# Ambiente Virtual de Aprendizagem

## Atividade Tarefa - Realizando a correção

SESI SENAI

SESI SENAI

Página inicial | Calendário | Notas | Meus cursos

**Acesse a atividade que deseja realizar a correção.**

← Sair

# Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto

Tarefa | Configurações | Avaliação avançada | Mais

Nesta atividade, você deverá analisar a narrativa de um jogo de mundo aberto, destacando suas estratégias narrativas e impacto na experiência do jogador. Escolha um jogo e descreva como a história é construída, abordando elementos como missões principais e secundárias, narrativa ambiental, personagens recorrentes e progressão no jogo.
Orientações para a entrega:

- O texto deve ter entre 300 e 500 palavras.
- Utilize exemplos do jogo escolhido para justificar sua análise.
- O arquivo deve ser enviado em formato PDF.

Ver todos os envios | Nota

## Sumário de avaliação

| | |
|---|---|
| Oculto para estudantes | Não |
| Participantes | 8 |
| Enviado | 1 |
| Precisa de avaliação | 1 |
| Tempo restante | 5 dias 8 horas |

1 Boas vindas

2 Modulo 1

3 Modulo 2

4 Modulo 3

5 Módulo 4

6 Modulo 5

7 Avaliação

- **Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**
- Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto (Rubrica)

← Sair

# Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto

Tarefa | Configurações | Avaliação avançada | Mais

Nesta atividade, você deverá analisar a narrativa de um jogo de mundo aberto, destacando suas estratégias narrativas e impacto na experiência do jogador. Escolha um jogo e descreva como a história é construída, abordando elementos como missões principais e secundárias, narrativa ambiental, personagens recorrentes e progressão no jogo.
Orientações para a entrega:

- O texto deve ter entre 300 e 500 palavras.
- Utilize exemplos do jogo escolhido para justificar sua análise.
- O arquivo deve ser enviado em formato PDF.

Ver todos os envios

**Clique em “Ver todos os envios”**

## Sumário de avaliação

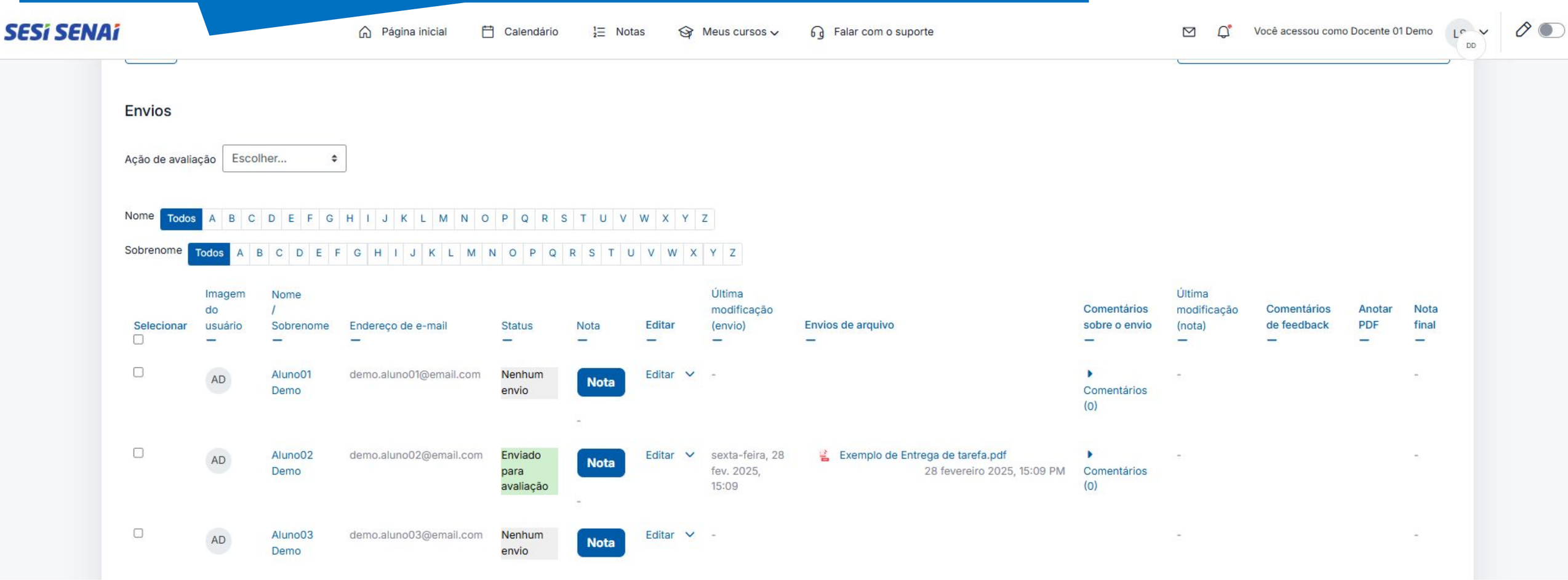
| | |
|---|---|
| Oculto para estudantes | Não |
| Participantes | 8 |
| Enviado | 1 |
| Precisa de avaliação | 1 |
| Tempo restante | 5 dias 8 horas |

