

**MINI-GUIA**

# **EUREKA!** SAS

**Feito para pais, professores e mantenedores.**



0800 275 3000  
[saseducacao.com.br](http://saseducacao.com.br)

**SAS**  
Plataforma de Educação



# O que é o Eureka?

O Eureka! é um ambiente educacional gamificado com metáforas imersivas e elementos inspirados em jogos de videogame, desenvolvido para alunos do 4º ao 9º ano.

O Universo Eureka! se passa em um ambiente de caça ao tesouro e conquista de relíquias, em que cada matéria corresponde a um mundo com diferentes temas correspondentes aos que o aluno está aprendendo.

Para adquirir pontos, o aluno precisa progredir em sua jornada pessoal, conquistando recompensas e evoluindo de acordo com seu desempenho ao responder atividades relacionadas aos conteúdos didáticos.



# História

Quem é Tatá? Para que servem as gemas do conhecimento? O que estou fazendo em Eureka?

O menu História responderá essas perguntas apresentando narrativas aos alunos. Uma série que vai contar a história de Eureka através de ilustrações e dar um propósito para os alunos desbravarem esse universo.

Para desbloquear novas histórias, é necessário que os alunos conquistem gemas do conhecimento. Quanto mais eles aprendem, mais a história vai se desenrolando com a ajuda de Tatá, Cora e Tude.



## TATÁ

Já faz alguns dias que fui ao topo da Montanha Titã, a mais alta e gelada de toda Eureka, conferir se a Ampulheta Cronos estava em segurança. Fiquei encantada pelo seu esplendor, diferente de tudo que eu já tinha visto na vida.



# Mundos, enigmas e missões

O design de cada mundo corresponde ao conteúdo visto em cada série, tornando a experiência mais apropriada para os alunos.



# Mundos, enigmas e missões

Cada disciplina é um mundo a ser explorado. Os alunos precisam desvendar 12 enigmas para concluir cada missão, que representa um capítulo do livro.

Do 4º ao 9º ano estão disponíveis os mundos de Matemática, Língua Portuguesa, História e Geografia.

O mundo de Ciências está disponível do 4º ao 8º ano.

A partir do 9º ano, o mundo de Ciências é substituído pelos mundos de Física, Química e Biologia.



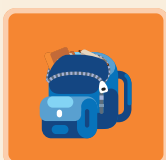
|               |    |                           |
|---------------|----|---------------------------|
| <b>MUNDO</b>  | —> | <b>MATÉRIA/DISCIPLINA</b> |
| <b>MISSÃO</b> | —> | <b>CAPÍTULO</b>           |
| <b>ENIGMA</b> | —> | <b>QUESTÃO</b>            |



# Componentes da plataforma



Aqui vamos apresentar brevemente os componentes que fazem parte da trajetória no Eureka. Confira os detalhes de cada item nas próximas páginas.



## Mochila de Aventura

Mostra os itens que foram conquistados ou adquiridos pelo aluno.



## Baú de Recompensas

De acordo com a quantidade de pontos XP conquistados, o aluno ganha um dos três tipos de baú.



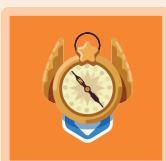
## Mercado de Relíquias

Local onde o aluno pode adquirir itens para ajudá-lo na resolução dos enigmas.



## Níveis

O aluno sobe de nível de acordo com seus pontos XP, ou seja, conforme ele dedicar mais tempo resolvendo missões.



## Patentes

São títulos dados ao aluno quando ele chega a determinados níveis de engajamento com a plataforma.



## Mercado de Relíquias



\*Esse item requer Gemas do Conhecimento para ser liberado e moedas para ser comprado pelo aluno.

## Mercado de Relíquias

Durante as missões, o aluno pode adquirir na Loja do Aventureiro um item com as moedas conquistadas para ajudá-lo na resolução da questão.

### Pergaminho do Sábio

É um item que permite que o aluno receba uma dica para a resolução da missão. Não há limite de usos na trilha e é um item que custa poucas moedas na loja, para que seja acessível aos alunos.

### Lupa Dourada\*

A lupa dourada tem a função de triplicar as moedas conquistadas e pode ser ativada apenas ao iniciar uma missão.

