



## DINAMIZAÇÃO DE JOGOS EM SALA DE AULA

Para jogar é necessário um computador com ligação à internet.

Em cada Jogo de Tabuleiro podem participar: no **mínimo 2 alunos**, no **máximo 5 alunos**.

Cada grupo joga em conjunto no mesmo computador, sendo possível que vários grupos joguem em simultâneo em diferentes computadores.



A realização de uma partida completa de um Jogo de Tabuleiro do Aquaquiz tem a duração de **10 minutos**.

**Todos os jogadores respondem à vez e ao mesmo número de questões.** Esgotados os 10 minutos de tempo de jogo, os alunos que nessa última ronda ainda não tinham respondido têm oportunidade de o fazer.

Sugere-se assim reservar os últimos 15 minutos do tempo da aula para a realização de um jogo, conseguindo de uma forma lúdica consolidar os conhecimentos sobre a matéria lecionada junto dos seus alunos. Se necessário, **o jogo pode ser suspenso e retomado mais tarde**.



Para facilitar a dinamização de jogos em sala de aula os docentes podem optar por:

- **PREPARAR JOGOS**, criando um conjunto de jogos previamente que ficam guardados para poderem ser realizados mais tarde com os alunos;
- **NOVO JOGO**, que se abre para jogar de imediato.



Aquando da criação do Jogo de Tabuleiro precisa apenas de indicar o nome/username dos alunos que pretende associar a cada jogo previamente preparado. Para poder participar num jogo, cada aluno tem de estar registado individualmente no Aquaquiz.



No início de cada novo jogo de tabuleiro, os alunos têm de se autenticar, indicando as respetivas *passwords*, no computador onde vai decorrer o jogo.

Sugere-se que os alunos sejam previamente organizados em grupos de 5, para agilizar a afetação de jogadores a cada nova sessão de jogo.

Cada um dos jogadores escolhidos para participar no jogo tem de fazer *login* no jogo e selecionar um peão. Os participantes no jogo, no máximo de 5, podem escolher um peão entre as 6 cores existentes.

A ordem de inscrição dos jogadores define a ordem pela qual irão jogar.



## CATEGORIAS E QUESTÕES

O **Jogo de Tabuleiro** é composto por **casas** que **representam uma das quatro categorias** de perguntas ou **uma casa especial** que **permite ao jogador selecionar a categoria** a que pretende responder.





As quatro categorias de perguntas no Jogo de Tabuleiro são as seguintes:



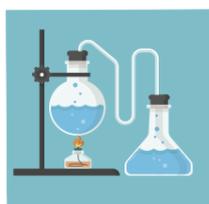
### PLANETA AZUL

[a água no contexto do ciclo da água e dos fenómenos naturais]



### FÁBRICAS DE ÁGUA

[a água na vertente do processamento feito pelo Homem]



### AQUA LAB

[a água numa abordagem à sua componente química e laboratorial]



### USO EFICIENTE

[a água na vertente mais verde e promotora de melhores práticas como a reutilização e a poupança]

As perguntas têm sempre **2 níveis de dificuldade** e **estão integradas nos planos curriculares dos 2º e 3º ciclos**. O jogador escolhe o nível a que pretende dar resposta. As mais difíceis permitem obter mais pontos, em caso de resposta correta.

Existe uma base de dados previamente carregada na plataforma, mas **sempre que possível são acrescentadas novas questões**.

Para uma **colaboração mais ativa dos professores**, foi desenvolvida uma funcionalidade que permite a participação através da **sugestão de perguntas** para a incluir no jogo.

Para assegurar a **coerência dos conteúdos disponibilizados**, todas as sugestões submetidas serão avaliadas e ficam pendentes de aceitação. Após validação, estas são acrescentadas ao *quiz* e, para efeitos de competição, os professores recebem também pontos por cada pergunta acrescentada.





## COMPETIÇÕES NACIONAIS

O Aquaquiz está *online* desde o dia 1 de fevereiro de 2019 e pode ser jogado sempre em [www.aquaquiz.pt](http://www.aquaquiz.pt).

Para alavancar a dinamização do jogo em sala de aula e para promover uma competição saudável, o Aquaquiz pode integrar uma competição nacional, destinada a alunos e professores dos 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico de escolas de todo o país.

A 1ª edição decorreu em 2019 e a 2ª edição decorre em 2020, entre 27 de fevereiro e 27 de março. No final de cada competição são atribuídos prémios a alunos, professores e escolas.



Os alunos que disputem o jogo colecionam pontos para a sua classificação pessoal. Além da pontuação por cada resposta certa, os 3 primeiros classificados em cada jogo recebem pontuação adicional.



Os Professores recebem pontuação por cada jogo criado e terminado no Aquaquiz. Sugere-se que os jogos dinamizados em ambiente de sala de aula sejam criados pelos Professores, de forma a colecionarem pontos para a sua classificação pessoal.

Para efeitos de competição, os Professores **também recebem pontuação ao sugerir novas questões de quiz** que possam vir a integrar o Aquaquiz.

Sugere-se a realização de uma apresentação geral do Jogo e dos seus conteúdos temáticos à turma, previamente à realização do primeiro Jogo de Tabuleiro de Aquaquiz na sala de aula.

A descrição completa e detalhada das Regras do Jogo pode ser consultada em:  
<https://www.aquaquiz.pt/pt/regras>