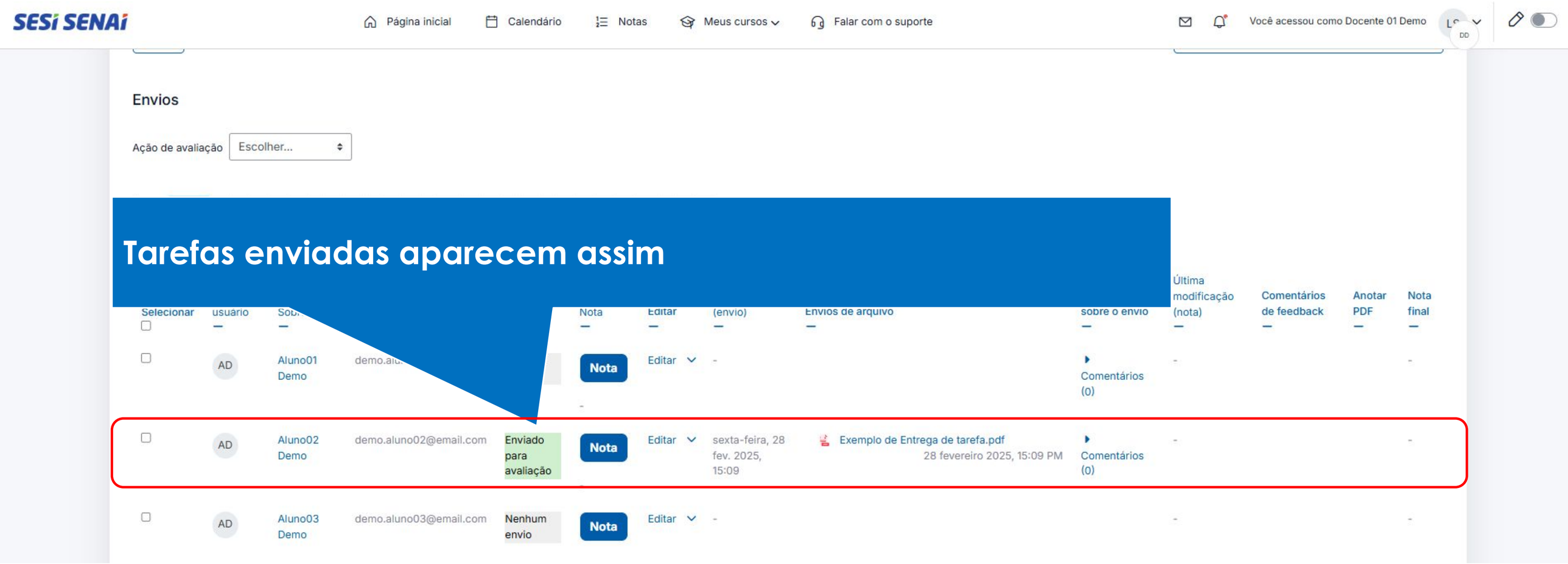
Sala de aula virtual Exemplo — Esconder

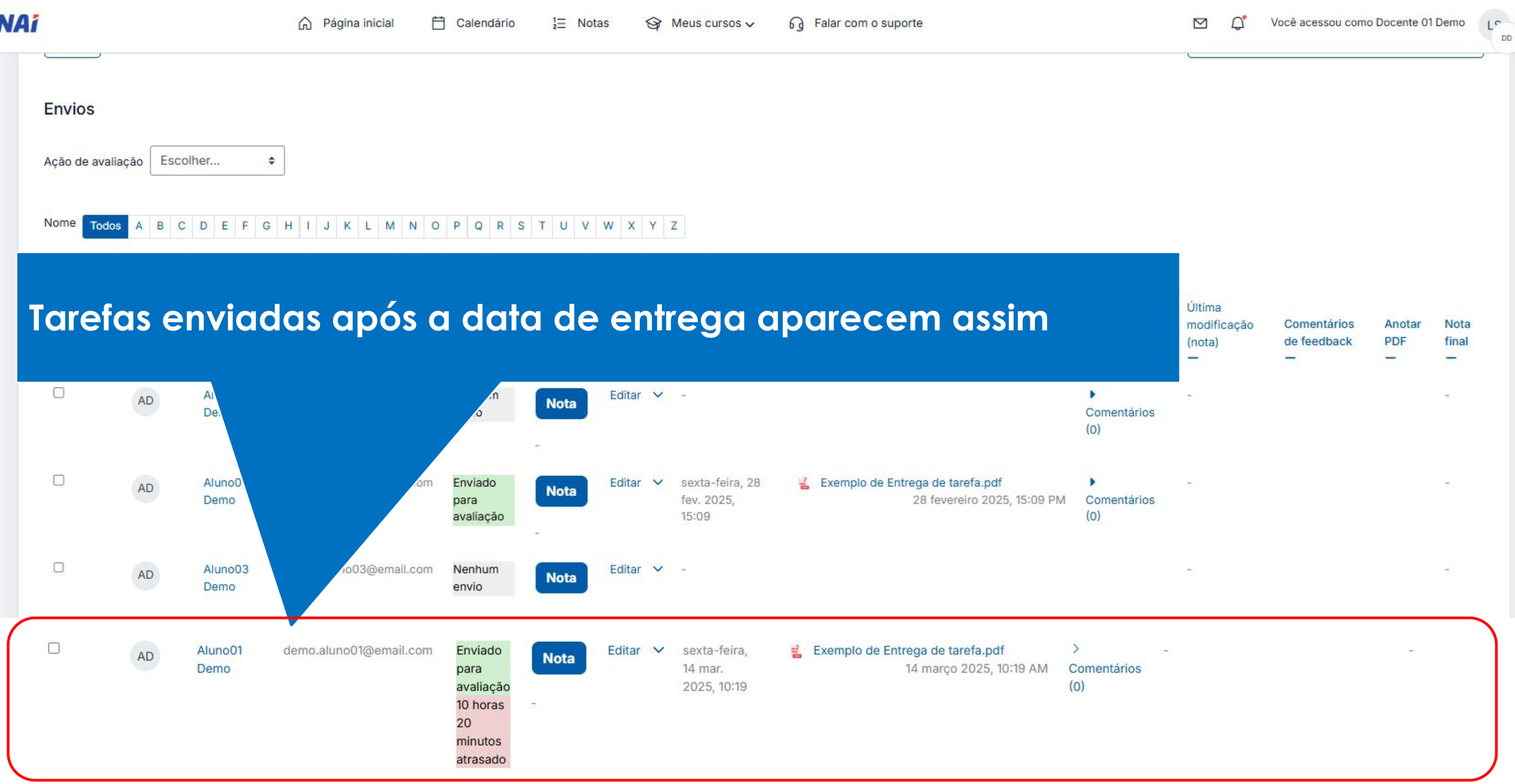
21%

1 Boas vindas
2 Modulo 1
6 Modulo 5
7 Avaliação
- Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
- Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto (Rubrica)

