

AQUAQUIZ

JOGO SOBRE O VALOR DA ÁGUA



Um mergulho em todas
as dimensões da água

www.aquaquiz.pt

AQUAQUIZ

Jogo interativo e pedagógico em formato de *quiz* que se destina a promover a educação e sensibilização para o valor da água.

Um dos recursos disponibilizados pelo Grupo AdP – Águas de Portugal para apoiar **práticas pedagógicas participativas** que promovam o **valor da água** no contexto dos **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**.

www.aquaquiz.pt

O **AQUAQUIZ** foi concebido para ser jogado em sala de aula, por jovens estudantes dos **2º e 3º ciclos do Ensino Básico**, através de um **Tabuleiro Virtual**.

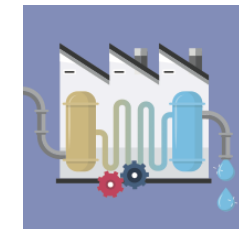
Pode ser jogado em tabuleiro **“Tod@s Junt@s”**, em que os/as jogadores/as estão no mesmo espaço fisicamente e **“À Distância”**, em que os/as jogadores/as podem estar a jogar a partir de vários locais.



Categorias de perguntas

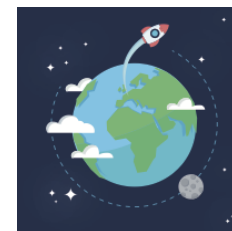
FÁBRICAS DE ÁGUA

A água na vertente do processamento feito pelo Homem.



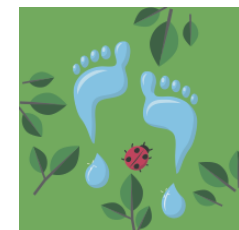
PLANETA AZUL

A água no contexto do ciclo da água e dos fenómenos naturais.



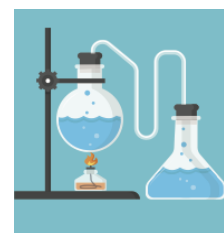
USO EFICIENTE

A água na vertente mais verde e promotora de melhores práticas como a reutilização e a poupança.



AQUA LAB

A água numa abordagem à sua componente química e laboratorial





Perfis de jogadores

- **Professores/as** (docentes dos 2º e 3º Ciclos)
- **Alunos/as** (estudantes dos 2º e 3º Ciclos)
- **Outros/as** (alunos de outros anos de escolaridade, familiares e amigos/as dos/as alunos/as ou outros/as jogadores/as interessados/as – pontuação não considerada para efeitos da Competição)

Utilização

- **Como entrar?** O/A jogador/a regista-se (*o registo é gratuito e fica ativo para ambos os formatos*), ativa a conta através do e-mail e pode jogar.
- **Quem pode criar Jogos de Tabuleiro?** Todos/as os/as participantes.
- **Quem pode jogar no Tabuleiro?** Alunos/as e outros/as jogadores/as.
- **Quem pode jogar Batalhas?** Alunos/as e outros/as jogadores/as.
- **Quem recebe pontuação?** Alunos/as, Professores/as e Escolas.

Regras do Jogo – Tabuleiro Virtual

Para ser jogado em sessões dinamizadas pelos docentes em sala de aula

Participantes

- Mínimo 2 jogadores/as. Máximo 5 jogadores/as.
- Os/As jogadores/as inscrevem-se e jogam em conjunto no mesmo computador.
- A sequência de jogo é definida pela ordem de inscrição dos/as jogadores/as.

