

ÍNDICE

02 Guia de instalação

- 02... Sistema operacional Android
- 03... Sistema operacional Windows

05 Como utilizar o Universo Inspira?

- 05... O Universo Inspira
- 05... Chave de ativação/meu perfil
- 06... Gerenciando os meus Títulos
- 07... Escolhendo e abrindo uma Sequência Didática

09 Como utilizar os Títulos EvoBooks?

- 11... Ambiente 3D com funcionalidade “multi-touch”
- 11... Fichário
- 12... Notas de aula
- 12... Saiba mais
- 13... Tamanho da fonte
- 13... Navegação pela trilha
- 14... Índice da Trilha
- 14... Barra superior
- 14... Ferramentas de autoria
- 15... Anotação livre
- 16... Texto
- 17... Controle de animação
- 17... Tela Cheia
- 18... Menu
- 18... Voltar ao menu inicial
- 19... Salvar aula
- 19... Carregar aula
- 20... Controles
- 21... Configuração
- 21... Perfil
- 21... Sair do título
- 22... Visualização do objeto
- 22... Disparadores de aprendizagem
- 23... Por dentro do assunto
- 23... Aprofundamento
- 20... Juntando os conceitos

GUIA DE INSTALAÇÃO

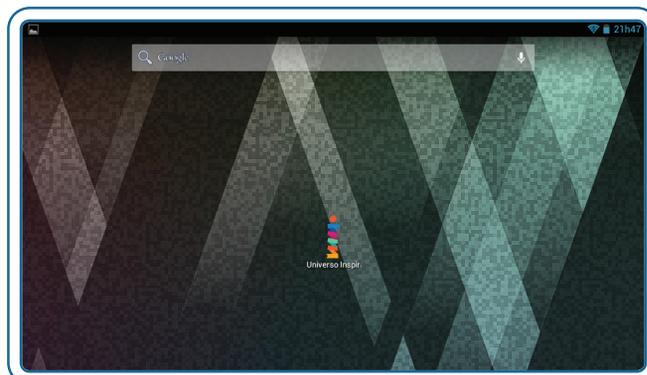
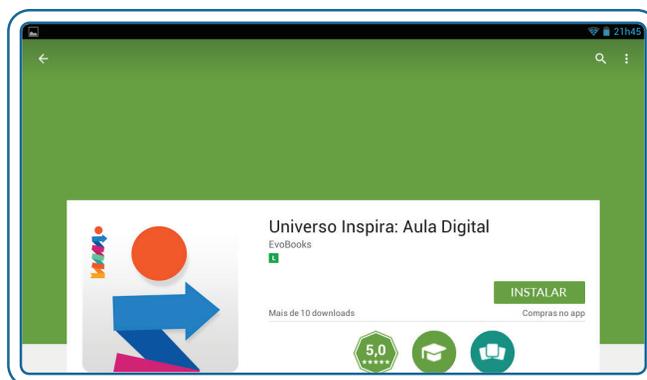
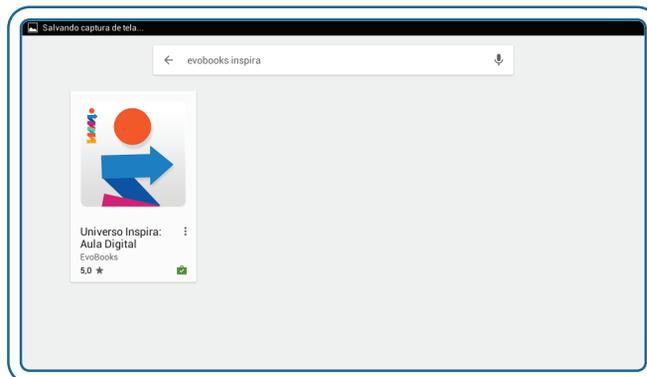
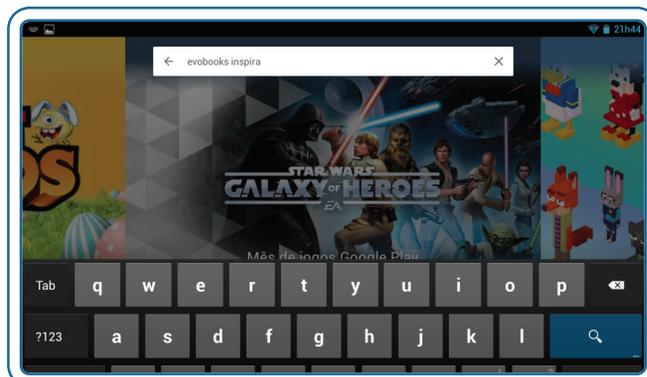
Sistema operacional Android

O primeiro passo é buscar o **Universo Inspira** na loja de aplicativos Google Play. Para isso basta inserir “**EvoBooks Inspira**” no campo de busca, conforme demonstrado na imagem ao lado.

Selecione o resultado **Universo Inspira: Aula Digital**.

Pressione o botão **instalar** para começar o download.

Quando o download for concluído, um atalho para acesso rápido será criado na sua área de trabalho.



Sistema operacional Windows

Para instalar o Universo Inspira por meio do seu navegador web, acesse o site **programainspira.com.br/universo/**. Em seguida selecione o botão **WINDOWS** para iniciar o processo de download.



Selecione o botão **Download** para continuar o processo.



Após concluído o download, execute o programa **Universo Inspira**, que deve estar na pasta padrão de downloads do seu computador.



Leia atentamente o contrato de licença de uso.

Para aceitar os termos de Contrato de Licença, marque o campo **Aceito os termos do Contrato de Licença** e selecione o botão **Avançar**.



Neste passo, você pode escolher em qual pasta deseja salvar o programa Universo Inspira.