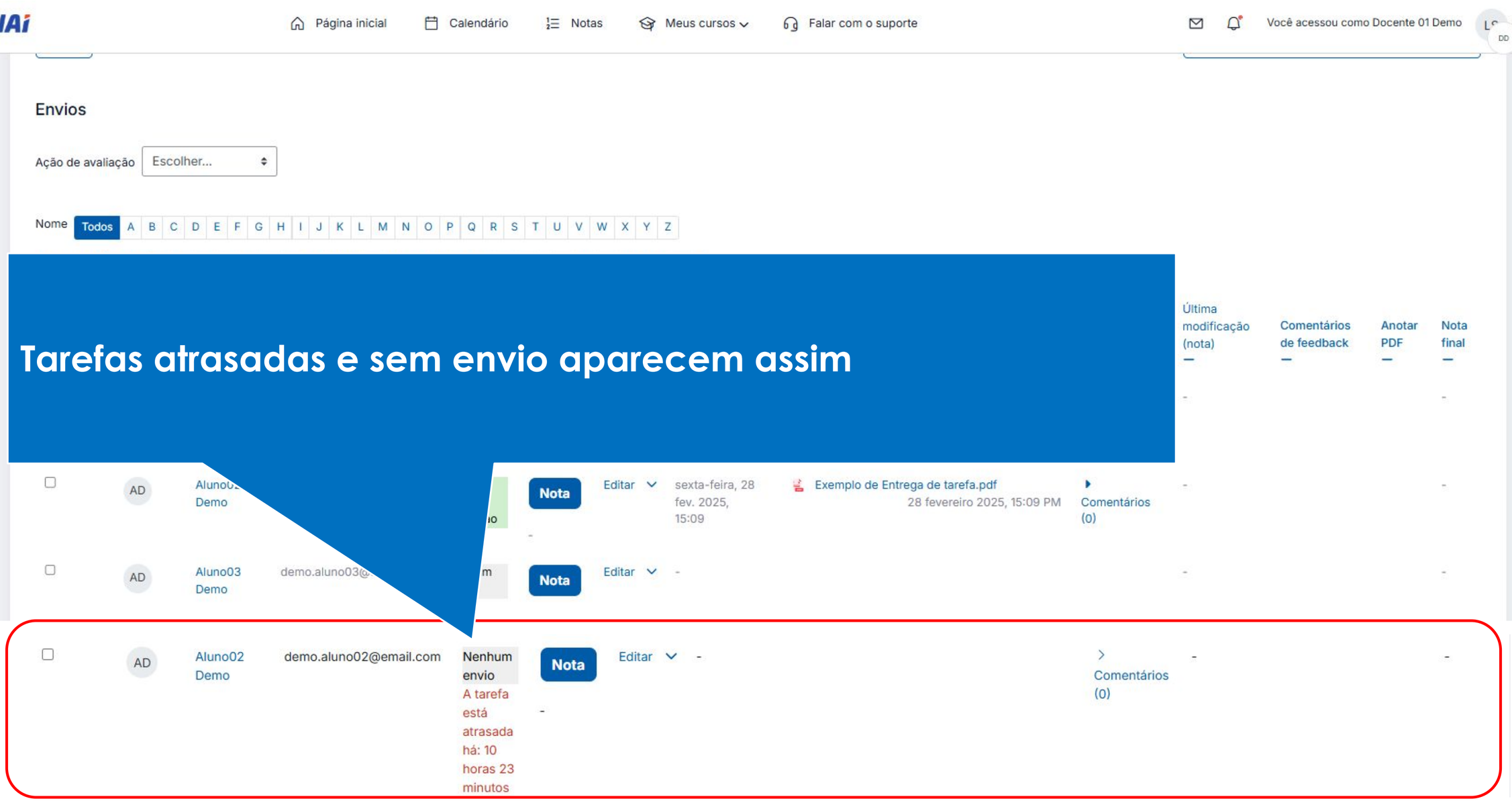
# Tela com todos os envios




SESI SENAI
Página inicial
Calendário
Notas
Meus cursos
Falar com o suporte
Você acessou como Docente 01 Demo
Envios
Ação de avaliação
Escolher...
Tarefas enviadas aparecem assim
Selecionar
usuário
Nota
Editar
(envio)
Envios de arquivo
sobre o envio
Última modificação (nota)
Comentários de feedback
Anotar PDF
Nota final
AD
Aluno01 Demo
Nota
Editar
Comentários (0)
AD
Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Enviado para avaliação
Nota
Editar
sexta-feira, 28 fev. 2025, 15:09
Exemplo de Entrega de tarefa.pdf
28 fevereiro 2025, 15:09 PM
Comentários (0)
AD
Aluno03 Demo
demo.aluno03@email.com
Nenhum envio
Nota
Editar




# Tarefas enviadas após a data de entrega aparecem assim


SESI SENAI
Página inicial
Calendário
Notas
Meus cursos
Falar com o suporte
Você acessou como Docente 01 Demo
Envios
Ação de avaliação
Escolher...
Nome
Todos A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
Última modificação (nota)
Comentários de feedback
Anotar PDF
Nota final
Tarefas atrasadas e sem envio aparecem assim
AD
Aluno02 Demo
Nota
Editar
sexta-feira, 28 fev. 2025, 15:09
Exemplo de Entrega de tarefa.pdf
28 fevereiro 2025, 15:09 PM
Comentários (0)
Aluno03 Demo
demo.aluno03@
Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Nenhum envio
A tarefa está atrasada há: 10 horas 23 minutos

**Aqui é possível filtrar para mostrar por grupos**

## Envios

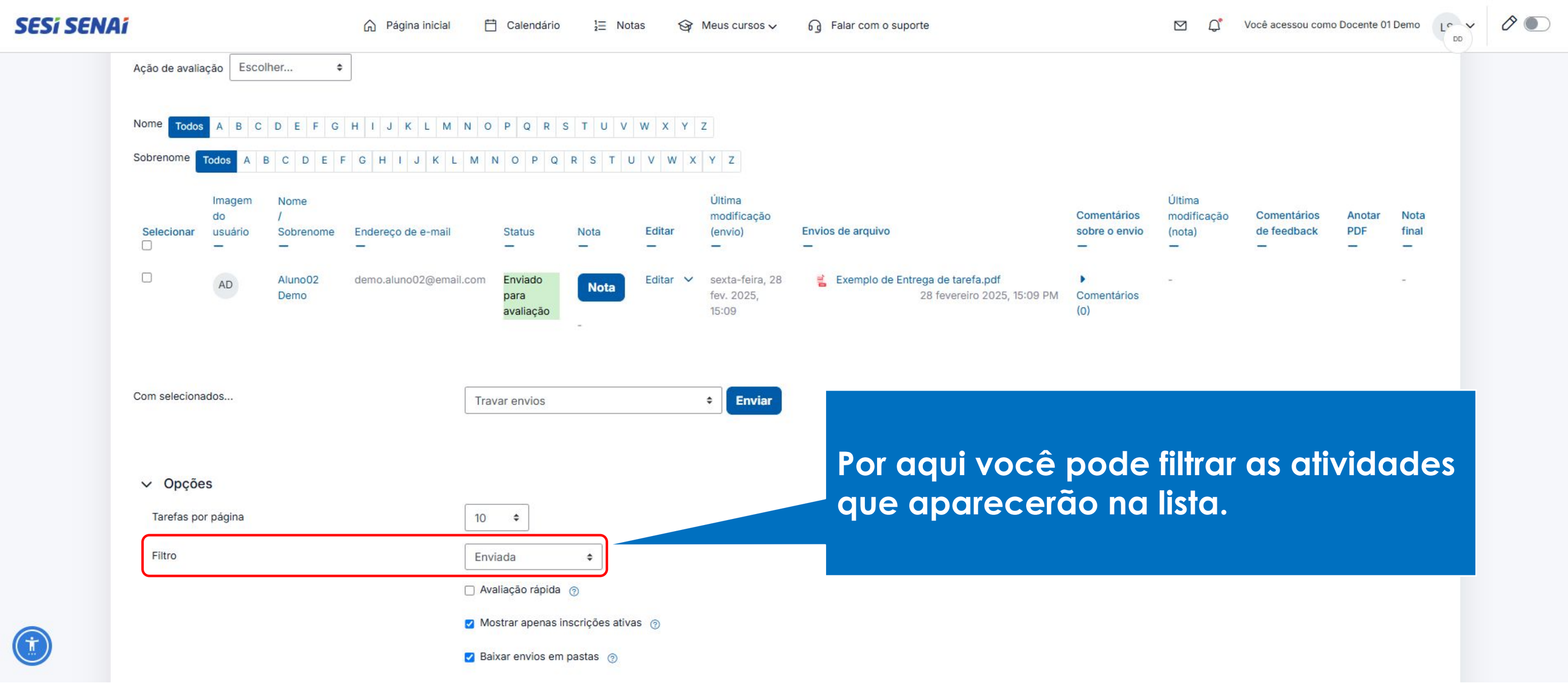
Ação de avaliação: Escolher...

