



Sessão de esclarecimento para professores

11 FEVEREIRO 2026 - 15H00





AGENDA DE **ECONOMIA**
CIRCULAR DO CENTRO



Comunidades de Prática

CENTRO
GREEN DEAL
COMPRAS PÚBLICAS
CIRCULARES

**ROTEIRO DA
ECONOMIA
CIRCULAR**
NA REGIÃO CENTRO

Quiz
Centro
circular



CONCURSO REGIONAL CENTRO CIRCULAR

- Destinado a **todas as escolas** dos 2.º e 3.º Ciclos da Região Centro.
- Tem como objetivo promover a cidadania e sensibilizar os jovens para a importância da **economia circular**.
- Assenta numa **plataforma online**, que permite jogar em computador, *tablet* ou *smartphone*.
- Os alunos vão acumulando **pontos** à medida que respondem corretamente a questões sobre economia circular.
- Há **prémios** para quem mais participar: alunos, professores e escola!



ETAPAS DO CONCURSO

1.ª Fase

Competição qualificativa **Online**

De 23 de fevereiro a 23 de março

Durante esta fase os alunos têm a oportunidade de responder a questões sobre a economia circular utilizando a [plataforma online](#).

Os pontos acumulados determinarão o TOP 12 de alunos, de cada ciclo, em cada uma das 8 Comunidades Intermunicipais (CIM) da Região Centro.

2.ª Fase

Semifinais Intermunicipais **Presencial**

Primeiras semanas de aulas do 3.º
Período
(data a definir em cada CIM)

As semifinais intermunicipais serão realizadas nas primeiras semanas do 3.º período, com um **evento em cada CIM**.

Em cada semifinal serão apurados os **3 alunos de cada ciclo** que competirão na final regional.

3.ª Fase

Final Regional **Presencial**

Final de abril

A final regional será realizada em **Coimbra** e contará com os alunos apurados em cada uma das semifinais (**um dia**).

Semifinais e Final Regional:

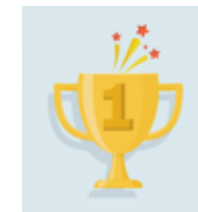
Em formato presencial (transporte a ser assegurado pela escola)

PERÍODO DE COMPETIÇÃO

- De **23 de fevereiro a 23 de março de 2026** (competição online)
- Apuramento da **Escola** com mais pontos neste período – **Escola vencedora**
- Apuramento dos **três professores** com mais pontos neste período – **Professores vencedores**
- Apuramento de **12 alunos, por ciclo e por CIM** para oito **Semifinais** – uma em cada CIM
- Apuramento de **48 alunos** (24 por ciclo; 3 de cada CIM) para uma **Finalíssima**

Semifinais e **Finalíssima**:

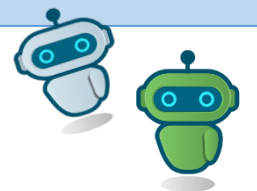
- ✓ formato presencial (transporte a ser assegurado pela escola)
- ✓ ganham os alunos que conseguirem mais pontos durante a Finalíssima – **Alunos vencedores**



O registo é **obrigatório*** e deverá ser feito de acordo com um dos seguintes perfis:

- **ALUNO**, estudantes do 2.º e 3.º Ciclos da Região Centro
- **PROFESSOR**, docentes do 2.º e 3.º Ciclos da Região Centro
- **OUTRO** (sem pontuação), familiares e amigos dos alunos, estudantes de outros ciclos ou outros jogadores interessados

* Se já existia registo anteriormente, deverá ser criado um novo.



Registo em www.centrocircular.pt/

ATENÇÃO: O registo de utilizador é pessoal e intransmissível, não podendo ser utilizado por outra pessoa.



REGRAS GERAIS - RESUMO

- PLATAFORMA DE QUIZ DISPONÍVEL *ONLINE*: www.centrocircular.pt
- Jogado em computador, *tablet* ou *smartphone* em dois modos: **JOGO DE TABULEIRO** ou **BATALHA**
- **CIRCUITO (tabuleiro)**: infinito, não há uma casa de chegada porque o fim da partida é controlado por **tempo de jogo (5 minutos por jogo de tabuleiro)**.
- **RONDAS**: equitativas, garantem que todos os jogadores respondam ao **mesmo número de perguntas**.
- **PARTICIPANTES**: mínimo **3 jogadores** e máximo **5 jogadores** (modo Tabuleiro) ou 2 jogadores (modo batalha)



Para pontuação dos alunos, só contam os primeiros 5 jogos por dia (modo tabuleiro) e as primeiras 5 batalhas por dia batalha!