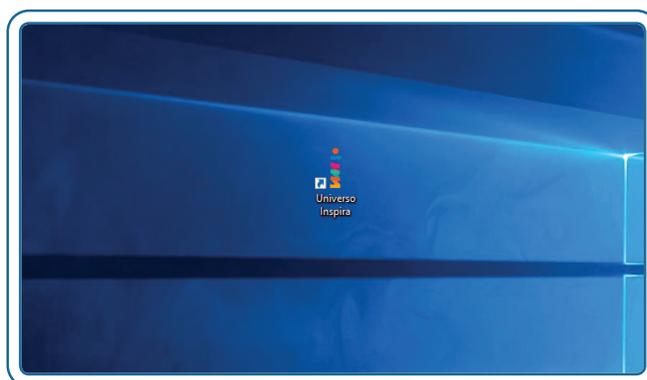
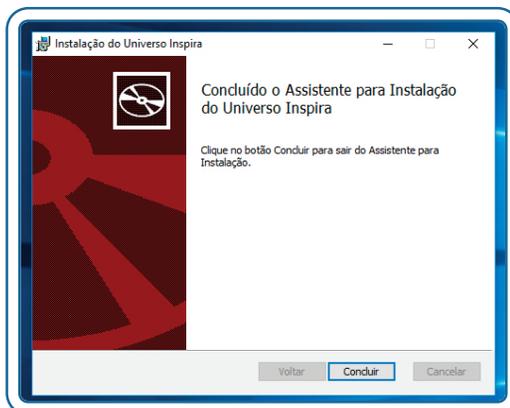
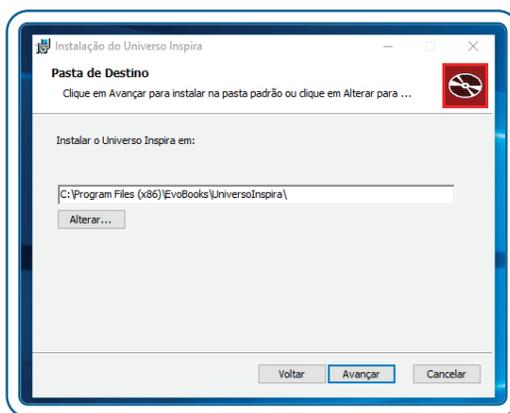
A janela mostra uma sugestão de pasta de destino, mas você pode escolher outra localização por meio do botão **Alterar**.

Para continuar o processo basta selecionar o botão **Avançar**.

A instalação está quase no fim.

Selecione o botão **Concluir** para finalizar o processo.

Quando a instalação for concluída, será criado na sua área de trabalho o atalho para acesso rápido ao **Universo Inspira**.



COMO UTILIZAR O UNIVERSO INSPIRA?

O Universo Inspira

Com o **Universo Inspira** você pode gerenciar todos os conteúdos digitais e as Sequências Didáticas de maneira fácil e rápida.

Chave de ativação/ meu perfil

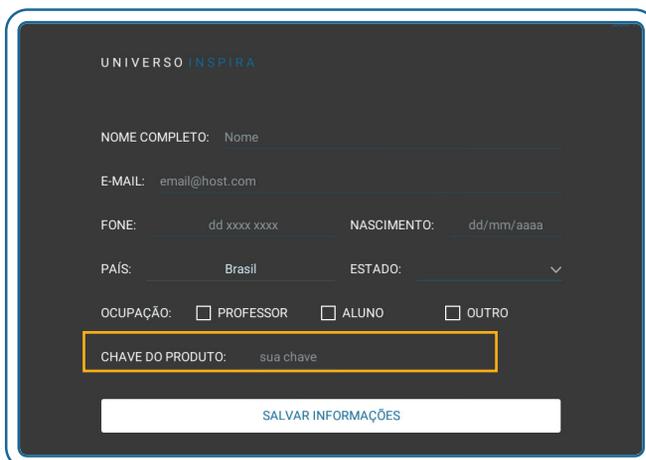
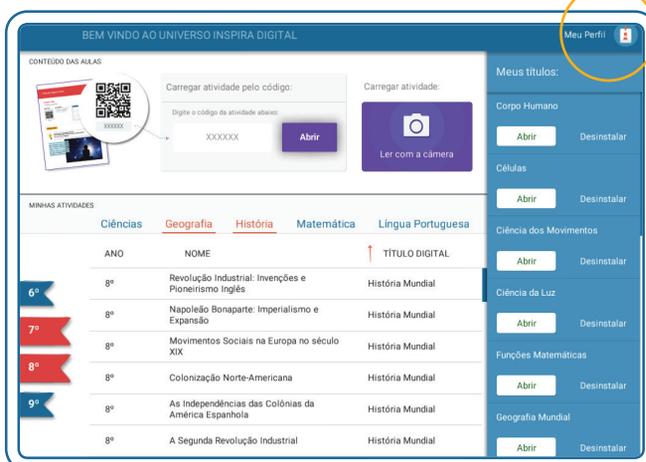
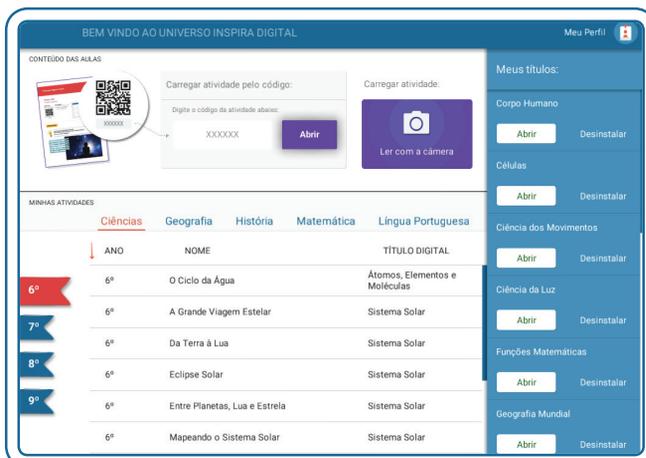
Para ativar os conteúdos digitais e ter acesso ao conteúdo completo, você deve inserir a **chave de ativação**.

Com o **Universo Inspira** aberto, selecione o botão **Meu Perfil**, localizado no canto superior direito.

Preencha o formulário com as suas informações e o campo **chave do produto** com a **chave de ativação**.

Para confirmar, selecione o botão **salvar informações**.

Atenção! A chave de ativação é única, pessoal e intransferível.



Gerenciando os meus Títulos Digitais

À direita da tela, você tem uma área para gerenciamento dos Títulos Digitais. Nessa área você poderá instalar e abrir os Títulos.

Instalando os Títulos Digitais

Você pode instalar todos os Títulos de uma só vez ou de forma separada, conforme o seu interesse pelos diferentes assuntos que eles abordam.

Para instalar todos de uma só vez, selecione o botão **Instalar Todos**. O processo começa automaticamente, em ordem alfabética.

