

AQUAQUIZ

PLANO DE AÇÃO 2022

ENQUADRAMENTO

O AQUAQUIZ é um jogo interativo e pedagógico em formato de *quiz* que se destina a promover a educação e sensibilização para o valor da água.

Apresenta-se num Tabuleiro Virtual, com perguntas relativas a diferentes dimensões da água, abrangendo matérias dos conteúdos programáticos agrupadas em quatro categorias: Planeta Azul, Aqua Lab, Fábricas de Água e Uso Eficiente e destina-se a alunos dos 2º e 3º ciclos do Ensino Básico.

Atualmente, o Tabuleiro Virtual pode ser jogado em dois formatos:

- “Tod@s Junt@s”, para ser jogado em sala de aula. Nesta versão, o/a professor/a pode iniciar em tempo real ou preparar antecipadamente o(s) jogo(s) e os/as alunos/as são organizados por equipas de 2 a 5 jogadores/as para jogar o tabuleiro em sala de aula.

- “À distância”, para ser jogado em qualquer local, entre amigos/as ou familiares

O Tabuleiro Virtual pode ser jogado por grupos de duas a cinco pessoas, em qualquer dispositivo móvel (*desktop, tablet ou smartphone*).

Está também disponível em aplicação móvel (app) para iOS e Android em formato de Batalha, para duelos épicos entre duas pessoas.

Este jogo é uma das ferramentas disponibilizadas 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).

ATIVAÇÕES E DINÂMICAS

Desde o lançamento da plataforma foram dinamizadas algumas ativações para incentivar a sua utilização - duas edições da competição nacional (anos letivos 18/19 e 19/20) e duas minicompetições (Greenfest 2019 e Dia Mundial da Água 2021).

As competições nacionais destinam-se a todas as escolas do país que queiram participar e há lugar a atribuição de prémios, que potenciam o efeito de gamificação.

No ano letivo 18/19, a I Edição da Competição Nacional decorreu entre 01 de fevereiro e 17 de maio de 2019 e no ano letivo seguinte -19/20 -, decorreu a II Edição da Competição Nacional entre 27 de fevereiro e 20 de março. Esta competição seria para terminar dia 27 de março, mas o seu termo foi antecipado devido à interrupção escolar por efeitos da pandemia por COVID-19. Também por este motivo não se realizou competição nacional no ano letivo 20/21.

Este contratempo, gerou uma oportunidade de realizar um upgrade na plataforma, nomeadamente, para tornar possível jogar o tabuleiro virtual à distância, acompanhando o contexto de aulas online. Foi também inserido um novo formato de questões recorrendo a imagens complementares que ilustram algumas das perguntas.

De momento (janeiro de 2022), estamos a proceder à atualização da Política de Privacidade e dos Termos e Condições, para que fiquem atualizados com as normas exigidas.

DADOS ESTATÍSTICOS

O jogo foi lançado em fevereiro de 2019 e, a 11 de janeiro de 2022, a plataforma soma, em valores absolutos:

- 6 861 registos de utilizadores/as (65,58% alunos/as; 14,47% professores/as e 19,95% outros/as)
- 23 149 jogos de tabuleiro
- 14 201 batalhas
- 698 escolas envolvidas

Analisando apenas os registos ativos, relativos a 2021, temos os seguintes *highlights*:

- +1080 registos de utilizadores/as – novos/as jogadores/as com registo ativado (570 alunos/as; 345 do 5º-6º ano + 225 do 7º-9º ano; 230 docentes e 280 outros/as)
- + 730 jogos de tabuleiro (620/ 85% dos jogos foram realizados à distância)
- +798 batalhas
- 616 escolas envolvidas (com participação de 139 escolas diferentes)

OBJETIVOS PARA 2022

Para o ano de 2022, temos como objetivos:

- Amplificar a disseminação do Aquaquiz, regionalmente, de modo a aumentar o número de registos de utilizadores/as, de escolas envolvidas, e de tabuleiros jogados,
- Diversificar a origem geográfica dos/as jogadores/as;
- Maximizar a concretização do propósito desta plataforma – apoiar práticas pedagógicas criativas e participativas, promovendo a literacia ambiental e destacando o valor da água no contexto dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

Tem-se verificado que a utilização da plataforma e dinamização de jogos aumenta quando são realizadas as competições nacionais, pelo que, queremos lançar a III Edição da Competição Nacional, a decorrer no 2º período do ano letivo 21/22.

De forma a cumprir os objetivos estabelecidos e para que a nova edição da competição nacional seja mais um sucesso, pretende-se que as empresas do Grupo AdP se envolvam, de forma mais próxima e ativa, na organização e operacionalização deste projeto, nomeadamente, através de uma divulgação mais assertiva junto da comunidade escolar, com quem têm uma relação muito estreita.




O presente plano de ação foi desenvolvido com a participação dos membros da Comissão Especializada – Educação para o Desenvolvimento Sustentável.

PLANO DE AÇÃO

a) III EDIÇÃO COMPETIÇÃO NACIONAL – ANO LETIVO 21/22

Analisando os conteúdos programáticos e respetivo agendamento, considera-se que o melhor momento para a realização da competição seja durante o 2º período do ano letivo (10 de janeiro a 08 de abril). Assim, tenciona-se que a **III Edição decorra entre 21 de fevereiro e 11 de março**. A **divulgação de resultados e entrega de prémios** previsivelmente será a **22 de março** (Dia Mundial da Água 2022).

