

AQUAQUIZ

Guião para a dinamização de jogos na sala de aula

<https://www.aquaquiz.pt/>

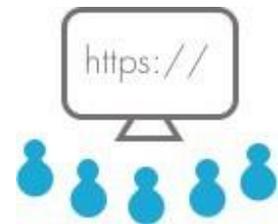


Para realizar uma partida completa do Jogo de Tabuleiro do Aquaquiz são necessários 10 minutos.

Sugere-se 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.

Para jogar é necessário um computador com ligação à *internet*. Os jogadores participam em conjunto no mesmo computador.

PARTICIPANTES: mínimo 3, máximo 5.



REGISTO

Para criar e dinamizar jogos de tabuleiro em sala de aula, apenas docentes devem estar registados individualmente na plataforma.

Às crianças não é solicitada a criação de registos individuais de participante.

CRIAR UM NOVO JOGO DE TABULEIRO

Em cada Jogo de Tabuleiro podem participar 3 a 5 jogadores, que jogam em conjunto no mesmo computador ou *tablet*.

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

Os participantes no jogo, no máximo de 5, podem escolher um peão entre as cores existentes.



ESCOLHER O CICLO DE ENSINO

Ao criar um Jogo de Tabuleiro é necessário selecionar o ciclo de ensino apropriado, de acordo com a faixa etária das crianças que o vão disputar. Esta indicação é essencial para balizar as questões de quiz que a plataforma deve utilizar para a realização desse jogo.

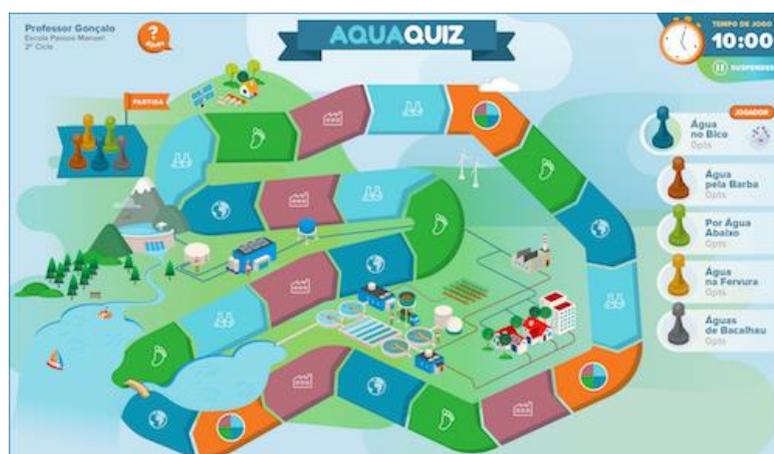


TABULEIRO DE JOGO

CIRCUITO: infinito, não há uma casa de chegada porque o fim da partida é controlado por tempo de jogo (10 minutos).

SEQUÊNCIA DE JOGO: definida pela ordem de apresentação dos participantes, que respondem à vez.

RONDAS: equitativas, cada participante responde ao mesmo número de perguntas que os seus adversários ainda que o tempo de jogo termine.



CATEGORIAS

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: ciclo da água e fenómenos naturais.

FÁBRICAS DE ÁGUA: ciclo urbano da água.

AQUA LAB: componente química e laboratorial da água.

USO EFICIENTE: água e planeta e promoção de melhores práticas na utilização da água.

RONDAS E PONTUAÇÃO



Os participantes jogam à vez, de acordo com a ordem de apresentação. Cada criança responde e passa a vez à próxima, independentemente de acertar ou errar a resposta.

Cada jogo de tabuleiro apresenta uma pontuação virtual que não acumula em termos de ranking para uma classificação geral.

Os jogadores recebem 10 pontos por cada resposta correta. No final do jogo, os jogadores que completem a partida nos 3 primeiros lugares recebem pontuação adicional (os 3 lugares do pódio concedem, respetivamente, 6, 4 e 2 pontos).

A lista de jogadores tem sempre disponíveis todas as pontuações e permite ainda consultar o tempo total jogado por cada um.

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 esgota o tempo de jogo é sempre jogada até ao fim, ou seja, até ser completada por todos os jogadores.

ESCLARECIMENTOS

Para esclarecer quaisquer questões relacionadas com o registo ou a utilização da plataforma de jogo Aquaquiz, saiba que pode contactar-nos por via eletrónica.

Pode escrever-nos para: info@aquaquiz.pt