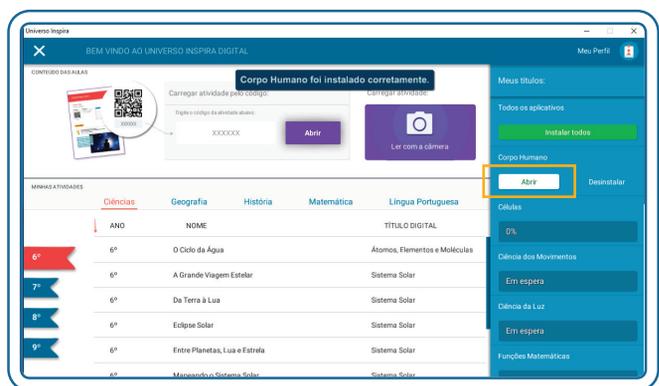
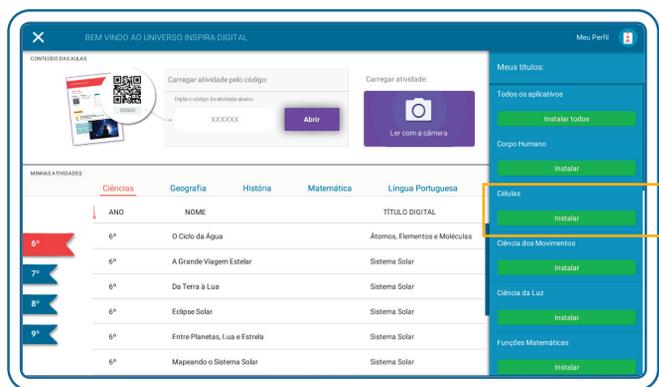
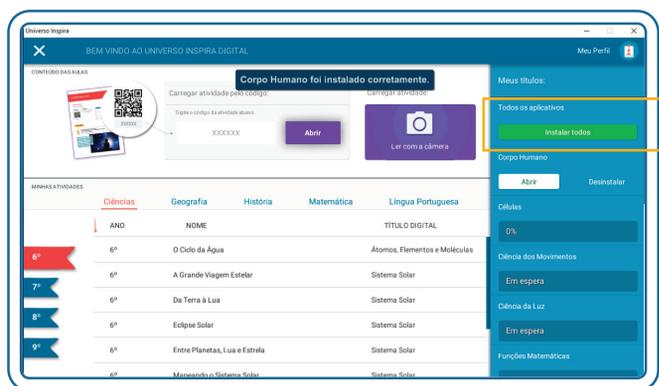
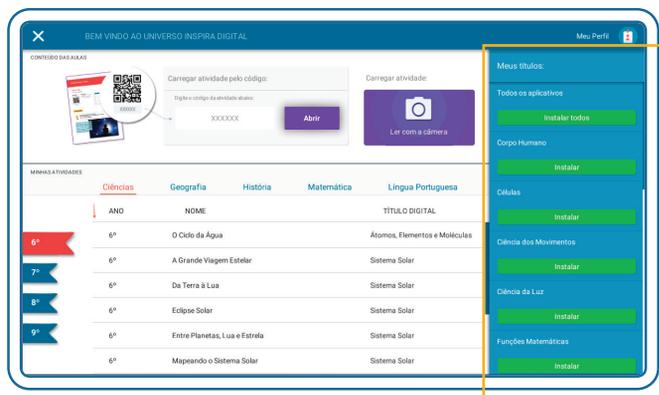
Se você optar por instalar os Títulos separadamente, basta selecionar o botão **Instalar** ao lado do Título de seu interesse.

Aparece então uma barra de progressão, que mostra o avanço do processo de download.

O processo se completa uma vez que a barra atinge 100%.

Abrir o Título

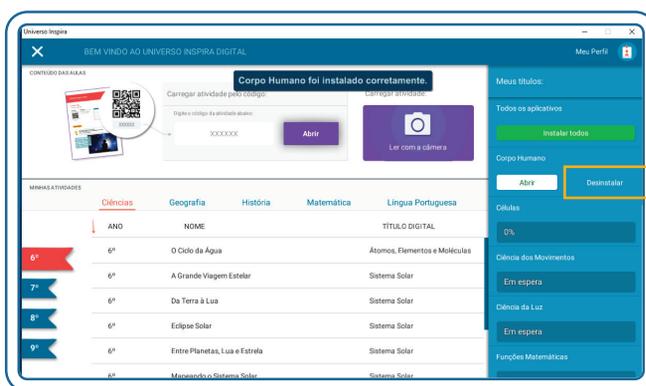
Com o Título devidamente instalado, o botão **Abrir** irá substituir o botão **Instalar**. Selecione o botão **Abrir** para abrir o Título Digital.



Desinstalar o Título Digital

A qualquer momento você pode desinstalar os Títulos Digitais.

Para isso pressione o botão **Desinstalar**.

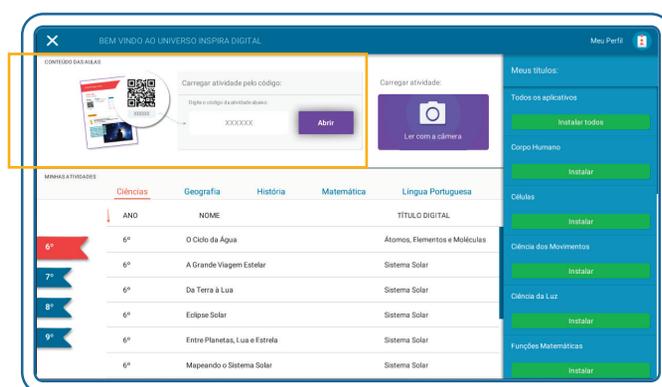


Escolhendo e abrindo uma Sequência Didática

Uso do código para abrir a sua SD

Escolha a Sequência Didática que deseja abrir, localize o **Código QR** no livro (uma série de seis caracteres) presente na primeira página da SD escolhida.

Insira então esse código no campo do Universo Inspira destacado na figura.



Uso da câmera para abrir a sua SD

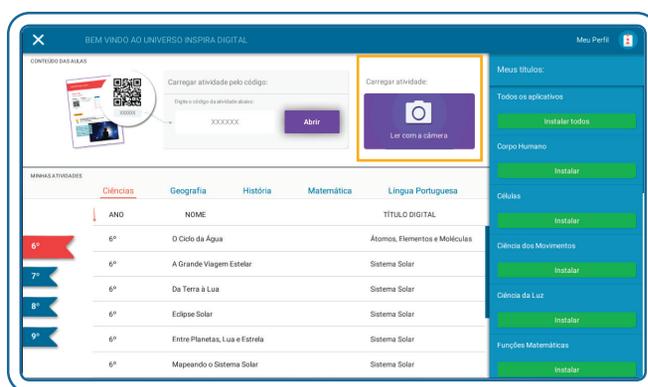
Outra opção para abrir a SD de seu interesse é usando a câmera para ler o **Código QR**.

1. Selecione o campo **Ler com a câmera** do Universo Inspira.

2. Verifique a figura do **Código QR** da SD escolhida (na primeira página da SD, no livro de SDs).

3. Posicione a figura em frente à câmera do dispositivo.

4. O Programa reconhecerá automaticamente a imagem e abrirá a Sequência Didática selecionada.



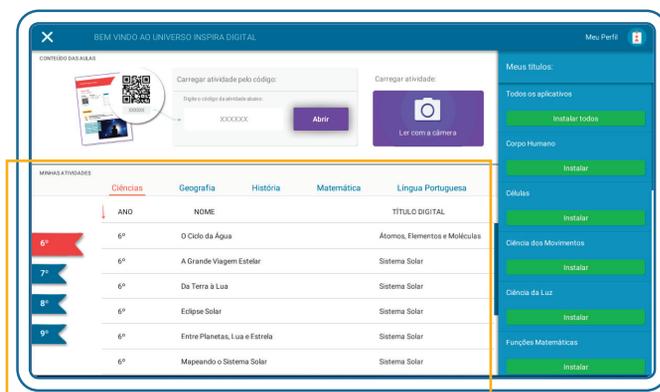
Abrindo a Sequência Didática através dos filtros

Você pode filtrar sua busca até encontrar a Sequência Didática que deseja abrir.