Grupos visíveis: Todos os participantes

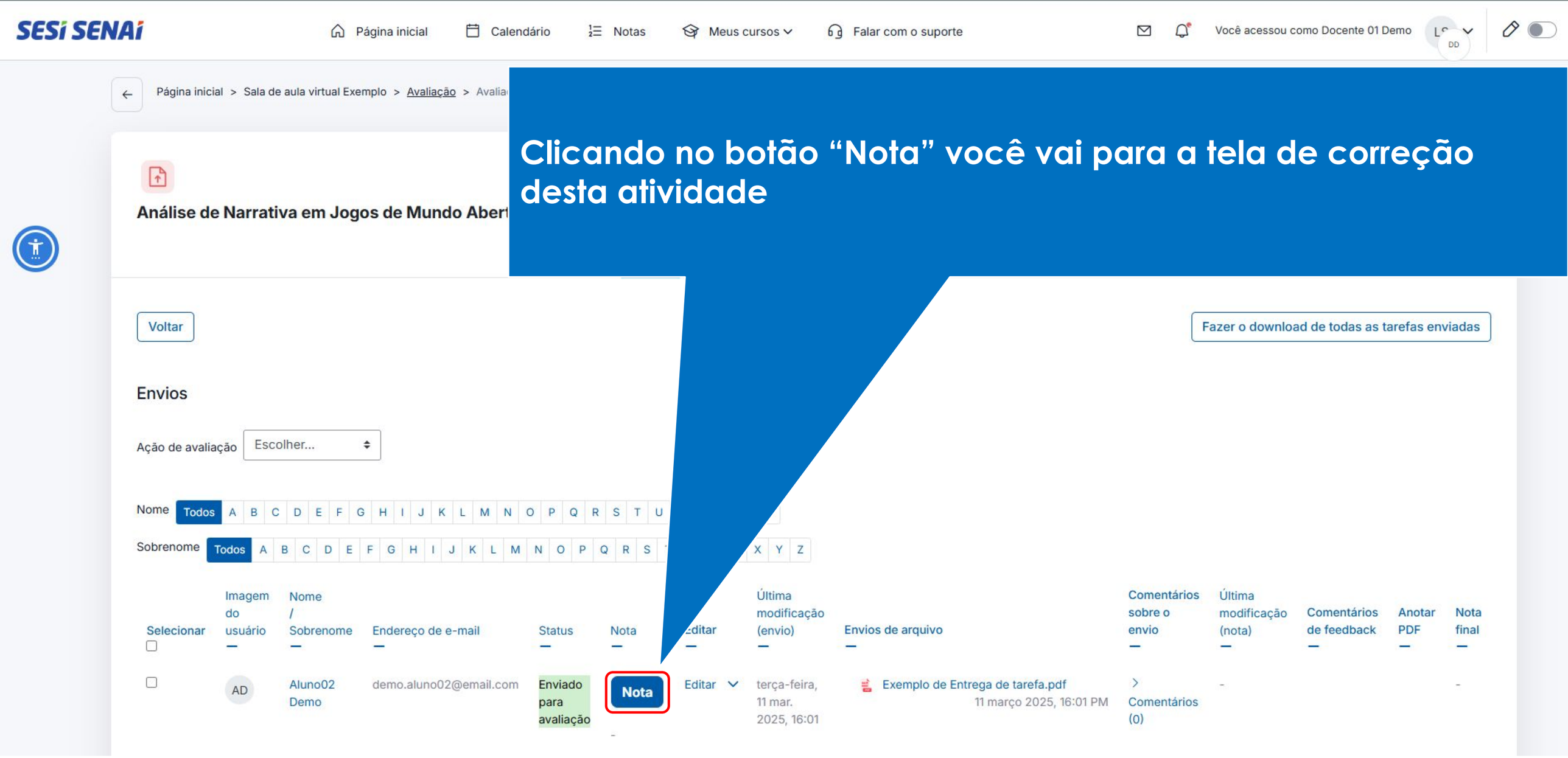
Nome: Todos A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Sobrenome: Todos A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

| Selecionar | Imagem do usuário | Nome / Sobrenome | Endereço de e-mail | Status | Grupo | Nota | Editar | Última modificação (envio) | Envios de arqu |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ☐ | — | — | — | — | — | — | — | — | — |




**Por aqui você pode filtrar as atividades que aparecerão na lista.**




Clicando no botão “Nota” você vai para a tela de correção desta atividade

# Voltando para a tela da Atividade de entrega

Também é possível ir para a tela de correção por aqui, clicando em “Nota”

# Tela de correção de atividade

Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 7 horas 57 minutos adiantado
Estudantes podem editar essa submissão

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 16:01 PM

Comentários (0)

### Nota

Nota até 100

Nota atual no livro de notas
Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

Notificar estudante Salvar mudanças Salvar e mostrar o próximo Reconfigurar

# Opções de layout de tela

# Aqui mostra informações sobre o envio

Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 De...
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 7 horas 57 minutos adiantado
Estudantes podem editar essa submissão

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 16:01 PM

Comentários (0)

### Nota

Nota até 100

Nota atual no livro de notas
Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

Notificar estudante Salvar mudanças Salvar e mostrar o próximo Reconfigurar

# Clicando aqui você pode fazer o download do arquivo da entrega

Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 7 horas 57 minutos adiantado
Estudantes podem editar essa submissão

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 16:01 PM

Comentários (0)

### Nota

Nota até 100

Nota atual no livro de notas
Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

**Também é possível visualizar as entregas (se for em PDF) por aqui. Nesse caso não tem necessidade de baixar o arquivo no seu computador.**

Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

# Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

## Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 7 horas 57 minutos adiantado
Estudantes podem editar essa submissão

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 16:01 PM

Comentários (0)

## Nota

Nota até 100

Nota atual no livro de notas
Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

# Aqui você navega para visualizar outras páginas desta entrega (se houver mais de 1)

Curso: Sala de aula virtual Exempl
Tarefa: Análise de Narrativa em
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 7 horas 57 minutos adiantado
Estudantes podem editar essa submissão

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 16:01 PM

Comentários (0)

### Nota

Nota até 100

Nota atual no livro de notas
Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

# Você pode adicionar comentários, anotações e selos

Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 7 horas 57 minutos adiantado
Estudantes podem editar essa submissão

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 16:01 PM

Comentários (0)

### Nota

Nota até 100

Nota atual no livro de notas
Não há notas

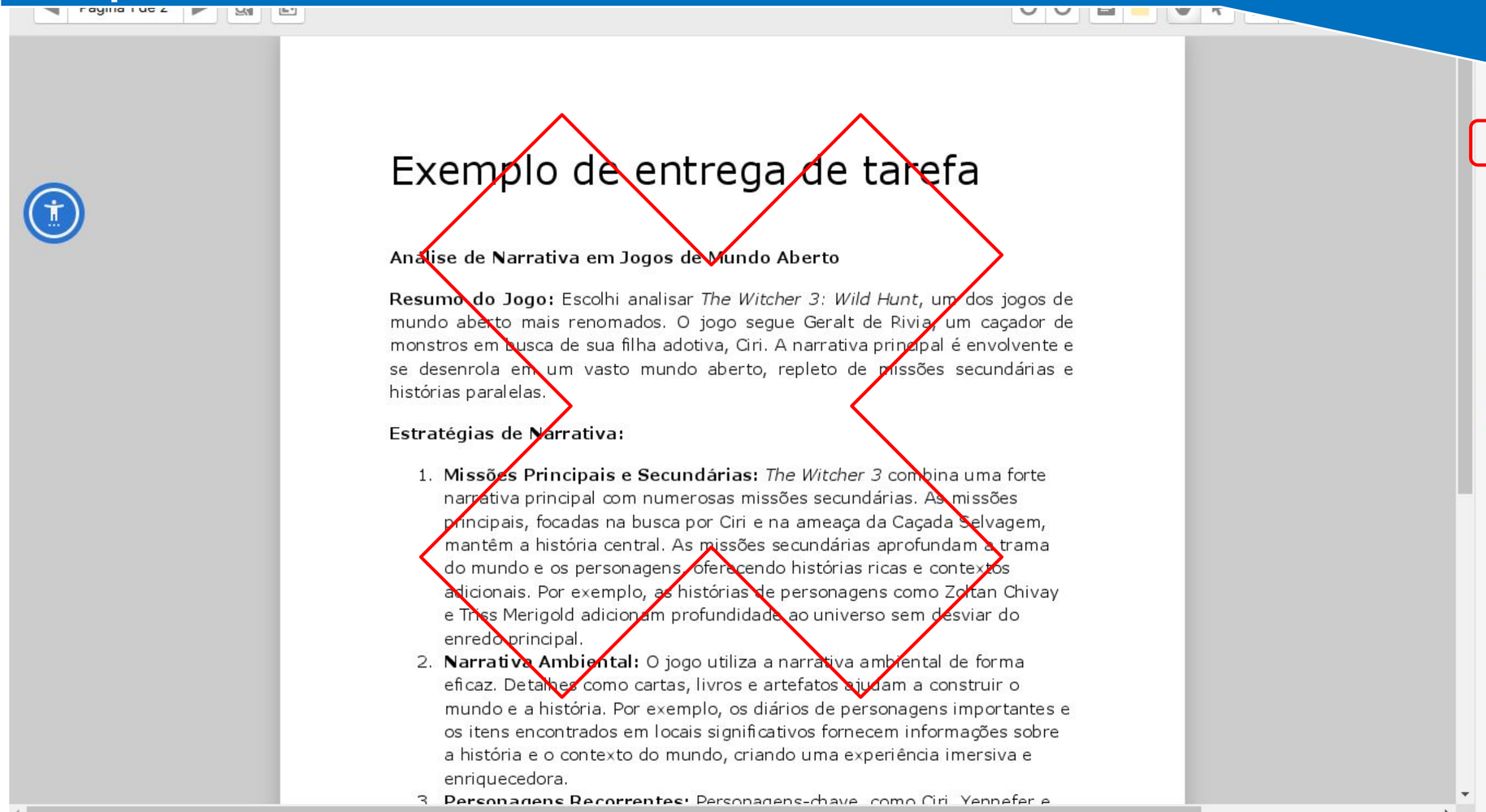
Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

