



Scripts dos filmes sobre as apps da história *A Mathina ganha imensos brinquedos novos!* (4-6)

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, “Labirinto de Espelhos”), o tema matemático - “Simetria”, a faixa etária correspondente - “4-6” 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:

- A Mathina ganha imensos brinquedos novos!
- Grupo etário 4-6

Scripts dos filmes sobre as apps:¹

Jogo 1, Dobrando Imagens (I)...

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

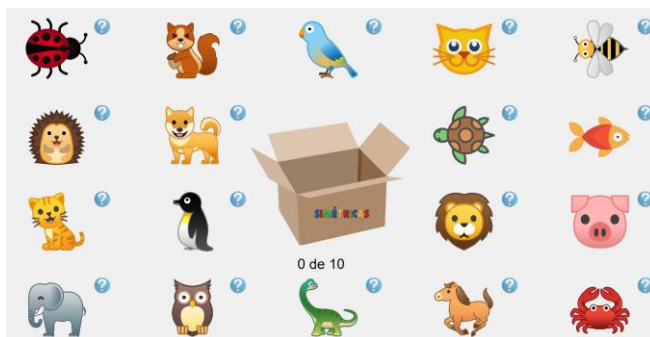


- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:
“Esta é a app “Dobrando imagens” da história “A Mathina ganha imensos brinquedos novos”.
 - De seguida, ouve-se o seguinte texto:
“O feiticeiro explica à Mathina o que é um eixo de simetria, mostrando-lhe alguns exemplos.
Nesta app, pode testar se uma determinada imagem tem um eixo de simetria vertical ou horizontal.”
1. É exibida uma **gravação de ecrã**, mostrando alguém a resolver a app. **Locução:**
“Nesta app, são apresentados três objetos: uma imagem de um urso e dois sliders.
Pode arrastar o slider vertical para dobrar a imagem horizontalmente e verificar se as duas partes se sobrepõem.
Como pode ver, as duas partes não se sobrepõem, portanto esta reta não é um eixo de simetria.
Agora, pode arrastar o slider horizontal para dobrar a imagem verticalmente e verificar se as duas partes se sobrepõem.
Neste caso, as duas partes sobrepõem-se, portanto a reta é um eixo de simetria.
Pode, então, concluir-se que esta imagem do urso tem um eixo de simetria vertical. ”

¹ O texto em itálico representa o conteúdo que será verbalizado.

Jogo 2, Procurando os bons peluches

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



- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

“Esta é a app “Procurando os bons peluches” da história “A Mathina ganha imensos brinquedos novos”.

- De seguida, ouve-se o seguinte texto:

“Enquanto brinca na Feira da Simetria, a Mathina tem a oportunidade de ganhar novos brinquedos se conseguir colocar os “bons” brinquedos na caixa.


O objetivo deste jogo é, pois, escolher os brinquedos com eixos de simetria e arrastá-los todos para a caixa.

Observemos agora esta imagem que parece não ter eixos de simetria.

O brinquedo não entrou na caixa. Isto aconteceu porque ele não tem eixos de simetria.”

2. **Gravação de ecrã. Locução:**

“Quais as ferramentas disponíveis no programa?


Se tiver dúvidas, clique .

Neste menu, pode verificar se a imagem tem um eixo de simetria vertical, arrastando o slider





E pode verificar se a imagem tem um eixo de simetria horizontal, arrastando o slider

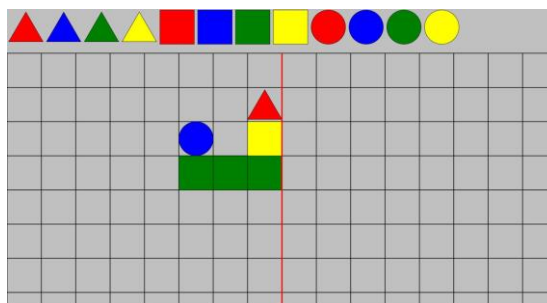
Agora, pode voltar ao menu principal, clicando em  *.”*

3. Gravação de ecrã. Locução:

“Com esta app, de uma forma lúdica e interativa, é possível seleccionar as imagens que têm eixos de simetria horizontal ou vertical.”

Jogo 3, Construindo brinquedos (I)

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



- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

“Esta é a app “Construindo brinquedos I” da história “A Mathina ganha imensos brinquedos novos”.

- De seguida, ouve-se o seguinte texto:

“Ao ajudar o feiticeiro, a Mathina recebe um novo desafio: finalizar os brinquedos simétricos que o feiticeiro está a construir.

O objetivo desta app é, pois, criar imagens simétricas em relação a esta reta vermelha.”

2. É exibida uma **gravação de ecrã**, mostrando alguém a construir o primeiro brinquedo. **Locução:**

“Para finalizar os brinquedos, deve arrastar algumas formas coloridas e colocá-las nos quadrados cinzentos, por forma a criar uma imagem simétrica em relação à reta vermelha.

Se estiver a resolver o jogo corretamente, verá um rosto sorridente à direita: 😊

Mas, quando comete um erro, surge uma cara triste: 😞

E, uma vez corrigido o erro, o rosto sorridente reaparece: 😊.”

3. É exibida uma **gravação de ecrã**, mostrando alguém a construir o segundo brinquedo. **Locução:**

“Nesta app, são apresentadas 5 imagens. Aqui, pode ver a segunda imagem, que é mais difícil do que a primeira.

Vou resolver agora este desafio.”

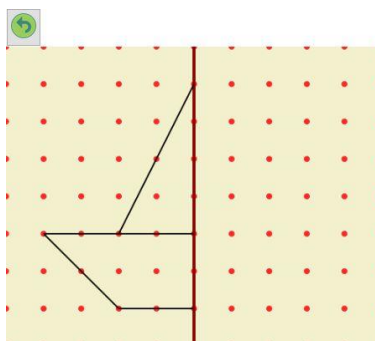
4. **Gravação de ecrã. Locução:**

“Com esta app, de uma forma lúdica e interativa, é possível criar imagens com simetria de reflexão vertical.

Nesta app, explora-se também o reconhecimento de diferentes formas e cores.”

Jogo 4, Construindo brinquedos (II)

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



- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

“Esta é a app “Construindo brinquedos II” da história “A Mathina ganha imensos brinquedos novos”.

- De seguida, ouve-se o seguinte texto:

“Depois de construir alguns brinquedos simétricos, a Mathina tenta ajudar o Leo num desafio novo e mais difícil.

O objetivo desta app é desenhar segmentos por forma a criar imagens simétricas em relação à reta vermelha.”

2. É exibida uma **gravação de ecrã**, mostrando alguém a construir o primeiro brinquedo. **Locução:**

“E para finalizar estes brinquedos, deve desenhar segmentos unindo 2 pontos vermelhos.

Se estiver a resolver o jogo corretamente, verá um rosto sorridente à direita: 😊

Mas, quando comete um erro, surge uma cara triste: 😞

E, uma vez corrigido o erro, o rosto sorridente reaparece: 😊.”

3. É exibida uma **gravação de ecrã**, mostrando alguém a construir o segundo brinquedo. **Locução:**

“Nesta app, são apresentadas 5 imagens. Aqui, pode ver a segunda imagem, que é mais difícil do que a primeira.

Vou resolver agora este desafio.”

4. **Gravação de ecrã. Locução:**

“Quais as ferramentas disponíveis no programa?

- *Quando cometer um erro, pode voltar atrás, clicando neste botão* 🔄 *.”*

5. **Gravação de ecrã. Locução:**

“Com esta app, de uma forma lúdica e interativa, é possível criar imagens com simetria de reflexão vertical.”