Esses filtros podem ser aplicados nos anos e nas disciplinas das SDs.

No caso da figura ao lado, foram filtradas as SDs de Ciências do 6º ano: a coluna **Ciências** e a linha **6º** foram selecionadas, o que pode ser visualizado quando ambas ficam em vermelho.

Os filtros podem ser aplicados ou desativados ao selecionar os botões nas colunas e linha da tabela de acordo com o desejado!



COMO UTILIZAR OS TÍTULOS EVOBOOKS?

Ao abrir o Título EvoBooks, você será encaminhado para uma página de seleção de Trilhas Temáticas com os conteúdos disponíveis. Veja, nas figuras ao lado, um exemplo dessa tela no Título Laboratório de reações.

Os seus elementos são detalhados a seguir.

1 Seleção da Trilha Temática.

Para abrir a Trilha Temática de seu interesse, selecione a ilustração correspondente.

2 Índice da Trilha.

Para visualizar o **índice** com o conteúdo disponível em cada Trilha, selecione o botão . Selecione um dos Tópicos para ser direcionado ao conteúdo correspondente.

3 Seleção da Sequência Didática.

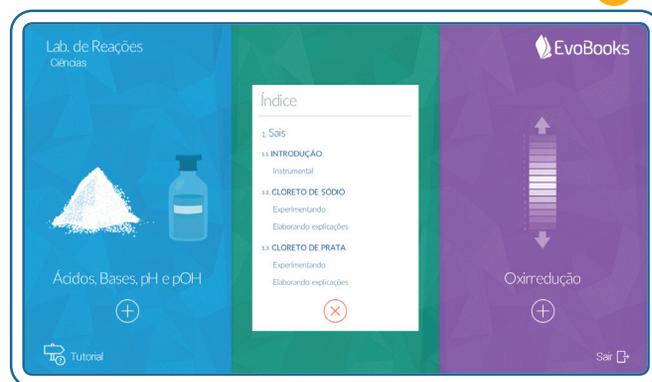
Para escolher uma Sequência Didática e os Tópicos que ela usa, selecione o botão .

4 Tutorial do Título EvoBooks.

Para visualizar o **tutorial**, selecione o botão no canto inferior esquerdo da tela .

5 Sair do Título.

Para sair do Título EvoBooks, selecione o botão no canto inferior direito da tela .



As diversas funcionalidades e ferramentas dos Títulos EvoBooks podem ajudar você nos seus estudos e no máximo aproveitamento do seu potencial.

Para isso, é importante compreender a interface padrão do material, conforme descrito nos itens a seguir. Uma vez que o funcionamento básico dos Títulos tenha sido entendido, você poderá usá-los sem dificuldades e descobrir as inúmeras possibilidades que eles oferecem.

Após escolher a Trilha Temática de seu interesse, você verá a interface padrão de ensino-aprendizagem digital, com as seguintes funcionalidades principais:



- 1 Ambiente 3D com funcionalidade “multi-touch”.
- 2 Fichário
 - * Conteúdo didático.
 - * Notas de aula.
 - * Saiba mais.
- 3 Tamanho da fonte.
- 4 Navegação sequencial:
 - * Navegação em 1 toque.
 - * Índice do Trilha
 - * Barra superior.
- 5 Ferramentas de autoria:
 - * Anotação livre.
 - * Texto.
- 6 Controle da animação.
- 7 Tela cheia.
- 8 Menu:
 - * Voltar à seleção de Trilhas Temáticas.
 - * Salvar/carregar aula.
 - * Barra de zoom.
 - * Controle de navegação.
 - * Caneta laser.
 - * Ajustar configuração da tela.
 - * Ajustar dados do perfil.
- 9 Visualização do objeto.
- 10 Disparadores de aprendizagem:
 - * Por dentro do assunto.
 - * Juntando os conceitos.
 - * Aprofundamento.

1 Ambiente 3D com funcionalidade “multi-touch”

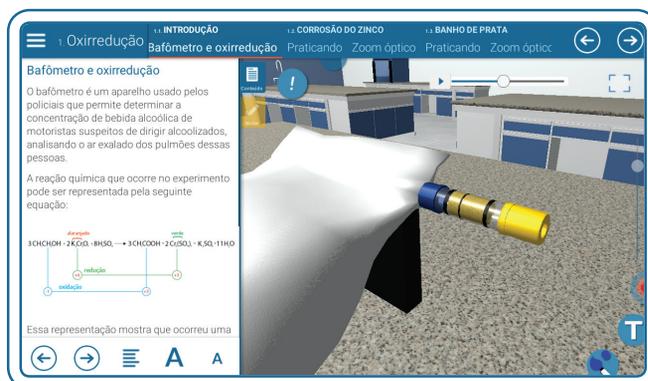
É possível interagir com os modelos e simulações apresentados no ambiente 3D.

Existem duas formas para **rotacionar/deslocar** os objetos.

Uma forma é interagindo diretamente com o ambiente através do **toque/mouse** sobre o objeto desejado. Mantenha o botão esquerdo do mouse clicado e arraste-o sobre o objeto para rotacioná-lo. Em telas *touch*, realize o movimento com o **toque de um dedo**.

Um processo similar feito com o botão direito do mouse permitirá o deslocamento do objeto conforme desejado. Em telas *touch*, realize o movimento com o **toque de dois dedos**.

Outra forma possível é através do uso do **controle de navegação**, detalhado no item 8 deste tutorial.



Os conteúdos 3D podem ser movidos e rotacionados conforme a sua necessidade de estudo. Pode-se deslocar uma modelo, girar o corpo humano, mover-se entre os planetas, buscando os melhores ângulos para a sua visualização em tempo real e de maneira simples e rápida.

2 Fichário

Conteúdo didático

Os conteúdos didáticos da Trilha podem ser acessados à esquerda da tela, por meio da aba **conteúdo**.

Arrastar a aba para a direita ou para a esquerda possibilita mostrar ou esconder esta parte esquerda da tela - no segundo caso, fica visível apenas a animação do Tópico.

Se a parte esquerda da tela estiver escondida, arrastar a aba **conteúdo** para a direita fará com que o texto do conteúdo didático apareça novamente.



Você pode usar o conteúdo didático para orientar-se ao longo dos conceitos básicos do Tópico tratado. Ao longo dos seus estudos, você pode complementá-lo e aprofundar-se mais no assunto, fazendo anotações e interagindo com os modelos 3D, por exemplo.

Notas de aula

Com essa ferramenta, você pode acrescentar anotações e comentários ao Tópico em questão.