**IMPORTANTE:**

**Documentos da Microsoft office(Word, Excel, etc) não irão abrir visualização. Nesse caso o docente deverá fazer o download para correção clicando aqui.**

**Por isso solicite entrega em PDF aos estudantes sempre que possível para facilitar sua correção e a experiência de feedback do estudante.**



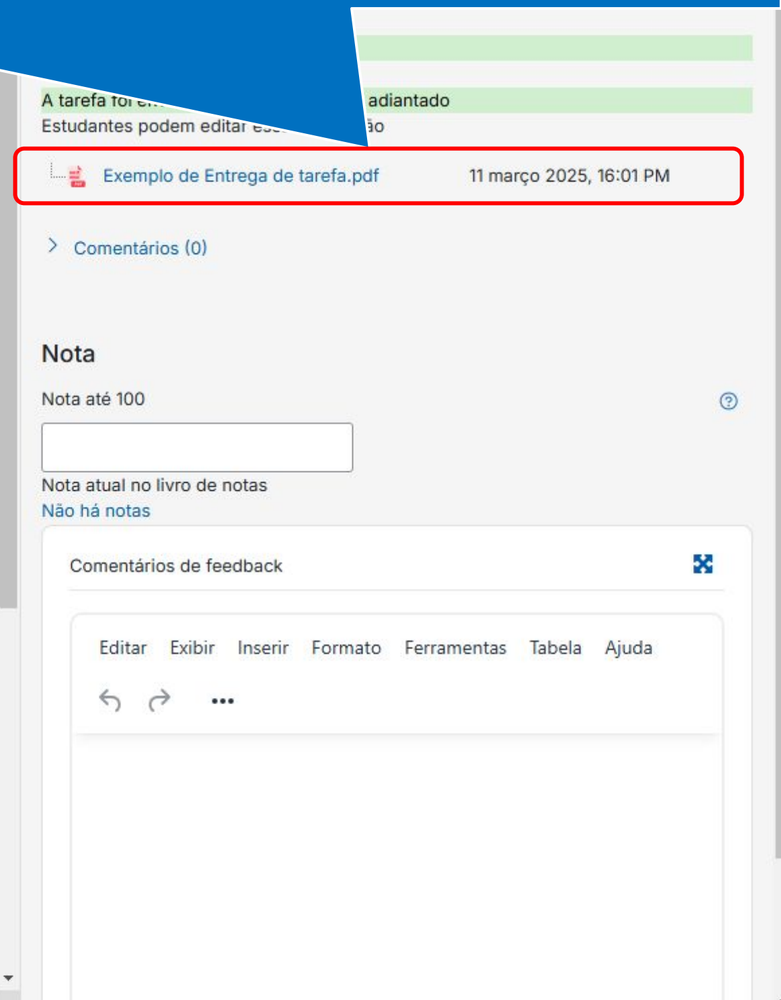
# Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e



Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

# Exemplo de entrega de tarefa

**Caso deseje inserir um comentário sobre o envio para o estudante, basta clicar na setinha e depois digitar**

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

## Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 7 horas 57 minutos adiantado
Estudante não pode editar este envio

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 16:01 PM

Comentários (0)

## Nota

Nota até 100

Nota atual no livro de notas
Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

Notificar estudante Salvar mudanças Salvar e mostrar o próximo Reconfigurar

Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

# Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jog**

**Resumo do Jogo:** Escolhi ar
mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rívia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

**Digite a nota do aluno**

## Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 7 horas 57 minutos adiantado
Estudante não pode editar este envio

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 16:01 PM

Comentários (0)

## Nota

Nota até 100

Nota atual no livro de notas
Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

Notificar estudante Salvar mudanças Salvar e mostrar o próximo Reconfigurar

Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

**Ao rolar a tela lateral para baixo é possível Visualizar a caixa de texto de comentários de feedback onde o docente deve fornecer um feedback para o estudante.**

monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envol
se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 16:01 PM

Comentários (0)

Nota

Nota até 100

96

Nota atual no livro de notas
Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

p 0 palavras

Notificar estudante Salvar mudanças Salvar e mostrar o próximo Reconfigurar

Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

# Clique nos “Três pontinhos” para ver mais opções

monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envo
se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 16:01 PM

Comentários (0)

## Nota

Nota até 100

96

Nota atual no livro de notas
Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

p 0 palavras

Notificar estudante Salvar mudanças Salvar e mostrar o próximo Reconfigurar

Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

# Clique no canto superior direito se quiser expandir a caixa de texto de comentários do feedback

monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 16:01 PM

Comentários (0)