Circuito infinito

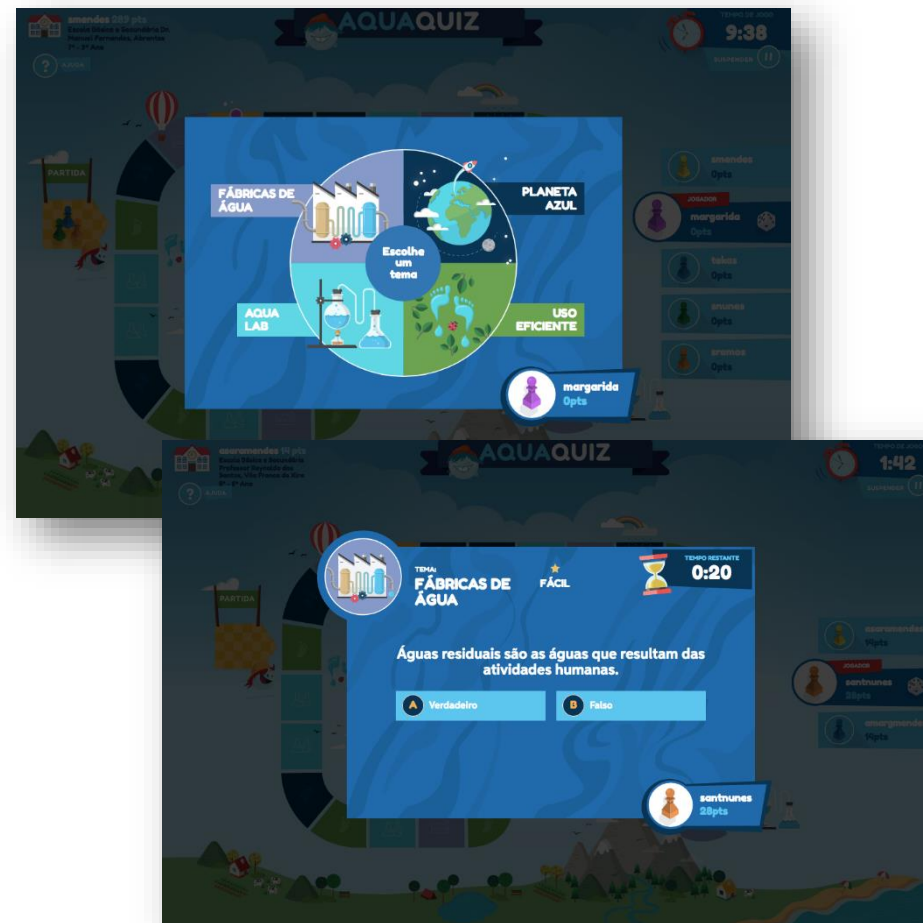
- As rondas são equitativas e são sempre completadas.
- Possibilidade do jogo ser suspenso e retomado.
- Há uma casa de partida, casas que representam as 4 categorias de perguntas e casas especiais que permitem ao/a jogador/a escolher a categoria.

Perguntas e respostas

- Dois níveis de dificuldade em cada pergunta.
- As perguntas são de resposta obrigatória.
- Não é possível parar o tempo de resposta, eliminar opções de resposta ou trocar a pergunta.
- Em cada pergunta é sempre apresentada a resposta certa, após resposta do jogador ou quando é atingido o tempo limite.

Duração

- Duração total de 10 minutos para cada jogo.
- Cada jogador/a dispõe de 45 segundos para responder a cada pergunta.



Regras do Jogo – Tabuleiro Virtual

Para ser jogado em sessões dinamizadas pelos docentes em sala de aula

Rondas e Pontuação

- Cada jogador/a responde e passa a vez ao próximo, caso acerte ou erre a resposta.
- Os/As jogadores/as recebem sempre pontuação por cada resposta correta. No final do jogo, os/as jogadores/as que completem nos três primeiros lugares recebem pontuação adicional.
- As pontuações e o tempo total jogado de cada jogador/a está indicado na lista de jogadores/as.
- Em caso de empate na pontuação, é o tempo de jogo que determina o vencedor/a (vence o mais rápido).
- A ronda que estiver a decorrer quando se esgotam os 10 minutos de jogo é sempre jogada até ao fim (até ser completada por todos/as o/as jogadores/as).





3ª edição da competição nacional

- **Quando?** Entre 21 de fevereiro e 11 de março de 2022
- **Quem pode participar?** Estudantes, Docentes e Escolas (5º-6º ano / 7º-9º ano)

