

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

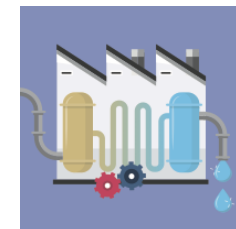
O **AQUAQUIZ** foi concebido para ser jogado em sala de aula, por alunos dos **2º e 3º ciclos do Ensino Básico**, através de um **Tabuleiro Virtual**.



Categorias de perguntas

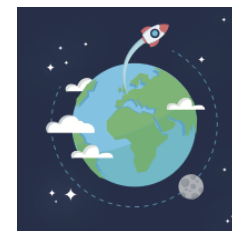
FÁBRICAS DE ÁGUA

A água na vertente do processamento feito pelo Homem.



PLANETA AZUL

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



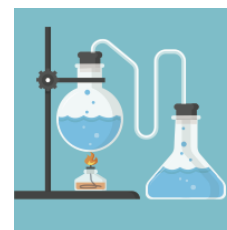
USO EFICIENTE

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

Utilização

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

Regras do Jogo – Tabuleiro Virtual

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

Participantes

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

Circuito infinito

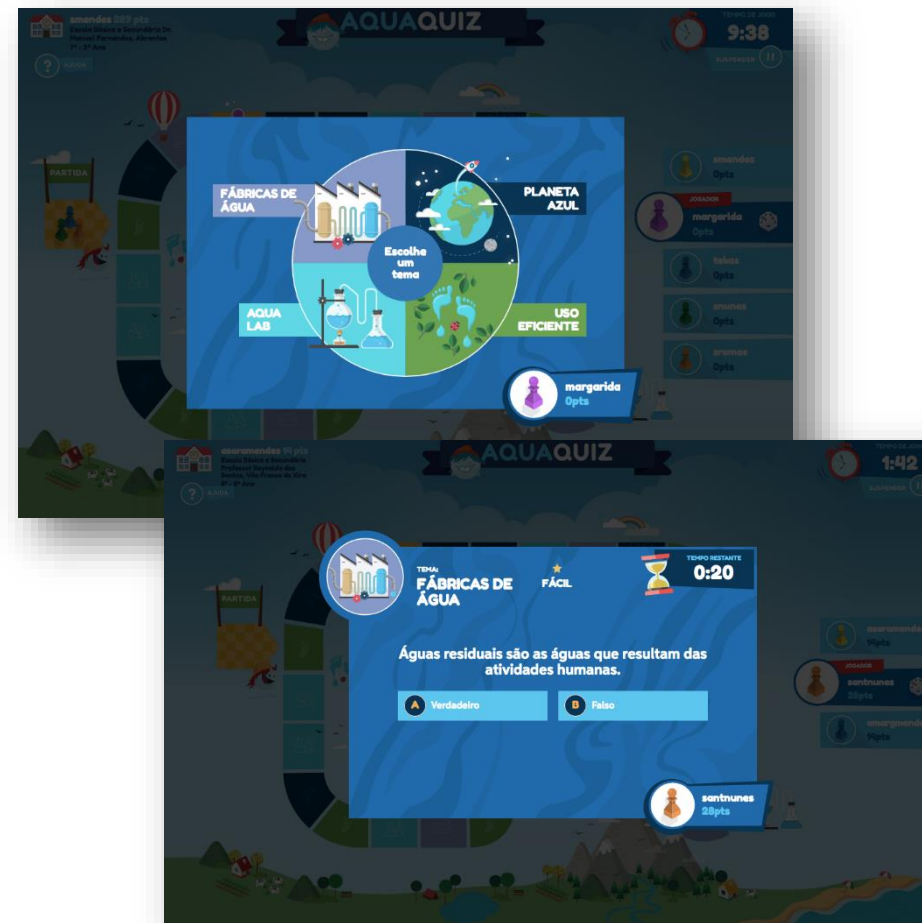
- As rondas são equitativas e são sempre completadas.
- Possibilidade do jogo ser suspenso e retomado.
- Há uma casa de partida, casas que representam as 4 categorias de perguntas e casas especiais que permitem ao jogador escolher a categoria.