De forma semelhante ao **conteúdo** e ao **saiba mais**, você pode acessar as **notas de aula** selecionando a aba correspondente.

Ela também pode ser usada para esconder ou mostrar a parte esquerda da tela.

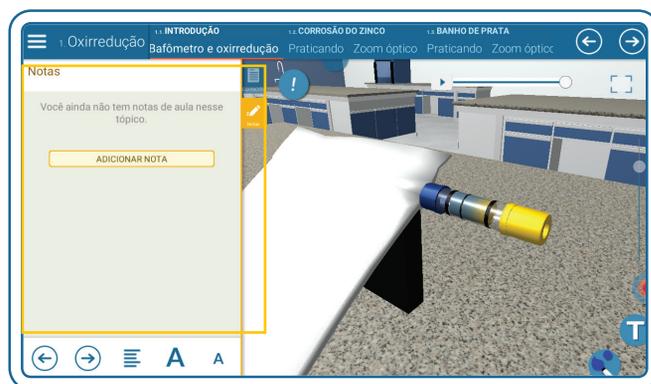
Caso essa parte esquerda esteja escondida, arrastar a aba **notas de aula** revela novamente esse campo, com as anotações que já tenham sido registra.

Se já existirem **notas de aula** registradas no campo, elas aparecerão listadas na aba e podem ser então acessadas e editadas.

Para adicionar uma nota de aula, basta selecionar o botão **ADICIONAR NOTAS**, digitar o texto e selecionar o botão **SALVAR** para salvar sua anotação.

Saiba mais

Em determinados Tópicos, você poderá acessar também a aba **saiba mais**. Nela são apresentados dados e informações adicionais sobre os temas abordados. De forma semelhante às demais abas, você pode arrastar essa aba para esconder ou mostrar o **saiba mais**.



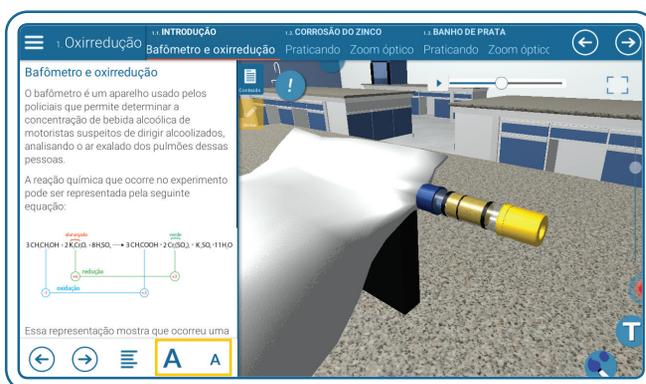
Você poderá também fazer as suas anotações e salvá-las para ajudar no estudo sobre os temas tratados e explorados.

3 Tamanho da fonte

Abaixo do campo em que aparecem os conteúdos das abas, você pode ver duas letras **A** de tamanhos diferentes.

Por meio delas, você pode aumentar ou diminuir o tamanho da fonte do texto.

Esse efeito é aplicado nos textos do conteúdo, das notas de aula e do saiba mais.

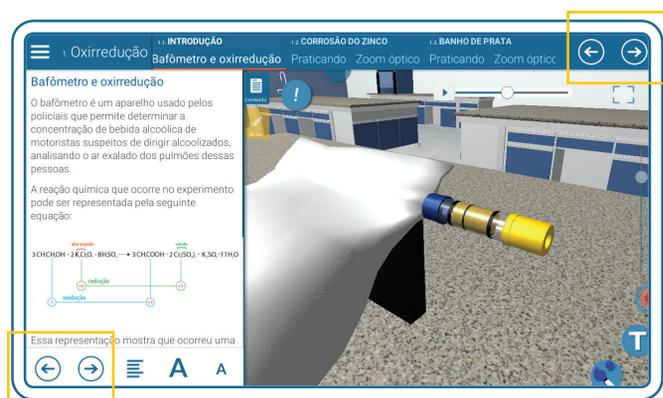


4 Navegação pela Trilha

Navegação sequencial

Localizadas no canto superior direito, estão as teclas **aulas em 1 toque**. Selecione o botão  para passar para o próximo assunto e  para retornar ao assunto anterior.

Essa mesma funcionalidade está presente na parte inferior do conteúdo didático.



As Trilhas Temáticas são apresentadas de forma linear, com uma clara separação de etapas que facilita a localização dos conteúdos trabalhados. Você pode utilizar os botões para ir e voltar nos conteúdos de forma sequencial, ou mesmo navegar pelo roteiro da maneira que achar conveniente, podendo antecipar ou atrasar a abordagem dos Tópicos conforme a sua necessidade.

Índice da Trilha

Localizado no canto inferior esquerdo, ao lado dos botões da **navegação sequencial**, o botão de índice alternará o texto apresentado entre o conteúdo didático e o índice da Trilha Temática.

Selecione o assunto de seu interesse e descubra o conteúdo disponível, com simulações, modelos e animações.

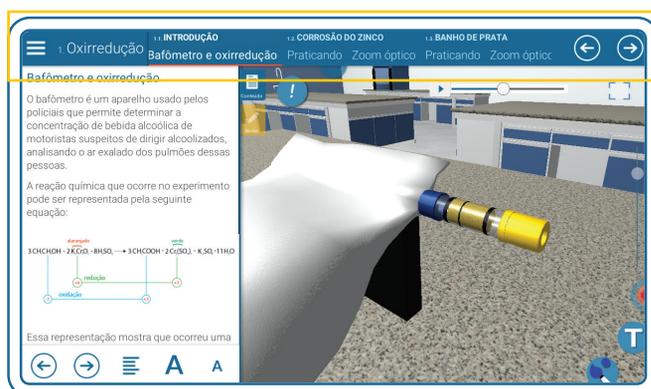
*O **índice da Trilha** pode ser visualizado também por meio do botão , na tela inicial.



Barra superior

Localizada no topo da tela, a barra auxilia na navegação, fornecendo, como no índice, os assuntos tratados na Trilha Temática. Navegue arrastando da esquerda para a direita e vice-versa para selecionar o assunto de seu interesse, além de contar com uma barra de visualização logo abaixo - que sinaliza a posição do Tópico procurado em relação a todos os itens do índice.

A **barra superior** também ajuda a lembrar, durante o uso do Título, qual o tópico que estamos tratando e onde ele está na sequência proposta.



Navegue entre diferentes Temas com facilidade usando a barra superior de navegação. Use e abuse dela! Essa navegação foi criada para que você possa identificar quais assuntos e temas são tratados.

5 Ferramentas de autoria

Localizadas no canto inferior direito da tela, as ferramentas de autoria permitem que você digite textos personalizados e faça anotações livres. A seguir, vamos descrever cada uma destas ferramentas.

