

## Scripts dos filmes sobre as apps da história *Gatos e Cães* (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, “Ajuda a Mathina e o Leo a encontrarem um bom plano, movendo os 2 polícias no mapa”), o tema matemático - “Lógica”, 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:

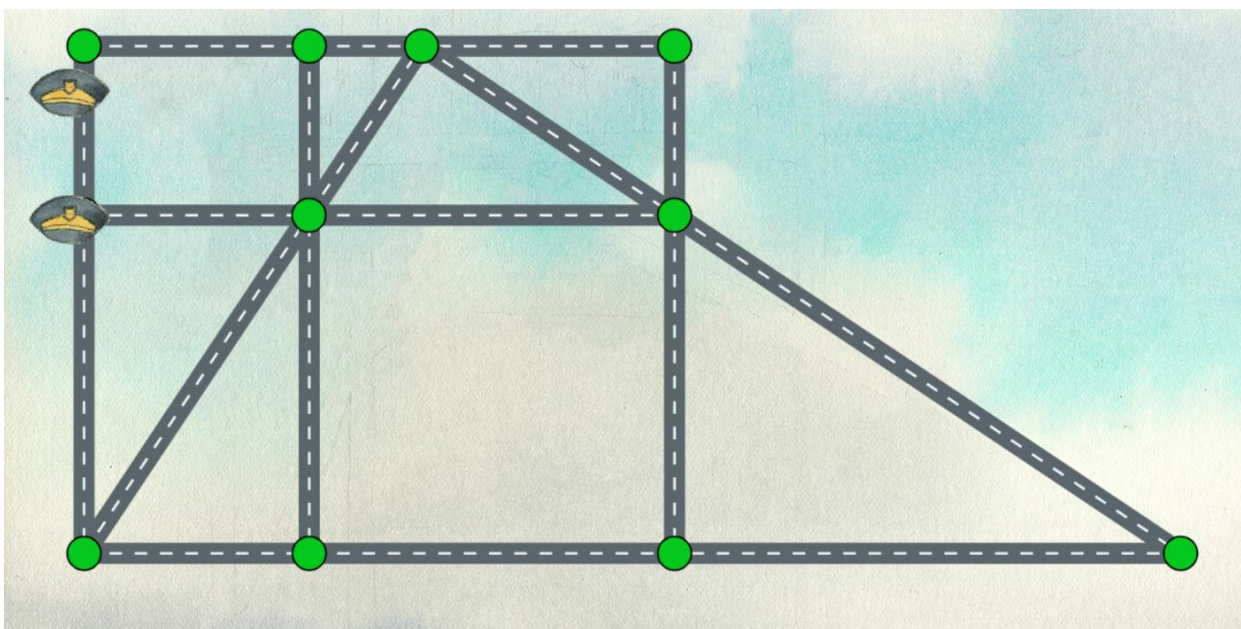
- Gatos e Cães
- Grupo etário 11-14

---

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

Jogo 1, Ajuda a Mathina e o Leo a encontrarem um bom plano, movendo os 2 polícias no mapa

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



- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*A Mathina e o Leo gostariam de ajudar dois polícias a descobrir como patrulhar simultaneamente todas as ruas da cidade Logi.”*

*O objetivo desta app é descobrir através da experimentação, se dois polícias são ou não suficientes para patrulhar todas as ruas da cidade.”*

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

*“O ecrã da app mostra um layout de uma rua e dois chapéus de polícia. O utilizador terá de mover os chapéus. Assim que colocar um dos chapéus num cruzamento, as estradas possíveis para patrulhar aparecem iluminadas.*

*Ao clicar na seta verde, volta à página inicial. Se conseguir chegar à porta, vê a imagem acima.*

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

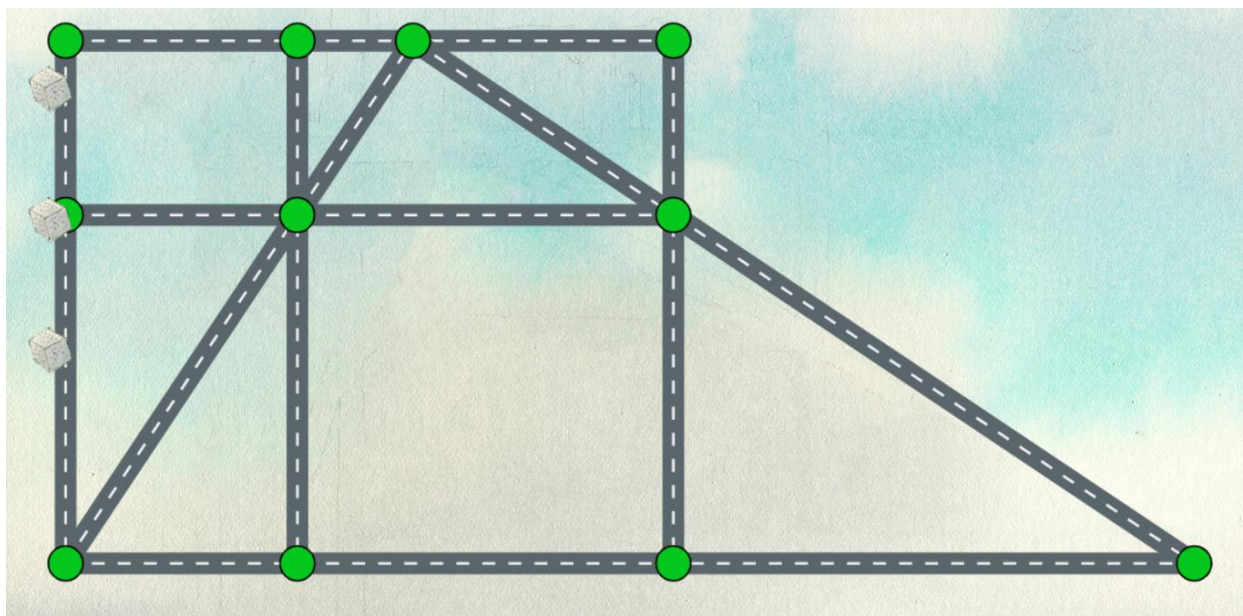
*A app aparece duas vezes na história. Na primeira versão prossegue-se do princípio para o fim, enquanto que na segunda versão, do fim para o início.”*

### 3. Gravação de ecrã. Locução:

*"Com esta app é possível experimentar, de forma lúdica e interativa, como resolver intuitivamente o famoso problema da galeria de arte."*

## Jogo 2, O utilizador pode mover cubos de açúcar no mapa

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



- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*“A Mathina e o Leo gostariam de ajudar dois polícias a descobrir como patrulhar simultaneamente todas as ruas da cidade Logi.*

*O objetivo desta app é descobrir através da experimentação, se três polícias são suficientes para inspecionar todas as ruas da cidade - e se sim, como?”*

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

*" O ecrã mostra um layout de ruas e três cubos de açúcar. O utilizador terá de mover os cubos de açúcar no mapa e uma vez colocado um dos cubos num cruzamento, as estradas supervisionadas aparecem em destaque."*

**3. Gravação de ecrã. Locução:**

*“Com esta app é possível experimentar, de forma lúdica e interativa, como resolver intuitivamente o famoso problema da galeria de arte.”*