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 dispõe de 45 segundos para responder a cada pergunta.



Regras do Jogo – Tabuleiro Virtual

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

Rondas e Pontuação

- Cada jogador responde e passa a vez ao próximo, caso acerte ou erre a resposta.
- Os jogadores recebem sempre pontuação por cada resposta correta. No final do jogo, os jogadores que completem nos três primeiros lugares recebem pontuação adicional.
- As pontuações e o tempo total jogado de cada jogador está indicado na lista de jogadores.
- Em caso de empate na pontuação, é o tempo de jogo que determina o vencedor (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 os jogadores).





2ª edição da competição nacional

- **Quando?** Entre 27 de fevereiro e 27 de março de 2020
- **Quem pode participar?** Alunos, Professores e Escolas (5º-6º ano / 7º-9º ano)

Prémios







- Quem recebe prémios?

Alunos: 1º ao 5º lugar de cada ciclo

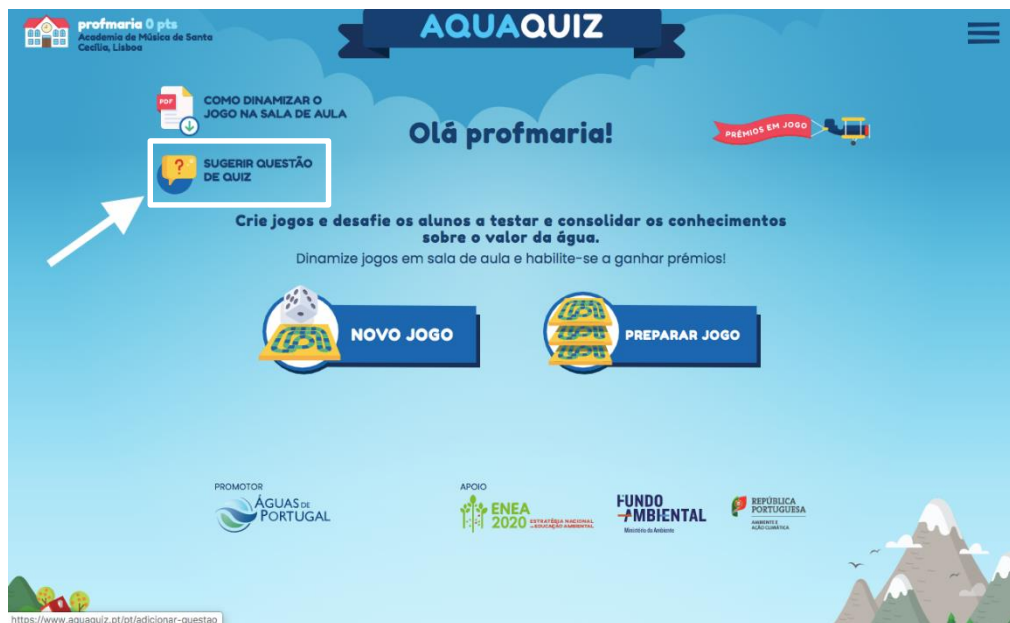
Professores*: 1º ao 5º lugar

Escolas: 1º ao 5º lugar

* Os professores 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 professores podem participar. Basta acederem 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)

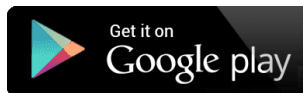
Categoria

Grupo

Dificuldade

Para efeitos de competição, os professores **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, quer no tabuleiro virtual quer no formato batalha.



Regras do Jogo - Batalha

Para ser jogado através de ligação virtual entre 2 jogadores.

A pontuação não é considerada para o ranking da competição.

Participantes

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

Perguntas e respostas

- 10 perguntas para cada jogador, 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, após resposta do jogador ou quando é atingido o tempo limite.

Tempo limite

- Duração total de cada jogo depende se o jogador avança ou não para a pergunta seguinte.
- Cada jogador 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!