

## Scripts dos filmes sobre as apps da história *O Papagaio Que Fala* (7-10)

### 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 papagaio que fala”), o tema matemático - “Criptografia”, a faixa etária correspondente - “7-10” 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 Papagaio Que Fala
- Grupo etário 7-10

## 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:

*“A Mathina está a tentar entender como John – o papagaio – fala.”*

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

*“No lado esquerdo, o utilizador pode ver a palavra a ser cifrada, e a regra, ou seja, a letra S é enviada para a letra T. Ao centro está a joia com dois discos que o utilizador pode rodar por forma a fazer corresponder a regra. No lado direito estão quatro botões usados para escolher uma resposta.”*

### Jogo 2, A Joia II

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

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

*“Agora a Mathina tem que decifrar uma mensagem. Há, no entanto, um problema: a chave – que é a regra de associar as letras – está ausente.”*

2. **Gravação de ecrã. Locução:**

*“No lado esquerdo, o utilizador pode ver a frase a ser decifrada. Ao centro está a joia, com dois discos que o utilizador pode rodar por forma a obter alguma ajuda para encontrar a resposta correta. No lado direito estão quatro botões que são usados para escolher uma resposta.”*

---

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