

## Scripts dos filmes sobre as apps da história *O Tesouro Perdido* (11-14)

### Todos os filmes começam e acabam da mesma forma:

#### Início

A imagem inicial é projetada durante 5 segundos. O título inclui: o nome da app (por exemplo, “O Tesouro Perdido”), o tema matemático - “Criptografia”, a faixa etária correspondente - “11-14” e um link para a app no repositório - “https: // ...”.



#### Fim

**Background:** fundo preto. **Texto exibido a branco:**

- Projeto Mathina com o logo da UE;
- Lista dos parceiros com os correspondentes logotipos;
- Endereço do repositório dos educadores.

#### Tradução:

- O Tesouro Perdido
- Grupo etário 11-14

## Scripts dos filmes sobre as apps:<sup>1</sup>

### Jogo 1, A joia I

1. **Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*“O utilizador tem que decifrar a palavra conhecendo a chave da cifra”.*

1. É exibida uma **gravação de ecrã**, mostrando alguém a resolver a app. **Locução:**

*“No lado esquerdo está a palavra que o utilizador tem que decifrar. No direito, quatro botões, sendo um deles a resposta correta. O utilizador pode rodar os discos da joia para obter a chave especificada. Desta forma, o utilizador obtém a resposta correta. Esta abordagem não é única: como a mesma letra é cifrada da mesma forma, letras iguais podem ser usadas para obter alguma ajuda para identificar a resposta correta.”*

### Jogo 2, A joia II

1. **Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*“O utilizador tem que decifrar a frase sem conhecer a chave.”*

2. **Gravação de ecrã. Locução:**

*“No lado esquerdo está uma frase que o utilizador tem que decifrar. No direito, quatro botões, sendo um deles a resposta correta. O utilizador pode rodar os discos da joia por forma a encontrar a chave certa. Note que as mensagens decifradas parecem desprovidas de sentido. Isto faz parte do enigma da história.”*

---

<sup>1</sup> O texto em itálico representa o conteúdo que será verbalizado.

## Jogo 3, Soma no relógio

1. **Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*“O utilizador tem que realizar uma soma de números como se fossem as horas de um relógio estranho.”*

2. **Gravação de ecrã. Locução:**

*“No lado esquerdo, existe uma soma que o utilizador tem que efetuar. No direito, quatro botões, sendo um deles a resposta correta. O utilizador pode rodar o ponteiro no sentido dos ponteiros do relógio para o ajudar com a soma. O número que surge dentro do relógio é o número de horas que o ponteiro foi movido.”*

## Jogo 4, A cifra de César, repetida I

1. **Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*“O utilizador tem que cifrar a frase por duas vezes, usando duas chaves distintas”*

2. **Gravação de ecrã. Locução:**

*“No lado esquerdo, existe uma frase que o utilizador tem que cifrar, e as duas chaves a serem usadas. No centro e no direito, quatro botões para cada etapa. Existe apenas uma resposta correta para cada etapa. O utilizador pode rodar ambos os discos da joia por forma a descobrir a chave certa. Para os botões no lado direito, a resposta correta é a mensagem anterior cifrada com a segunda chave.”*

## Jogo 5, A cifra de César, repetida II

1. **Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*“O utilizador tem que escolher a chave que se obtém aplicando a cifra duas vezes consecutivas”*

2. **Gravação de ecrã. Locução:**

*“Acima estão dois discos com uma chave fixa. Em baixo, um disco maior. O utilizador tem que mover o disco maior selecionando a chave que iguala a combinação das duas chaves anteriores.”*

## Jogo 6, A joia III

1. **Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*“O utilizador tenta decifrar a frase sem conhecer a chave”*

2. **Gravação de ecrã. Locução:**

*“No lado esquerdo está uma frase que o utilizador tem que decifrar. No direito, a frase decifrada com a chave selecionada pelo utilizador, movendo os discos. Não existe competição já que este jogo é apenas exploratório. Note que não é possível decifrar a frase desta forma.”*

## Jogo 7, A joia IV

1. **Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*“O utilizador tenta decifrar a frase sem conhecer a chave”*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## 2. Gravação de ecrã. Locução:

*“No lado esquerdo está uma frase que o utilizador tem que decifrar. No direito a frase decifrada com a chave selecionada pelo utilizador, movendo os discos. Uma letra está destacada para mostrar o que se está a passar. Não existe competição já que este jogo é apenas exploratório. Note que não é possível decifrar a frase desta forma.”*

## Jogo 8, Palavra por Palavra

**1. Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*“O utilizador tem que decifrar a frase com dois discos: um para as palavras de ordem par e outro para as palavras de ordem ímpar”*

## 2. Gravação de ecrã. Locução:

*“Em baixo, à esquerda, está uma frase que o utilizador tem que decifrar. Em baixo, à direita, esta frase é automaticamente decifrada. O utilizador pode rodar os discos das duas joias no topo. Um deles é usado para selecionar a chave para as palavras de ordem ímpar, e o outro para as de ordem par. Não existe competição já que este jogo é apenas exploratório. Note que não é possível decifrar a frase desta forma.”*

## Jogo 9, Uma Nova Cifra

**1. Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*“O utilizador tem que decifrar a frase com dois discos: um para letras de ordem par e outro para letras de ordem ímpar.”*

## **2. Gravação de ecrã. Locução:**

*“Em baixo, à esquerda, está uma frase que o utilizador tem que decifrar. Em baixo, à direita, esta frase é automaticamente decifrada. O utilizador pode rodar os discos das duas joias no topo. Um deles é usado para seleccionar a chave para letras ímpares, e o outro para as letras pares. Não existe competição já que este jogo é apenas exploratório. É possível encontrar uma combinação de letras que decifre o texto.”*