MODOS DE JOGO – TABULEIRO - PERGUNTAS

CATEGORIAS

O tabuleiro tem casas para as **5 categorias de perguntas** e ainda casas especiais que permitem ao jogador escolher a categoria.

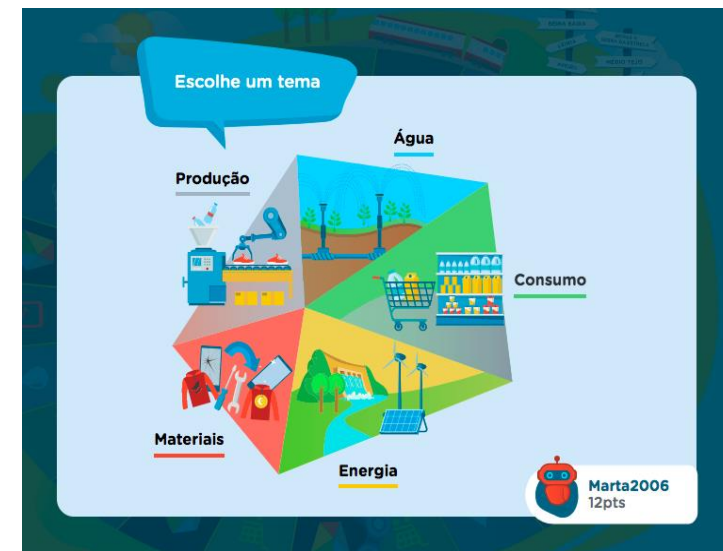
DIFICULDADE

As perguntas têm sempre **2 níveis de dificuldade** disponíveis: FÁCIL e DIFÍCIL. As mais difíceis permitem obter mais pontos em caso de resposta correta.

RESPOSTAS

O jogador tem **45 segundos** para responder.

No final é sempre apresentada a resposta correta (após resposta do jogador ou quando é atingido o tempo limite).



Jogar em MODO de TABULEIRO

- **Todos juntos** (3 a 5 jogadores) no mesmo equipamento, ou então à **distância**, separados, cada um a partir do seu computador, *tablet* ou *smartphone*.
- Qualquer participante pode iniciar Jogos de Tabuleiro.
- Quem pode jogar no Tabuleiro? Alunos + Outros jogadores.
- Só contam para pontuação os primeiras **5 jogos por dia**.

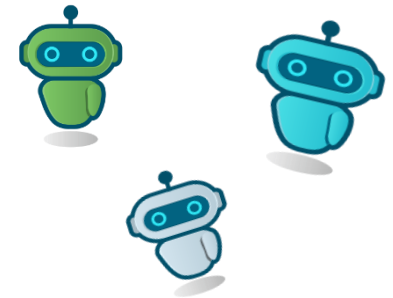


Jogar em MODO de BATALHA

- A Batalha é um duelo entre 2 jogadores, em que ambos respondem às mesmas **10 questões**.
- Os alunos do 5.º ao 9.º ano de escolaridade podem jogar entre si (no mesmo ciclo), ou desafiar participantes com o perfil **Outro**.
- Ao criar a Batalha é possível escolher um **jogador em concreto** ou optar pelo sorteio de um **jogador mistério**.
- Caso ambos respondam corretamente ao mesmo número de perguntas, o desempate é feito pelo **tempo de resposta**.
- Apenas recebe pontuação o **vencedor** da Batalha.
- Só contam para pontuação as primeiras **5 batalhas por dia**.

