

PASSAR DE NÍVEL

Cenário de Aprendizagem



Imagem adaptada de:

<http://estilo.uol.com.br/ultnot/bbc/2008/09/01/ult3806u511.jhtm>
05/11/2012

Autor do cenário: Manuel Carvalho, Aluno nº 11843

Mestrado em Ensino de Informática do IEUL
Ano letivo 2012/13
Didática da Informática III



Este trabalho foi licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilha Igual 3.0 Portugal](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pt/).

OBJETIVOS GERAIS:

- Estimular o desenvolvimento de trabalho colaborativo;
- Estimular a autonomia na construção da aprendizagem.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Criação de consultas numa base de dados com a ferramenta MS Access 2010.

PAPEL DO PROFESSOR:

Orientador, moderador e garante do correto desenrolar das sessões em que estará em prática este cenário. Terá necessidade de incorporar algumas breves introduções expositivas aos problemas.

ALUNOS:

Turma de 10º Ano, cursos profissionais com cerca de 28 alunos.

ATIVIDADES (Realizadas na sala de aula):

Conjuntos de problemas de dificuldade crescente distribuídos em quatro níveis, sobre uma base de dados existente (preferencialmente com dados relacionados com os interesses dos alunos):

1. Consultas de seleção simples com critérios para vários tipos de dados.
2. Consultas de seleção com Linhas de “totais”
3. Consultas com campos calculados e consultas parametrizadas
4. Consultas de ação e Consultas de referência cruzada

RESUMO DA NARRATIVA

Os alunos constituirão equipas em número adequado, com a regra de existir pelo menos um computador por cada dois elementos. Haverá quatro níveis de grau de dificuldade, cada um com vários problemas. As equipas deverão ir resolvendo cada problema, para terem acesso ao problema seguinte. Os problemas são diferentes para cada equipa, mas possuem equivalente grau de dificuldade dentro dos níveis respetivos. A conclusão de todos os problemas de um nível, permite a subida ao nível superior imediatamente acima.

Esta organização das atividades pretende simular um jogo, com vários níveis, onde o tempo é fator importante. Sendo assim, para além do nível e do problema resolvido, será utilizado o tempo para ordenar as equipas.

Palavras chave: Aprendizagem baseada em problemas, jogos, base de dados, MS Access 2010, consultas.