Anotação livre

Para inserir uma anotação livre na tela, selecione o botão , que abrirá o submenu visto na figura ao lado.

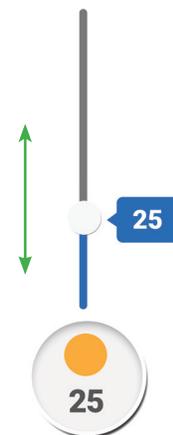
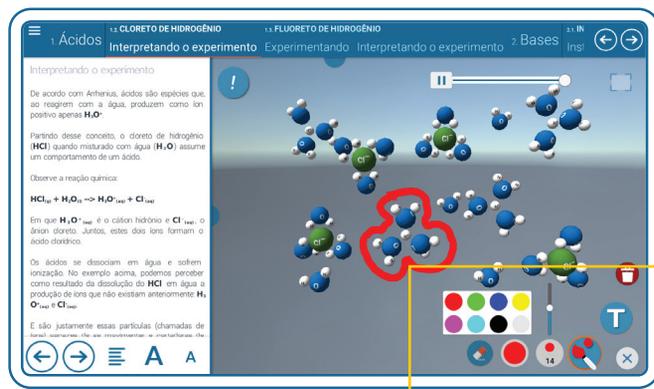
Escolha a cor com a qual deseja fazer sua anotação  e, com o botão esquerdo do mouse clicado, arraste-o sobre a tela, produzindo a anotação desejada. Em telas *touch*, basta tocar com um dedo e realizar o movimento desejado.

Você pode também escolher a espessura do traço através do botão , arrastando o controle deslizante para cima ou para baixo, conforme imagem ao lado.

Apagar Anotação

No submenu de anotação livre você tem duas maneiras de apagar o que escreveu ou desenhou:

- Apagar trechos das anotações clicando em  e depois nos locais que deseja apagar.
- Apagar todas as anotações utilizando o botão lixeira .



Texto

Para digitar um texto na tela, selecione o botão **T**, que abrirá o submenu visto na figura ao lado.

Você verá uma caixa de texto que apresenta algumas possibilidades:

- Mudança da cor e do tamanho da fonte.

O tamanho pode ser variado de forma parecida ao traço da anotação livre, arrastando o controle deslizante para cima e para baixo na escala.

- Definição do texto como **negrito** e/ou **itálico**.
- Eliminação do **texto**.
- Essa eliminação pode ser feita com o botão  presente na **caixa de texto** ou com o botão , fora do submenu.

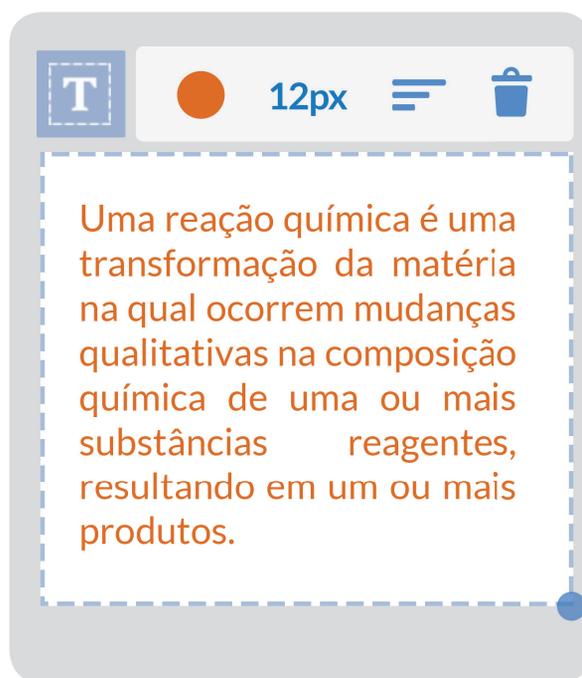
Mas atenção! O botão  elimina todas as anotações feitas no Tópico: anotações livres e textos.

Depois de escrito o texto, você pode arrastá-lo pela tela, de forma que ele pode ser colocado na posição que você considerar mais adequada.

Para isso, com o texto não selecionado, basta clicar sobre a caixa e arrastá-la conforme desejado.



Caixa de Texto



Você poderá estudar os conteúdos à sua maneira, inserindo anotações livres e caixas de texto diretamente nas animações 3D dos Tópicos desejados. Todas essas edições podem ser apagadas durante o seu estudo e salvas ao final da aula, para serem então retomadas em um próximo momento.

6 Controle da animação

Além dos modelos interativos 3D, alguns Tópicos apresentam também animações que mostram um determinado fenômeno em andamento - como o processo de mastigação ou uma reação química, por exemplo.

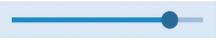
Você pode pausar, retroceder e ir para o momento desejado dessa animação.

Veja a seguir cada opção de controle sobre a animação:

Pausar

As teclas  e  se alternam e permitem pausar/seguir na animação.

Selecionar o ponto desejado na animação

A barra  mostra o andamento de uma animação e permite avançar para um ponto específico, selecionando sobre a barra no momento desejado.

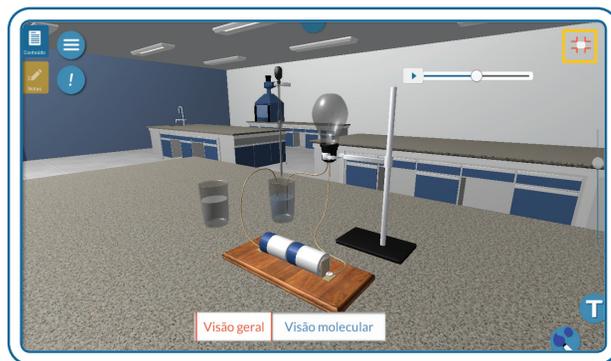
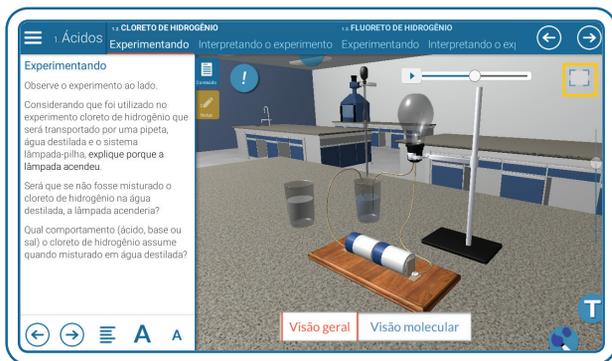


Em alguns momentos dos Títulos EvoBooks, você encontrará animações que poderão ser bastante interessantes para o seu estudo.

Você pode pausar, retroceder, ou mesmo buscar o momento desejado na barra de progressão. Com esse recurso, você pode interromper as animações para melhor entender o assunto e repeti-las mais, para melhor entender os diferentes conceitos presentes nesses Tópicos.

