

O Aquaquiz permite que os Estudantes sejam autónomos para criar os seus próprios Jogos de Tabuleiro ou Batalhas. Na qualidade de jogadores/as, podem optar por realizar Jogos de Tabuleiro em modo “Tod@s junt@s” (jogando em conjunto num mesmo equipamento) ou “À distância” (em que jogam separados, cada um a partir do seu dispositivo, partilhando entre si o *link* do jogo).

Os Docentes têm um papel dinamizador dos Jogos de Tabuleiro mas não constituem jogadores/as efetivos/as dessas partidas, pelo que apenas podem criar Jogos de Tabuleiro que os Alunos/as disputam presencialmente.

O presente Guião enquadra assim a realização de Jogos de Tabuleiro pelos/as Alunos/as em contexto de aula presencial, no formato “Tod@s Junt@s”, criados por Docentes.

## DINAMIZAÇÃO DE JOGOS EM SALA DE AULA

O Jogo de Tabuleiro virtual é uma ferramenta pedagógica na qual os/as alunos/as, individualmente registados na plataforma, realizam a atividade em grupos de 2 a 5 jogadores/as.



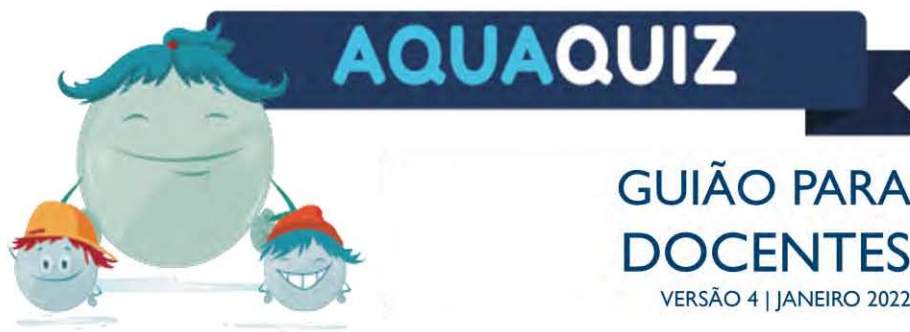
Para disputar o seu respetivo Jogo de Tabuleiro, cada grupo precisa de um computador ou *tablet* com ligação à internet. Cada grupo joga em conjunto no mesmo dispositivo, sendo possível que vários grupos joguem em simultâneo em diferentes equipamentos.



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

Todos/as os/as jogadores/as respondem à vez e ao mesmo número de questões. Esgotados os 10 minutos de tempo de jogo, os/as alunos/as 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/as estudantes.



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. Ao preparar os jogos está simplesmente a organizar grupos de 2 a 5 estudantes, bastando indicar os/as alunos/as que irão participar em cada jogo.
- **NOVO JOGO**, que se abre para jogar de imediato.

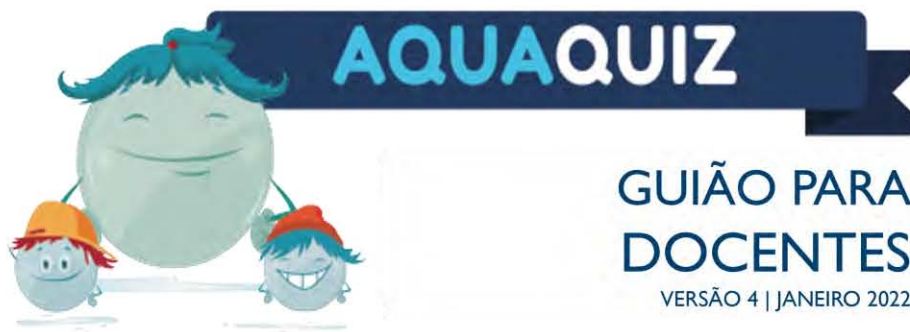
Aquando da criação do Jogo de Tabuleiro precisa apenas de indicar o nome/username dos/as alunos/as que pretende associar a cada jogo previamente preparado. Para poder participar num jogo, cada aluno/a tem de estar registado individualmente no Aquaquiz.



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/as alunos/as sejam previamente organizados em grupos de 5, para agilizar a afetação de jogadores a cada nova sessão de jogo.





## GUIÃO PARA DOCENTES

VERSÃO 4 | JANEIRO 2022

Cada jogador/a escolhido/a para participar no jogo tem de fazer *login* no jogo e selecionar um peão. Os/as participantes no jogo, no máximo 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/à jogador/a 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]



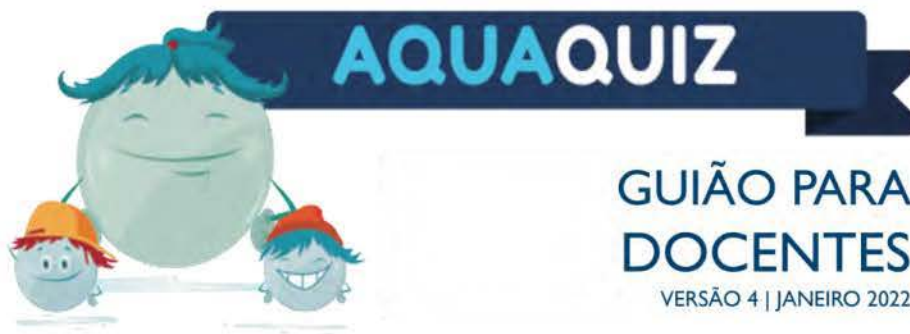
### AQUA LAB

[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/A jogador/a 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.



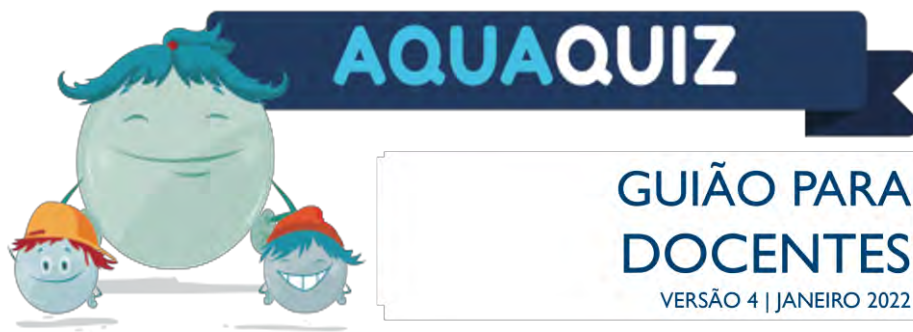
Para uma colaboração mais ativa dos/as professores/as, foi desenvolvida uma funcionalidade que permite a participação através da sugestão de perguntas para a incluir no jogo.

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/as professores/as 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 estudantes e docentes dos 2º e 3º ciclos do Ensino Básico de escolas de todo o país.



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



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

Para efeitos de competição, os/as Professores/as 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>