Prémios



- **Quem recebe prémios?**

Estudantes: 1º ao 5º lugar de cada ciclo

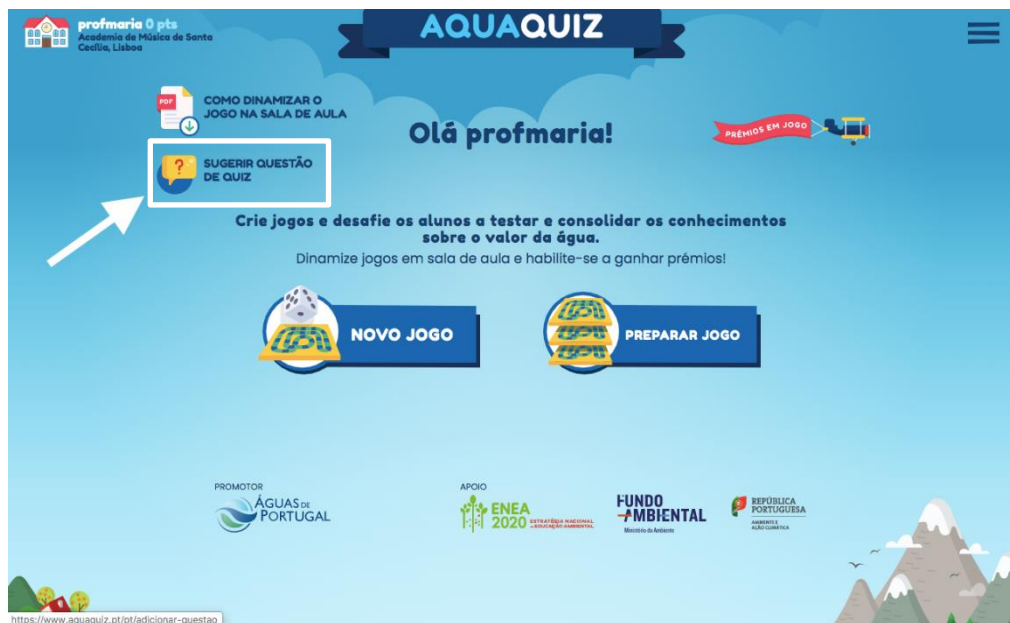
Docentes*: 1º ao 5º lugar

Escolas: 1º ao 5º lugar

* Os docentes também recebem pontuação, para efeitos de competição, por cada pergunta sugerida e integrada no quiz.

ALUNOS	PROFESSORES	ESCOLAS
[5º - 6º ano] / [7º - 9º ano]	[5º - 9º ano]	[5º - 9º ano]
 1º Lugar Laptop/Laptop	 1º Lugar Laptop	 1º Lugar Projetor + Computador
 2º Lugar Tablet/Tablet	 Outras Classificações 2º ao 5º Lugar Tablet	 Outras Classificações 2º ao 5º Lugar Computador
 3º Lugar Tablet/Tablet		
Outras Classificações  4º Lugar Headphones/Headphones  5º Lugar Powerbank/Powerbank		

Os docentes podem participar. Basta aceder ao jogo e, após efetuado o *login*, têm uma **área para sugerir questões** que gostariam que integrassem o *quiz*:



De seguida, **preenchem os campos solicitados**, colocando as opções de resposta, a categoria, o grau de ensino e o de dificuldade. **Após validação** no *backoffice*, a questão sugerida **fica disponível online**.

Enviar uma sugestão de questão de quiz

As sugestões aceites para integrar o jogo concedem pontuação para a classificação pessoal

Pergunta

Resposta 1

Resposta 2

Resposta 3

Resposta 4

Resposta Certa (insere índice de 1 a 4)

Categoria

Grupo

Dificuldade

Para efeitos de competição, os docentes **recebem pontuação pelas questões que formularem e que sejam aprovadas** em *backoffice* e acrescentadas ao *quiz*.

O AQUAQUIZ é **gratuito** e pode também ser jogado em **ambiente familiar e entre amigos/as**, quer no **tabuleiro virtual** quer no **formato batalha**.



Regras do Jogo - Batalha

Para ser jogado através de ligação virtual entre 2 jogadores/as.

A pontuação não é considerada para o ranking da competição.

Participantes

- Entre 2 jogadores/as.
- Os/As jogadores/as inscrevem-se e convidam outro/a jogador/a para o duelo (através da inserção do user ou seleccionando aleatoriamente um/a jogado/a mistério).
- Após resposta a todas as questões pelo/a jogador,/a o/a convidado/a recebe notificação para jogar.

Perguntas e respostas

- 10 perguntas para cada jogador,/a colocadas de acordo com os perfis.
- As perguntas são de resposta obrigatória.
- Não é possível parar o tempo de resposta, eliminar opções de resposta ou trocar a pergunta.
- Em cada pergunta é sempre apresentada a resposta certa, depois de dada a resposta ou quando é atingido o tempo limite.

Tempo limite

- Duração total de cada jogo depende se o/a jogador/a avança ou não para a pergunta seguinte.
- Cada jogador/a dispõe de 45 segundos para responder a cada pergunta.
- O tempo total do jogo também conta para ganhar ou perder a batalha.

AQUAQUIZ

JOGO SOBRE O VALOR DA ÁGUA



Um mergulho em todas
as dimensões da água

www.aquaquiz.pt



ACEDA E PARTICIPE!