

AQUAQUIZ

Guião para a dinamização de jogos na sala de aula



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.

Se necessário, o jogo pode ser suspenso e retomado mais tarde.

Para jogar é necessário um computador com ligação à internet.

Os jogadores participam em conjunto no mesmo computador.

Em cada jogo podem participar, no máximo, 5 alunos.



Para 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 escolhido para participar no jogo tem de fazer *login* no jogo e selecionar um peão.

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

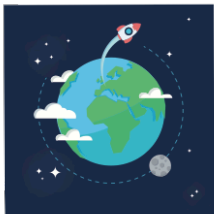
Os participantes no jogo, no máximo de 5, podem escolher um peão entre as 6 cores existentes.



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.

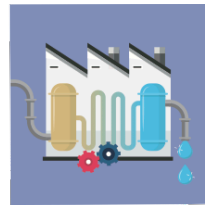


As quatro categorias de perguntas no Jogo de Tabuleiro são as seguintes:



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]



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.

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>