AQUAQUIZ

JOGO SOBRE O VALOR DA ÁGUA

Um mergulho em todas
as dimensões da água

www.aquaquiz.pt

ÁGUAS DE PORTUGAL

AQUAQUIZ
ENQUADRAMENTO

O **AQUAQUIZ** é um **jogo interativo e pedagógico sobre o valor da água** em todas as suas dimensões, concebido com base nos conteúdos programáticos lecionados em diferentes disciplinas do **2º e 3º ciclos do Ensino Básico** e para **utilização em sala de aula** como **ferramenta de consolidação de conhecimentos.** Pode também ser **jogado em família e com amigos**.

Podem participar no **AQUAQUIZ**, mediante registo:

- 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)

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.

Há **quatro categorias de perguntas**:

PLANETA AZUL

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

AQUA LAB

A água numa abordagem à sua componente química e laboratorial.

FÁBRICAS DE ÁGUA

A água na vertente do processamento feito pelo Homem.

USO EFICIENTE

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

O **AQUAQUIZ é de acesso livre mas sujeito a registo** e está disponível para acesso *online* em computador, complementado com uma aplicação móvel para Android e iOS.

AQUAQUIZ
MECÂNICA DE JOGO - TABULEIRO

O **formato tabuleiro virtual do AQUAQUIZ** foi concebido para ser jogado em computador ou em *tablet*, em sessões dinamizadas pelos professores em sala de aula.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Circuito infinito
Controlado por tempo de jogo, permite ao Professor organizar melhor a alocação da atividade. As rondas são equitativas e são sempre completadas.

Possibilidade de ser suspenso e retomado
Jogo pode ser suspenso e retomado para se adaptar a situações imprevisíveis.

Casas do tabuleiro
Há uma casa de partida, casas que representam as 4 categorias de perguntas e casas especiais que permitem ao jogador escolher a categoria.

Dois níveis de dificuldade
Em cada pergunta o jogador pode optar por escolher o grau de dificuldade superior (com mais pontos a receber em caso de resposta certa) ou o grau de dificuldade inferior.

Tempo limite
O jogo tem a duração total de 10 minutos.
Cada jogador dispõe de 30 segundos para responder a cada pergunta.

CARACTERÍSTICAS GERAIS (continuação)

Participantes
Mínimo 2 jogadores. Máximo 5 jogadores.

Perfis
Alunos e Professores podem iniciar jogos.
Alunos e Outros Jogadores (Família & Amigos) podem jogar.
Apenas os Alunos e Professores (e Escolas) recebem pontuação.

Inscrição
Os jogadores inscrevem-se e jogam em conjunto no mesmo computador.

Sequência de jogo
Definida pela ordem de inscrição dos jogadores.
Os jogadores são representados pelo peão que selecionam no início do jogo.

Rondas
As rondas são equitativas, cada jogador responde e passa ao próximo.
Os jogadores pontuam por cada resposta certa.

Perguntas e respostas
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.

AQUAQUIZ
MECÂNICA DE JOGO - TABULEIRO

INSCRIÇÃO NUM NOVO JOGO

Um Professor pode selecionar até 5 alunos para jogar. Um Aluno pode selecionar até 4 jogadores. Uma vez registados no Aquaquiz, os Aunos podem enviar convites de acesso a Familiares e Amigos.

A pesquisa dos jogadores que vão participar no jogo é feita por username.

Para dar início ao jogo todos os participantes têm de indicar a sua password e selecionar um dos peões disponíveis. Jogam em conjunto no mesmo computador ou tablet.

RONDAS E PONTUAÇÃO NO JOGO DE TABULEIRO

O dado é lançado automaticamente. 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 Alunos que completam nos 3 primeiros lugares recebem pontuação adicional.

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 pelo tempo de jogo que se decide o vencedor (vence o mais rápido).

A ronda que estiver a decorrer quando se esgotam os 15 minutos de jogo é sempre jogada até ao fim (até ser completada por todos os jogadores).

AQUAQUIZ
MECÂNICA DE JOGO - BATALHA

O **AQUAQUIZ** pode também ser **jogado em formato Batalha,** através da ligação virtual entre dois jogadores.

O MODO BATALHA

Um duelo de quiz entre 2 jogadores, em que ambos respondem às mesmas 10 questões.

Os alunos do 5º ao 9 ano de escolaridade podem jogar com colegas que frequentem o mesmo ciclo, ou desafiar participantes que se encontrem inscritos com o perfil Outro. Estes participantes, que não correspondem a estudantes do 5º ao 9º ano, podem defrontar qualquer jogador.

Available on the App Store

Get it on Google play

AQUAQUIZ
COMPETIÇÃO, PONTUAÇÃO E PRÉMIOS

COMPETIÇÃO

No lançamento do **AQUAQUIZ** é promovida uma **competição nacional,** que decorre **entre 1 de fevereiro e 17 de maio de 2019.** A competição destina-se a **alunos dos 2º e 3º ciclos do Ensino Básico** de todas as escolas do país.

Com esta competição pretendemos **incentivar alunos e professores a utilizarem o jogo**, prosseguindo o nosso objetivo de dotar a comunidade escolar de ferramentas que permitam consolidar conhecimentos sobre a temática do valor da água.

PONTUAÇÃO

ALUNOS

Pontos ganhos por resposta certa no Jogo de Tabuleiro
(de acordo com o grau de dificuldade)
7 ou 12 pts

+

Pontos ganhos pela posição final no Jogo de Tabuleiro
1.º Lugar 50 pts, 2.º 30 pts, 3.º 20 pts

+

Pontos ganhos por vencer a Batalha
10 pts

PROFESSORES

Pontos ganhos por jogos iniciados não finalizados
(pelo menos 1 ronda jogada)
2 pts

+

Pontos ganhos por jogos iniciados e finalizados
10 pts

ESCOLAS

A pontuação de cada Escola é obtida pela relação:
Número total de jogos finalizados / Número total de alunos registados

Para pontuar, a Escola tem de ter um mínimo de 20 jogadores registados no Aquaquiz.

Outros Jogadores: a **pontuação** recebida nos jogos de Tabuleiro ou Batalhas **não é contabilizada** para efeitos da competição.

PRÉMIOS

Há prémios para alunos, professores e escolas. A **entrega de prémios relativos à primeira edição decorre a 5 de junho,** assinalando as comemorações do Dia Mundial do Ambiente.

AQUAQUIZ

Lançamento a **1 de fevereiro**

Jogar para aprender mais sobre o valor da água

PROMOTOR

Águas de Portugal

APOIO

Fundo Ambiental
Ministério do Ambiente

ENEA 2020
Estratégia Nacional de Educação Ambiental

República Portuguesa
Ambiente e Transição Energética