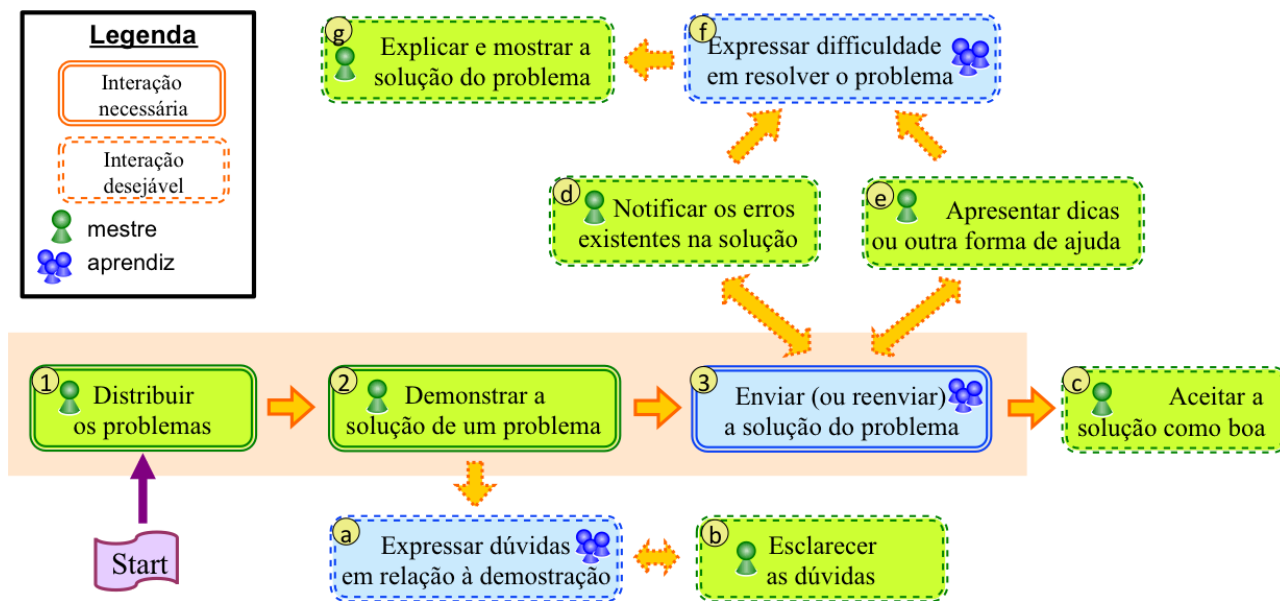


Atividade colaborativa



A figura de acima mostra o fluxo de passos necessários e desejáveis que serão efetuados nesta atividade colaborativa.

O primeiro passo é *distribuir os problemas* da lista de forma equitativa entre os estudante que desempenham o papel de aprendiz. Para isso, o estudante com papel de *mestre* deverá enviar uma mensagem no fórum fazendo click no link "*Distribuir os problemas (1).*" Assim, efetue a distribuição das lista de exercícios necessários e opcionais seguintes. Uma lista de exercícios necessários e uma lista de exercícios opcionais será distribuído para cada estudante com o papel de aprendiz. As listas são:

- Lista de exercícios necessários 1: (Lista 1)
 - Contagem dos divisores próprios primos (Ambiente VPL)
 - Soma dos primos na sequência de números granizo (Ambiente VPL)
- Lista de exercícios necessários 2: (Lista 2)
 - Soma dos divisores próprios não primos (Ambiente VPL)
 - Contagem de números primos na sequência de números granizo (Ambiente VPL)
- Lista de exercícios necessários 3: (Lista 3)
 - Soma dos divisores próprios primos (Ambiente VPL)
 - Soma dos não primos na sequência de números granizo (Ambiente VPL)
- Lista de exercícios necessários 4: (Lista 4)
 - Maior número primo na sequência de números granizo (Ambiente VPL)
 - Diferença absoluta dos divisores próprios primos e não primos (Ambiente VPL)
- Lista de exercícios opcionais A: (Lista A)
 - Contagem de números primos palíndromos (Ambiente VPL)
 - Soma de semi-primos para o algoritmo RSA (Ambiente VPL)
- Lista de exercícios opcionais B: (Lista B)
 - Soma de números primos palíndromos (Ambiente VPL)
 - Contagem de semi-primos para o algoritmo RSA (Ambiente VPL)

No segundo passo, o estudante com papel de *mestre* deverá *demonstrar a solução do problema* da Distância dos rebates da bola de elástico (Problema resolvido na semana passada usando o seguinte Ambiente VPL). Para isso, o estudante com papel de *mestre* enviará uma mensagem no fórum fazendo click no link "*Demonstrar a solução de um problema (2)*" apresentando os detalhes de como ele chegou à solução. O uso de comentários no código são muito úteis para completar esta tarefa.

Depois da demonstração de como resolver o problema da distância dos rebates da bola de elástico, o estudante com papel de aprendiz poderá expressar suas dúvidas fazendo click no link "*Expressar dúvidas em relação à demonstração (a)*." Logo, o estudante com papel de mestre poderá esclarecer as dúvidas do aprendiz fazendo click no link "*esclarecer as dúvidas (b)*."

No terceiro passo, cada estudante com papel *aprendiz* deverá *enviar a solução do problema* que foi atribuído a ele pelo mestre. Para cada problema, ele deverá enviar uma mensagem no fórum fazendo click no link "*Enviar (ou reenviar) a solução do problema (3)*." O estudante com papel de aprendiz deve enviar esta mensagem na maior brevidade possível para obter uma ajuda rápida do mestre. Não é necessário enviar a solução final, é suficiente enviar um esboço da solução ou uma ideia inicial de como resolver o problema.

Depois do envio da mensagem com a solução de um problema, esboço ou ideia inicial, o estudante com papel *mestre* poderá:

- "*Aceitar a solução como boa (c)*" se não encontrar erros na solução apresentada pelo aprendiz,
- "*Notificar os erros existentes na solução (d)*" se encontrar erros na solução apresentada pelo aprendiz, ou
- "*Apresentar dicas ou outra forma de ajuda (e)*" para a resolução do problema se ele for um esboço da solução ou uma ideia inicial de como resolver o problema

Após a *notificação dos erros existentes na solução apresentada pelo aprendiz* ou a *apresentação dicas ou outra forma de ajuda*, o estudante com papel de *aprendiz* poderá:

- *Reenviar a solução do problema* para ser revisado pelo estudante com papel de mestre, fazendo click no link "*Enviar (ou reenviar) a solução do problema (3)*" ou
- "*Expressar dificuldade em resolver o problema (f)*", se ele não conseguir resolver o problema depois de conhecer os erros cometidos ou receber dicas para resolver o problema

Finalmente, se o estudante com papel de aprendiz *expressar sua dificuldade em não conseguir resolver o problema*, o estudante com papel de *mestre* poderá "*Explicar e mostrar a solução do problema (g)*" que não consegue ser resolvido pelo aprendiz.

