.

Ao aterrisar em LUMEN, o ponto de partida da experiência, ele customiza seu avatar de EXPLORADOR com suas características pessoais e preferências.

LUMINOSA está no centro de LUMEN. Além de ser a responsável por espalhar as esferas de conhecimento, ela é uma central de informações onde o EXPLORADOR encontra respostas para eventuais dúvidas e comunicados gerais.

As esferas lançadas por LUMINOSA por toda LUMEM representam aprendizados e devem ser colecionadas pelo EXPLORADOR enquanto ele caminha livremente pelo ambiente.

Estes aprendizados são verificados pelos SENTINELAS, responsáveis pela abertura dos portais para outros universos. Eles surgem como buracos negros debaixo dos EXPLORADORES e lançam os desafios.

Se o EXPLORADOR tem a resposta certa em seu inventário, ele lança a esfera correspondente dentro do buraco de onde sai um feixe de luz. O EXPLORADOR veste um traje espacial de astronauta e ascende por ele.

Neste ambiente cósmico ele viaja para diferentes universos de saberes e escolhe onde irá viver novas experiências em busca de mais conhecimento.

Quanto mais explora, mais conhecimento acumula e mais recompensas recebe.



O Multiverso do Conhecimento