Nota

Nota até 100

96

Comentários de feedback

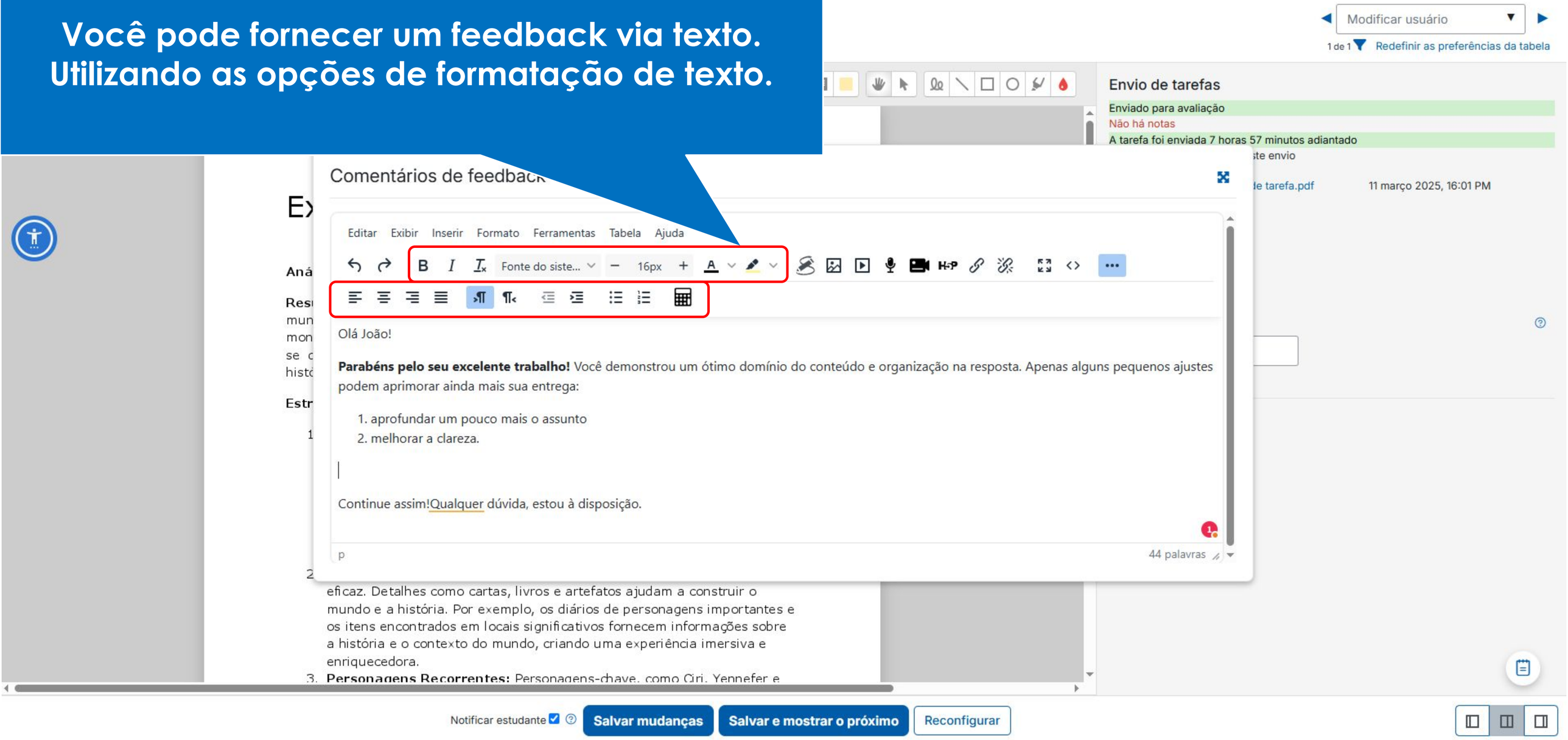
Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