Sistema de pontuação para efeitos de competição

 ALUNOS	 PROFESSORES	 ESCOLAS
<i>[na competição apenas Alunos do 2º e 3º Ciclos do EB acumulam pontos]</i>	<i>[na competição apenas Professores do 2º e 3º Ciclos do EB acumulam pontos]</i>	<i>[na competição apenas Escolas do 2º e 3º Ciclos do EB acumulam pontos]</i>
Pontos ganhos por resposta certa no Jogo de Tabuleiro (de acordo com o grau de dificuldade) 7 ou 12 pts	Pontos ganhos por jogos iniciados não finalizados (pelo menos 1 ronda jogada) 5 pts	A pontuação de cada Escola é obtida pela relação: N.º total de jogos finalizados / N.º total de alunos registados e a jogar
+	+	
Pontos ganhos pela posição final no Jogo de Tabuleiro 1.º Lugar 12 pts, 2.º 7 pts, 3.º 5 pts	Pontos ganhos por jogos iniciados e finalizados 25 pts	Para pontuar, a Escola tem de ter um mínimo de 20 jogadores registados e a participar no Aquaquiz. No decurso da competição a classificação individual das Escolas flutua, por refletir a relação entre o número de alunos registados que estão a realizar jogos e os jogos realizados.
+	+	
Pontos ganhos por vencer a Batalha 10 pts	Pontos ganhos pela criação de uma nova pergunta de quiz 100 pts	

Prémios

ESTUDANTES	DOCENTES	ESCOLAS
1º Lugar: Laptop 2º e 3º Lugar: Tablet 4º e 5º Lugar: Headphones	1º Lugar: Laptop 2º ao 5º Lugar: Tablet	1º Lugar: Projetor + Laptop 2º ao 5º Lugar: Laptop

Canais e Peças de Comunicação

Sabendo que o momento de dinamização de uma competição nacional do AQUAQUIZ é importante para potenciar a disseminação e utilização da plataforma, considera-se fundamental o envolvimento total de todas as empresas do Grupo AdP.

De igual forma, o apoio dos parceiros é essencial. Contamos com a participação na divulgação da APA, ABAE, ADENE, DECO JOVEM e Visão Júnior.

Este envolvimento tem por objetivo alargar o alcance da mensagem utilizando os canais de comunicação que propiciem esta disseminação pela comunidade escolar, o target da plataforma.

Considera-se como principais canais de comunicação:

- Sites institucionais das empresas do Grupo
- Redes Sociais das empresas do Grupo
- Mailing para base de dados de escolas, docentes e parceiros das empresas do Grupo
- Newsletters internas
- Newsletters dirigidas a docentes (Museu da Água e Águas do Tejo Atlântico)
- Sites institucionais, redes sociais, newsletters e eventos organizados pelos parceiros do Grupo, no âmbito de projetos de Educação para o Desenvolvimento Sustentável.

Cronograma

Para a divulgação nestes canais é necessário desenvolver uma imagem para a III Edição para aplicação nos seguintes suportes, de acordo com o cronograma:

Partilha do Plano de Ação + materiais com empresas	04 de fevereiro
Mailing – Divulgação	09 de fevereiro
Redes sociais: FB + IG (feed + story) – teaser	14 de fevereiro
Banner topo para sites - Arranque	21 de fevereiro
Banner destaque para sites - Arranque	21 de fevereiro
Comunicado de Imprensa – Arranque	21 de fevereiro
Redes sociais: FB + IG (feed + story) – arranque	21 de fevereiro
Redes sociais: FB + IG (story) – call to action	23 de fevereiro
Redes sociais: IG (story) – quizzes	25, 26 e 27 de fevereiro, 1 e 2 de março
Redes sociais: FB + IG (feed + story) – fim da competição	11 de março
Redes sociais: FB + IG (feed + story) – resultados	22 de março
Comunicado de Imprensa – Resultados/ entrega de prémios	22 de março

Notas:

- Antes do início da competição a plataforma é atualizada e as pontuações são zeradas para que se comece a formar o novo ranking, dedicado à edição a decorrer.
- A qualquer momento pode ser atualizada a base de dados do jogo. Através de sugestões efetuadas pelos colegas de comunicação do Grupo ou pelos docentes.

b) MINICOMPETIÇÃO ESCOLA AZUL – ANO LETIVO 21/22

Operacionalizar uma competição de carácter mais regional é também uma das formas de alcançar os nossos objetivos estratégicos para este projeto, além de maximizar as funcionalidades da ferramenta.

Algumas das empresas do Grupo colaboram com o Projeto Escola Azul, um programa educativo do Ministério do Mar, desenvolvido na Direção-Geral de Política do Mar, que tem como missão promover a Literacia do Oceano na comunidade escolar e criar gerações mais responsáveis e participativas, que contribuam para a sustentabilidade do Oceano.

Potenciando esta parceria, pretende-se desenvolver uma minicompetição dedicada às escolas que pertencem ao Projeto Escola Azul, envolvendo as regiões norte, centro e sul do país, através da Águas do Norte, Águas do Tejo Atlântico e Águas do Algarve. Nestas regiões, estão incluídas xx escolas de um universo de xx integradas na Escola Azul.

Prevê-se que esta minicompetição possa decorrer no mês em que se celebra o Dia Mundial do Saneamento (19 de novembro).

A iniciativa e o seu planeamento deverão ser detalhados ainda este ano letivo (2021/2022).