CRIAÇÃO DE JOGOS PELOS PROFESSORES

- A opção **JOGAR TABULEIRO** permite iniciar imediatamente um novo jogo que pode ser jogado presencialmente pelos alunos
- A alternativa de **PREPARAR TABULEIRO** permite criar partidas em que agrupa os alunos em conjuntos de 3 a 5 participantes, e que ficam guardadas para que os alunos as possam iniciar mais tarde, quando cada grupo se junta presencialmente para jogar





SISTEMA DE PONTUAÇÃO – **PROFESSORES E ESCOLAS**

PROFESSORES

**Prémio para 3
professores com maior
pontuação**

Pontos ganhos por jogos iniciados não finalizados (pelo menos 1 ronda jogada) - 5 pts

+

Pontos ganhos por jogos iniciados e finalizados - 25 pts

+

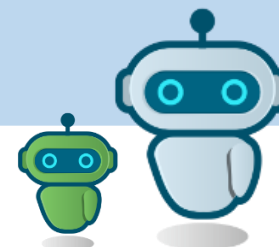
Pontos ganhos pela criação e validação de uma nova pergunta de quiz - 25 pts

ESCOLAS

**Prémio para a escola
melhor classificada**

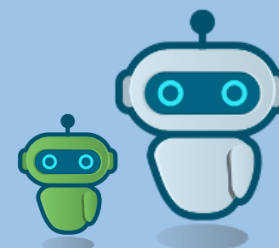
A pontuação de cada Escola é obtida pela relação: N^o total de jogos finalizados / N^o total de alunos registados e a jogar

Para pontuar, a Escola tem de ter um mínimo de 20 jogadores registados e a participar no Centro Circular.



SISTEMA DE PONTUAÇÃO – ALUNOS

1.ª FASE online Competição Qualificativa 23 fevereiro – 23 março	Pontos ganhos por resposta certa no Jogo de Tabuleiro - 7 ou 12 pontos (consoante o grau de dificuldade da questão) + Pontos ganhos pela posição final no Jogo de Tabuleiro - 1.º Lugar: 12 pontos; 2.º Lugar: 7 pontos, 3.º Lugar: 5 pontos + Pontos ganhos por vencer a Batalha - 10 pontos Diariamente, apenas os primeiros 5 Jogos de Tabuleiro e as primeiras 5 Batalhas permitem acumular pontuação para a classificação pessoal.
2.ª FASE presencial Semifinais Intermunicipais Primeiras semanas de aulas do 3.º Período (data a definir em cada CIM)	As semifinais intermunicipais serão realizadas nas primeiras semanas do 3.º período, com um evento em cada CIM. Participam nas semifinais os alunos de cada ciclo que, na fase anterior, ficaram mais bem classificados (TOP 12), em cada uma das CIM. Ficam apurados para a final os 3 alunos de cada ciclo mais bem classificados, em cada CIM.
3.ª FASE presencial Final Regional Final de abril	De cada CIM participam os 3 alunos de cada ciclo (seis no total) que ficaram apurados na fase anterior. A final regional será realizada em Coimbra e contará com 48 alunos no total (24 por ciclo).



PRÉMIOS



Prémios



Alunos

[5º - 6º Ano] | [7º - 9º ano]



1º Lugar

Bicicleta e capacete num máximo de 450€ (prémio idêntico para 2º e 3º ciclo)



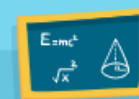
2º Lugar

Trotinete elétrica num máximo de 280€ (prémio idêntico para 2º e 3º ciclo)



3º Lugar

Vale de livros no valor de 100€ (prémio idêntico para 2º e 3º ciclo)



Professores

[5º ao 9º ano]



1º Lugar

Um fim de semana para 2 pessoas nas Aldeias Históricas de Portugal



2º Lugar

Um fim de semana para 2 pessoas nas Aldeias Históricas de Portugal



3º Lugar

Um fim de semana para 2 pessoas nas Aldeias Históricas de Portugal



Escolas

[5º ao 9º ano]



1º Lugar

Um prémio à escolha num valor aproximado de 300€, de entre as seguintes opções: (a) Suporte para bicicletas; (b) Vale de livros; (c) Contentores de reciclagem para corredores da Escola; (d) Uma combinação dos prémios anteriores; (e) Mesa de Matraquilhos; (f) Mesa de Ping Pong



Contactos:

- info@centrocircular.pt (questões/dúvidas sobre a **plataforma do jogo**)
- centro.circular@ccdrc.pt (questões/dúvidas sobre a **competição escolar**)