Fonte do siste... 16px

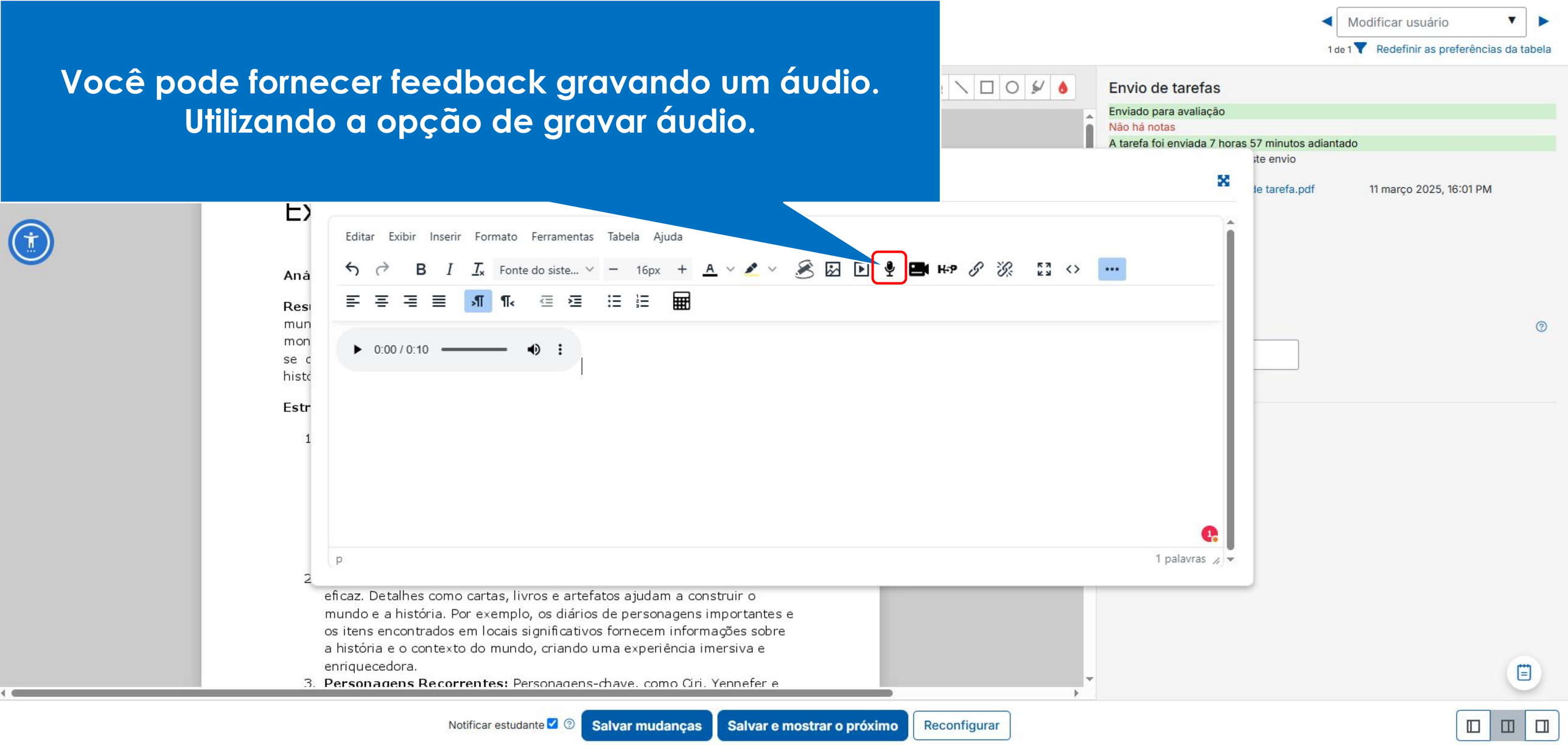
p 0 palavras

Notificar estudante Salvar mudanças Salvar e mostrar o próximo Reconfigurar

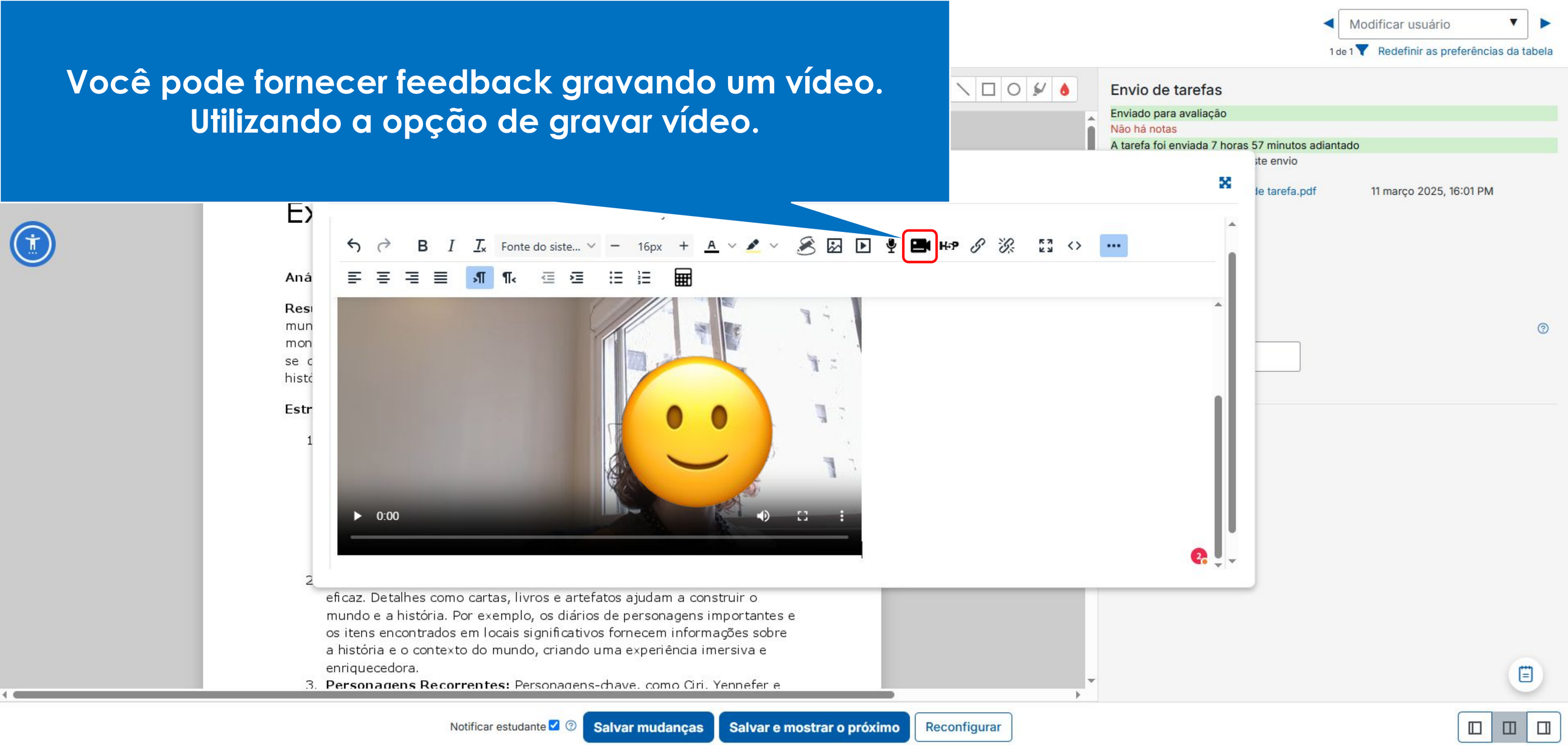
# Você pode fornecer um feedback via texto. Utilizando as opções de formatação de texto.



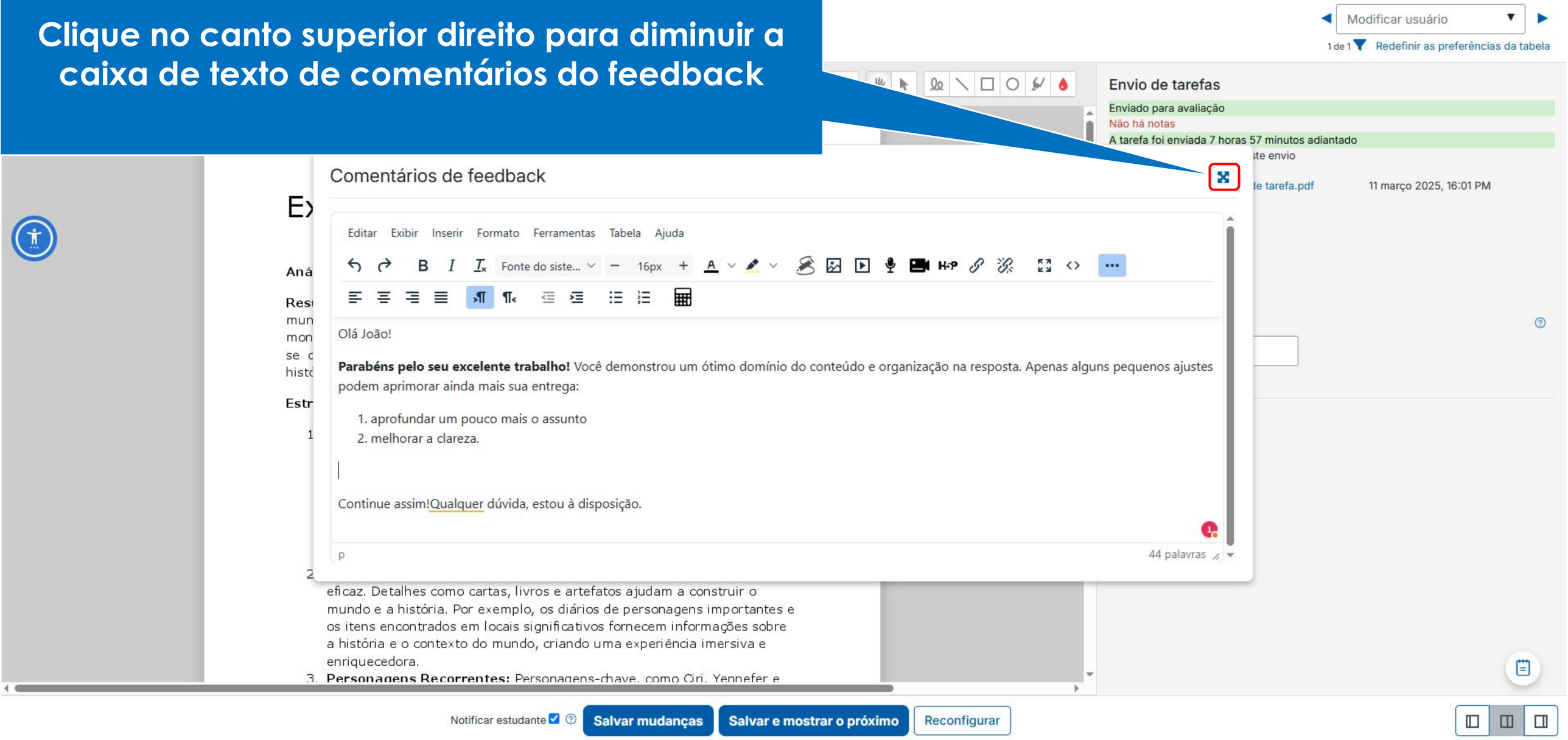
# Você pode fornecer feedback gravando um áudio. Utilizando a opção de gravar áudio.



