

**Curso:** Análise e Desenvolvimento de Sistemas

**Disciplina:** Laboratório de Programação para Dispositivos Móveis e Sem Fio (ADS028)

**Professora:** Michelle Larissa Luciano Carvalho

**Data de entrega:** 08/12/2023

**Valor:** 20

**Instruções:**

- A sala deve ser dividida em dupla ou trio.
- Cada equipe deve escolher um cenário para modificar o jogo.
  - Deve ser identificado o problema, hipóteses, soluções, conceitos e definições importantes para compreensão do estudo.
- O trabalho deve ser enviado na data definida no Moodle.
- Não serão aceitos trabalhos fora do prazo.
- Cada equipe terá no máximo 45 minutos para apresentar o trabalho.
- Realizar avaliação dos componentes da equipe (auto-avaliação e avaliação de pares).

**Atividade 5 - Modificação do Jogo em JavaScript no contexto de Aprendizagem baseada em problemas (PBL)**

1 - Apresentação do problema:

- Mudança de cenário do jogo.

2 - Discutir o problema e levantar hipóteses a respeito das suas causas.

- Como definir o spritesheet?
- Quais alterações devem ser feitas no código?
- Como realizar o clipping?
- Como definir o bounding box de cada elemento que vai colidir?
- Como aplicar o efeito paralaxe no cenário escolhido?

3 - Os alunos devem avaliar a propriedade das hipóteses definidas, confrontando-as com os dados encontrados nos problemas, e tentar solucioná-lo com seus conhecimentos prévios.

- Trazer à luz seus conceitos deficientes e equivocados sobre o assunto em questão.

4 - Levantar os pontos ou questões de aprendizagem (conceitos, teorias, etc.) necessárias para solucionar o desafio.

5 - Planejar o trabalho do grupo:

- Quais pontos serão priorizados?
- Quem irá pesquisá-los?
- Quais fontes serão utilizadas?
- Quando, como e onde as novas informações serão compartilhadas?

6 - Buscar os conceitos de informações de forma autônoma.

7 - Compartilhar os conceitos e informações com o grupo.

8 - Aplicar os conhecimentos desenvolvidos na resolução do problema tantas vezes quanto forem necessárias, até atingirem uma solução que o grupo considere satisfatória.

9 - A fase final do ciclo de solução do problema implica a produção de algo concreto (jogo modificado), que será apresentado na data definida.

10 - Fechar o ciclo avaliando o processo, seu trabalho, seu produto, o trabalho em grupo, seu próprio desempenho e o dos demais integrantes do grupo.

- A avaliação de pares e auto-avaliação são essenciais para o desenvolvimento da capacidade metacognitiva e a promoção da aprendizagem contínua e independente.

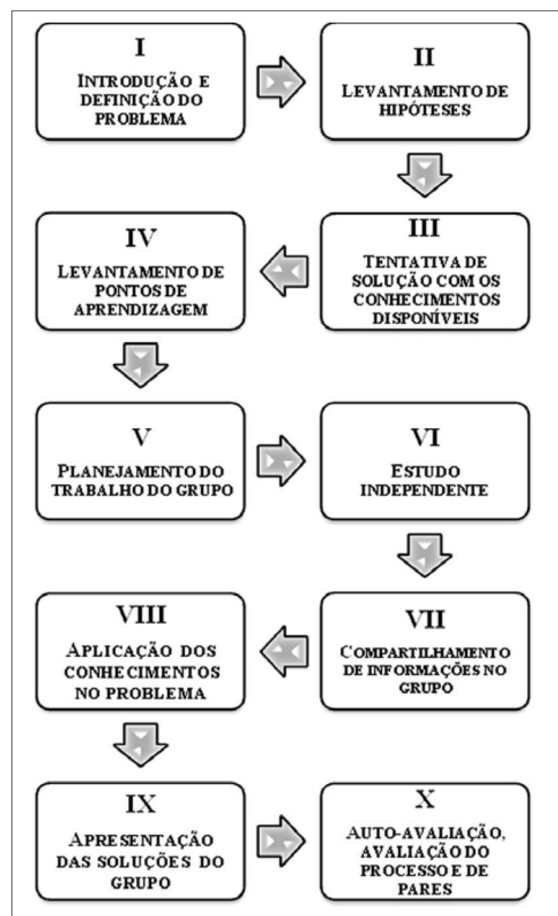


Figura 4 - Ciclo de trabalho com um problema no PBL

Ciclo de trabalho com um problema no PBL

[DE CAMARGO RIBEIROA, Luis Roberto. Aprendizagem baseada em problemas (PBL) na educação em engenharia. Revista de Ensino de Engenharia, v. 27, n. 2, p. 23-32, 2008.]