7 Tela cheia

Localizada no canto superior direito da tela, a opção  maximiza o ambiente 3D, escondendo os demais elementos da interface. Clicando em , já em tela cheia, a interface é exibida novamente.

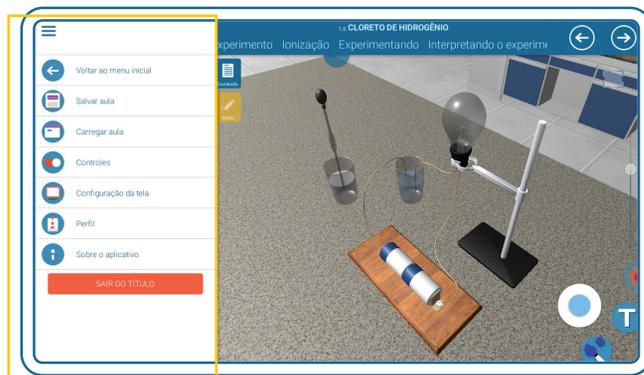


Você poderá usar essa ferramenta sempre que considerar interessante a visualização da animação 3D em tela cheia. Ela é muito útil para analisar detalhes de objetos e estruturas a serem compreendidos e estudados.

8 Menu

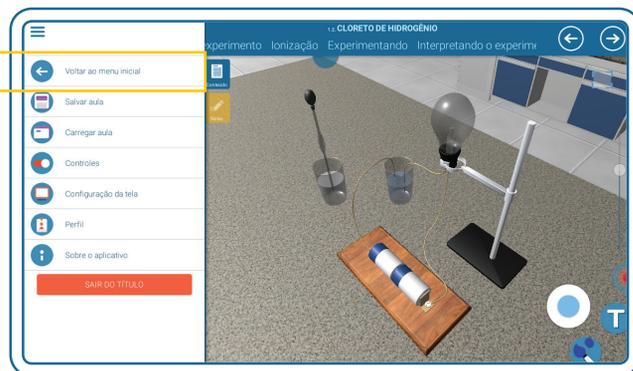
No **menu** ☰, escolher entre diversos opções e controles:

- * Voltar à seleção de Trilhas Temáticas.
- * Salvar/carregar aula.
- * Barra de zoom.
- * Controle de navegação.
- * Caneta laser.
- * Ajustar configuração da tela.
- * Ajustar dados do perfil.



← Voltar ao menu inicial

Você pode também retornar ao menu principal do Título ←, podendo então selecionar outra Trilha Temática.

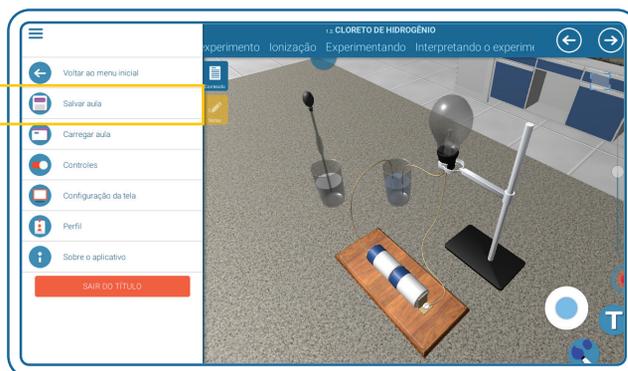


Salvar aula

Para salvar uma aula, selecione .

Abre-se então uma seção em que você pode especificar os detalhes dessa aula (nome, turma, descrição), além de selecionar a pasta em que ela deve ser salva.

Após preencher essas informações, é só selecionar **SALVAR AQUI**, para concluir o processo e salvar a aula.

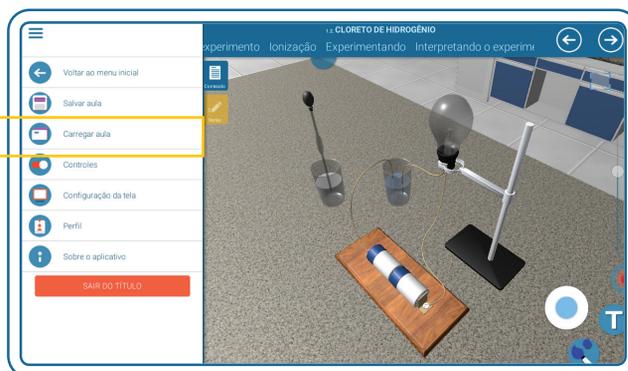


Carregar aula

Para abrir uma aula já salva, selecione o botão **carregar aula** , conforme mostrado na figura ao lado.

Na tela **gerenciador de arquivos**, encontre a pasta na qual a aula está salva e selecione a aula que deseja abrir.

Para completar o processo, basta selecionar **ABRIR ARQUIVO**.



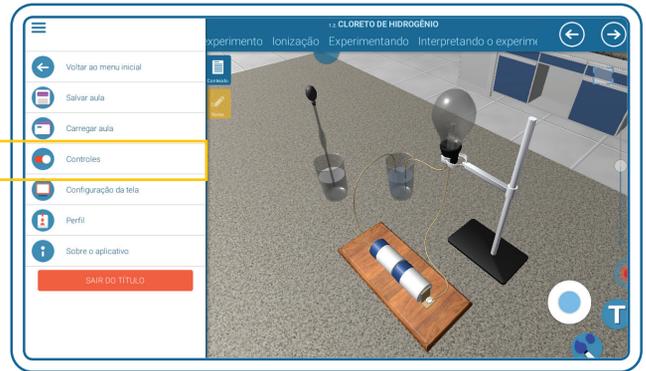
Controles

Para ativar e desativar a **barra de zoom**, o **controle de navegação** e a **caneta laser**, você deve acessar o **menu** e selecionar o botão **controles**.

Barra de zoom

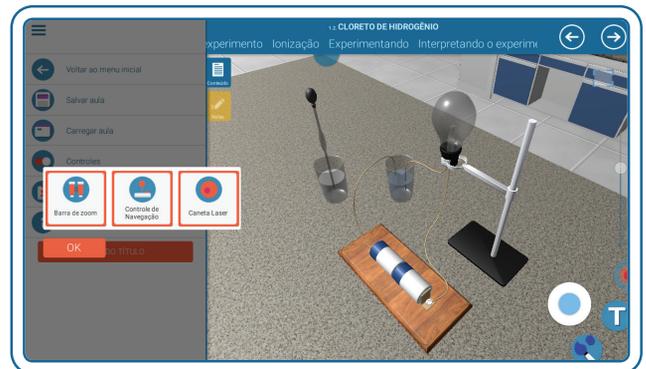
Utilize a barra de **zoom** para ver mais ou menos detalhes nos objetos. Para aumentar o **zoom**, arraste o botão azul da barra para cima e para diminuir, arraste-o para baixo. Em telas *touch* também é possível utilizar o movimento de pinça para aproximar ou afastar os objetos visualizados.