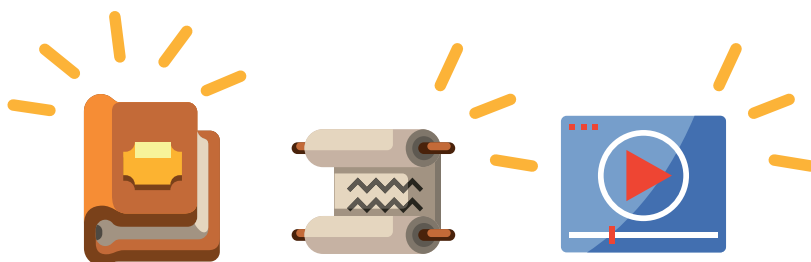
### Bússola da Verdade\*

É o item mais raro e permite que o aluno elimine uma alternativa errada do enigma. Possui limite de uso, sendo 1 vez por enigma e 2 vezes por missão.



## Mochila de Aventura

Mostra os itens que foram conquistados ou adquiridos pelo aluno e que o auxiliam na resolução dos enigmas, além dos itens básicos de estudo do aluno: o **livro da missão** e a **vídeoaula correspondente** a cada capítulo.



### Itens básicos: vídeoaula e livro

A vídeoaula e o livro da missão, que é o livro didático da disciplina, podem ser consultados de forma livre, ilimitada, a qualquer momento e sem a necessidade do uso de itens para tal.

## Pontuações

### Pontos de Experiência - XP

O aluno ganha pontos de experiências (XP) sempre que responde um enigma corretamente. A quantidade de XPs que o aluno ganha depende da dificuldade do enigma: conforme ele acerta os enigmas, outros enigmas com maior grau de dificuldade aparecem para ele, tornando o jogo adaptativo para a realidade de cada aluno.

Esses pontos de experiência servem para o aluno subir de nível e evoluir durante o jogo.



A barra de desempenho vai crescendo de acordo com a quantidade de acertos durante aquela missão. A cada fechadura que atinge, recebe uma recompensa diferente.

Nível fácil  
2xp

Nível médio  
4xp

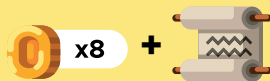
Nível difícil  
8xp

## Recompensas

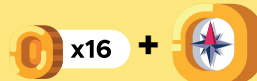
### Baú de Recompensas

Há 3 tipos de baús de recompensa que o aluno poderá conquistar, de acordo com seu percentual de acertos. Quanto maior o percentual de acerto, maior a recompensa.

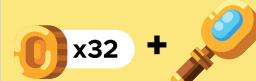
50% de acerto



70% de acerto



90% de acerto





# Evolução ao longo do jogo



## Níveis

Todo aluno começa no Eureka! no nível 1 e sobe de nível quando atinge uma quantidade de pontos de experiência (XPs) para subir para o próximo nível, ficando gradativamente mais difícil.

Além disso, a cada 5 níveis o aluno também eleva sua patente.



## Patentes

São títulos dados ao usuário quando ele chega a determinados níveis de engajamento com a plataforma.

A cada 5 níveis conquistados, o título e a insígnia do aluno sobem um patamar na classificação.





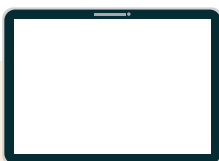
# Como acessar?



O Eureka! é direcionado para alunos do 4º ao 9º ano que estudam em escolas parceiras do SAS. O produto está disponível no Portal SAS para uso em computador, e, no App SAS Aluno para uso em tablet e celular.



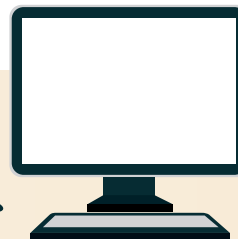
Smartphone



Tablet



Notebook



Desktop

Professores, gestores e mantenedores podem ter acesso ao Eureka com duas finalidades: ter a visão do aluno e acessar relatórios de desempenho da turma. Para acessar os relatórios, basta entrar no Portal SAS, no menu Atividades e Exercícios > Relatório de Atividades > Atividades SAS. Também é possível acessar pelo App SAS Escola, no botão Atividades > Atividades SAS.

## OBRIGADO!