Outra opção para utilizar o **zoom** é através da barra de rolagem do mouse.



Controle de navegação

O controle de navegação funciona como um *joystick*, sendo uma outra forma de interagir com a o ambiente 3D. Tópicos que permitem translação e rotação mostram essas duas opções no *joystick*. Conteúdos que permitem apenas rotação ou translação apresentam o *joystick* apenas com essa funcionalidade.



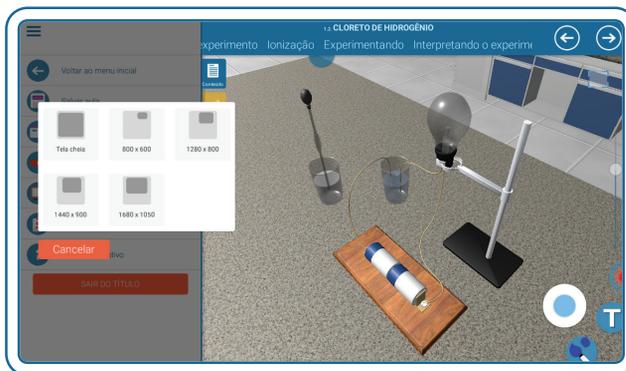
Você vai perceber que a navegação via joystick deixa a manipulação dos objetos mais dinâmica e melhora a sua visualização.

Caneta laser

A caneta laser pode ser usada para apontar pontos específicos da tela. Ela é uma ferramenta útil para apresentações em sala de aula, quando o *tablet* ou computador está sendo projetado por exemplo.

Configuração da tela

Ao usar os Títulos Digitais no computador, você pode ajustar o tamanho da janela, de forma que ela ocupe toda a tela ou não, por exemplo. Para isso, selecione **configuração de tela** e escolha qual visualização deseja aplicar.

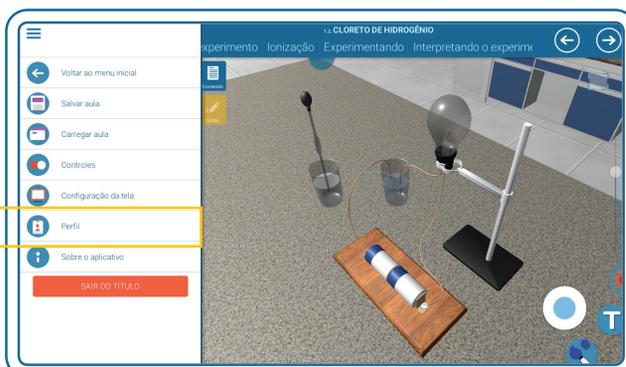


Perfil

Para habilitar as novidades mais inovadoras para você e atender de forma personalizada é importante termos algumas informações.

Ao abrir o **menu** do Título Digital e selecionar **perfil**, você pode preencher essas informações, além de inserir a chave de ativação, essencial para você ter acesso a todo o nosso conteúdo e continuar recebendo nossas atualizações e novidades.

Quando terminar de inserir essas informações, é só selecionar o botão **salvar informações**.



UNIVERSO INSPIRA

NOME COMPLETO: Nome

E-MAIL: email@host.com

FONE: dd xxxxx xxxxx NASCIMENTO: dd/mm/aaaa

PAIS: Brasil ESTADO: ▾

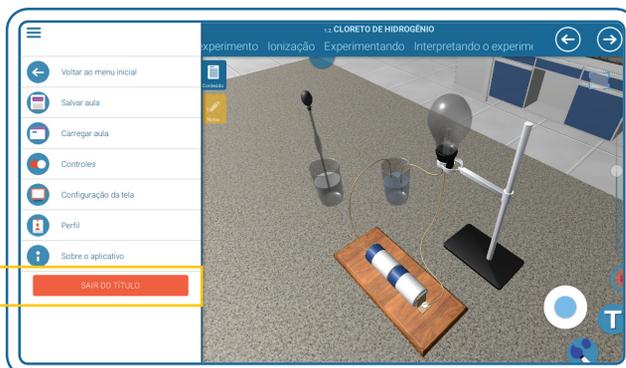
OCUPAÇÃO: PROFESSOR ALUNO OUTRO

CHAVE DO PRODUTO: gotrantomk

SALVAR INFORMAÇÕES

Sair do Título

Você pode fechar o Título, com o uso do botão **SAIR DO TÍTULO**.



9 Visualização do objeto

Alguns modelos dos Títulos possuem o botão , que indica que esta animação possibilita opções de visualizações.

Em Tópicos que possuem uma animação com vários objetos digitais (como o Tópico Unidade celular, que apresenta diversas estruturas e organelas celulares), selecionar esse botão faz com que certos objetos digitais se destaquem. São esses objetos que apresentam diferentes possibilidades de visualização.

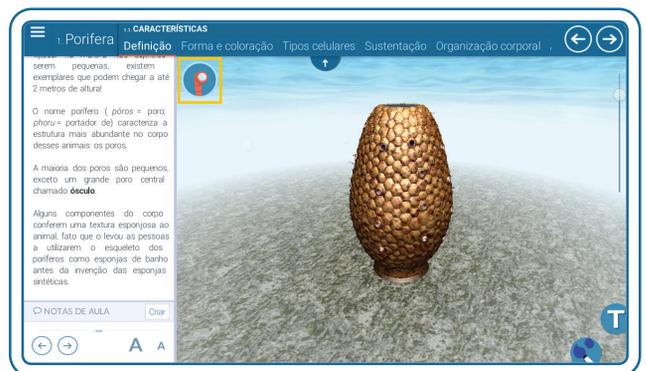
Você pode visualizar a parte interna e os cortes desses objetos , bem como usar **highlights**  com diferentes cores em pontos que se quer destacar.



10 Disparadores de aprendizagem

Os Títulos Digitais apresentam botões com informações adicionais, curiosidade e termos de interesse a respeito dos conteúdos abordados. A imagem mostra um exemplo do Título Animais invertebrados.

Esses botões estão sempre localizados no canto superior esquerdo da animação e se dividem em três tipos:



Por dentro do assunto

Esse botão investiga os conhecimentos prévios dos estudantes. Isso pode ser feito explorando as relações dos conceitos com o seu cotidiano, retomando conhecimentos trabalhados anteriormente ou mesmo mobilizando seu acervo sociocultural.



Aprofundamento

Esse botão é usado em diferentes pontos da Trilha Temática para aprofundar conteúdos e propor reflexões, de forma a tornar mais dinâmica a interação com os diferentes temas. Ele pode ter vários formatos, como **verdade ou mito** ou **além da teoria**, a depender do enfoque usado nesses aprofundamentos.



Juntando os conceitos

Esse botão funciona como um desfecho ao final de cada Trilha Temática. Ele pode conter uma síntese do conteúdo, a solução de um problema ou uma questão que desperte a curiosidade dos alunos.