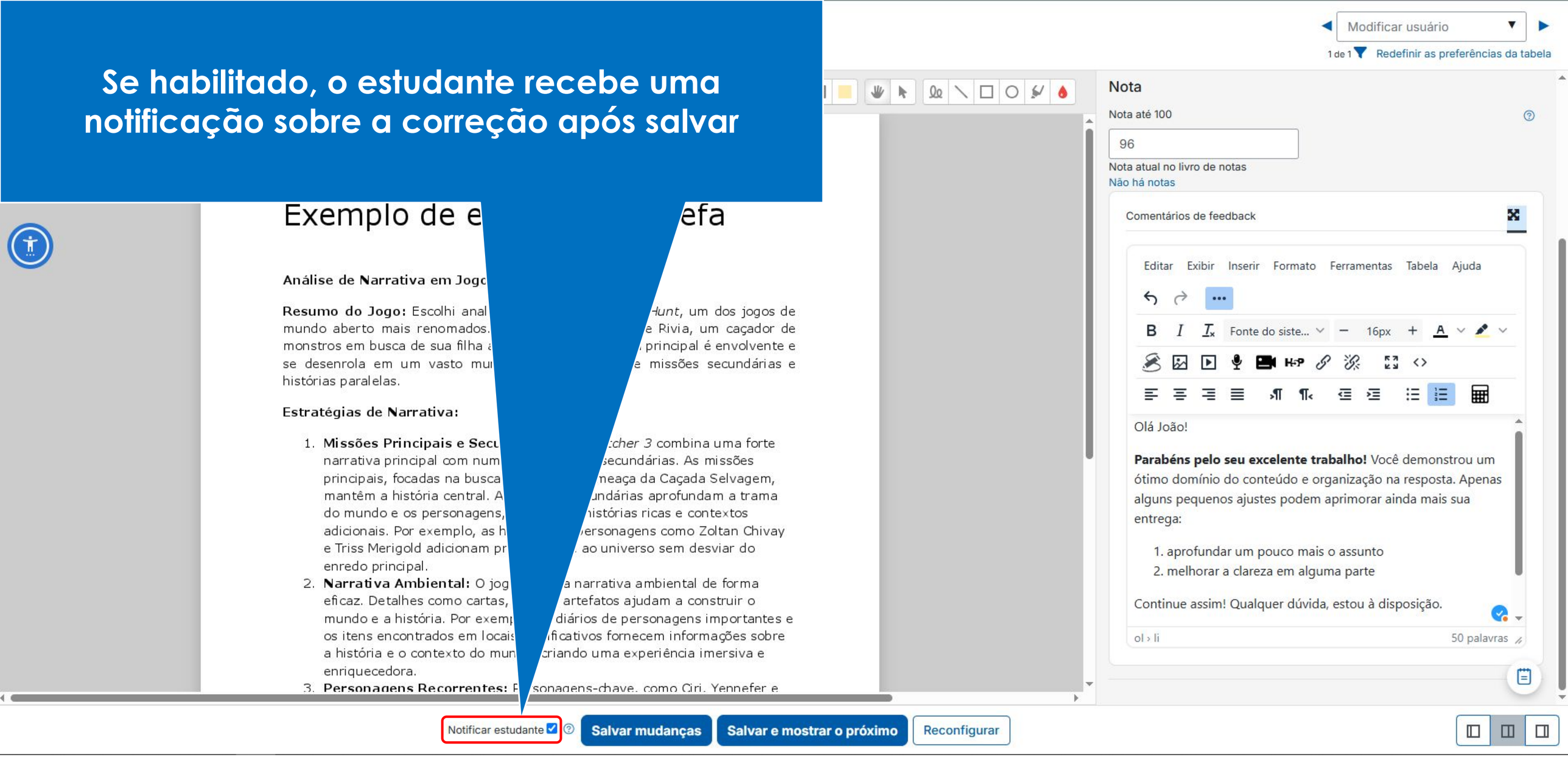
# Você pode fornecer feedback gravando um vídeo. Utilizando a opção de gravar vídeo.



# Clique no canto superior direito para diminuir a caixa de texto de comentários do feedback



# Se habilitado, o estudante recebe uma notificação sobre a correção após salvar



# Você pode Salvar mudanças, ou Salvar e mostrar a próxima correção

Modificar usuário

1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

## Exemplo de e efa

**Análise de Narrativa em Jogos de**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *Th* um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jog um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, l é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aber s secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The* a uma forte narrativa principal com numerosas missões missões principais, focadas na busca por Ciri e na am a Selvagem, mantêm a história central. As missões secund lam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histór ntextos adicionais. Por exemplo, as histórias de persona Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao unive sviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa am de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajuda strui o mundo e a história. Por exemplo, os diários de persona mportantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem i ações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiênc nersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Cir Yennefer e

Nota

Nota até 100

96

Nota atual no livro de notas

Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

Fonte do siste... 16px

Olá João!

**Parabéns pelo seu excelente trabalho!** Você demonstrou um ótimo domínio do conteúdo e organização na resposta. Apenas alguns pequenos ajustes podem aprimorar ainda mais sua entrega:

1. aprofundar um pouco mais o assunto
2. melhorar a clareza em alguma parte

Continue assim! Qualquer dúvida, estou à disposição.

ol › li 50 palavras

Notificar estudante

Salvar mudanças | Salvar e mostrar o próximo | Reconfigurar

# Por aqui também é possível navegar para a correção anterior ou a próxima, ou filtrar as correções

Modificar usuário

1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

Nota

Nota até 100

96

Nota atual no livro de notas

Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

Fonte do siste... 16px

Olá João!

**Parabéns pelo seu excelente trabalho!** Você demonstrou um ótimo domínio do conteúdo e organização na resposta. Apenas alguns pequenos ajustes podem aprimorar ainda mais sua entrega:

1. aprofundar um pouco mais o assunto
2. melhorar a clareza em alguma parte

Continue assim! Qualquer dúvida, estou à disposição.

ol › li 50 palavras

Notificar estudante

Salvar mudanças | Salvar e mostrar o próximo | Reconfigurar

Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

# Exemplo de entr

**Análise de Narrativa em Jogos de**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar
mundo aberto mais renomados. O j
monstros em busca de sua filha adoti
se desenrola em um vasto mundo
histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

**Para ir para a tela com todos os envios clique aqui**

## Nota

Nota até 100

96

Nota atual no livro de notas

rramentas Tabela Ajuda

16px

Olá João!

**Parabéns pelo seu excelente trabalho!** Você demonstrou um ótimo domínio do conteúdo e organização na resposta. Apenas alguns pequenos ajustes podem aprimorar ainda mais sua entrega:

1. aprofundar um pouco mais o assunto
2. melhorar a clareza em alguma parte

Continue assim! Qualquer dúvida, estou à disposição.

ol › li 50 palavras

Notificar estudante Salvar mudanças Salvar e mostrar o próximo Reconfigurar

Curso: Sala de aula virtual Exemplo
Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto
Ver todos os envios

Aluno02 Demo
demo.aluno02@email.com
Data de entrega: 11 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

# Exemplo de entr

**Análise de Narrativa em Jogos de**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar
mundo aberto mais renomados. O j
monstros em busca de sua filha adoti
se desenrola em um vasto mundo
histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

**Para voltar para a sala de aula virtual clique aqui**

## Nota

Nota até 100

96

Nota atual no livro de notas

Não há notas

rramentas Tabela Ajuda

16px

Olá João!

**Parabéns pelo seu excelente trabalho!** Você demonstrou um ótimo domínio do conteúdo e organização na resposta. Apenas alguns pequenos ajustes podem aprimorar ainda mais sua entrega:

1. aprofundar um pouco mais o assunto
2. melhorar a clareza em alguma parte

Continue assim! Qualquer dúvida, estou à disposição.

ol › li 50 palavras

Notificar estudante

Salvar mudanças | Salvar e mostrar o próximo | Reconfigurar

# Correção de entregas em grupo

**Neste exemplo a atividade foi configurada para envio de grupo.**
**Veja que somente o Aluno01 enviou a atividade, mas ela já aparece como enviada para os outros estudantes do mesmo grupo (Aluno02 e Aluno03).**

# Na tela de correção, realize a correção normalmente

Tarefa: Análise Narrativa de Jogos de Mundo Aberto(Grupos)
Ver todos os envios

demo.aluno01@email.com
Data de entrega: 21 março 2025, 00:00 AM

Modificar usuário
1 de 8 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Nota

Nota até 100

92

Nota atual no livro de notas
Não há notas

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

p 0 palavras

### Configurações de envio em grupo

Habilitar notas e feedback para todo grupo

Sim

Notificar estudante

Salvar mudanças | Salvar e mostrar o próximo | Reconfigurar

# Este campo aparece apenas para entregas em grupo. Recomendamos manter "Sim" selecionado (padrão), para que a correção (notas e feedback) seja aplicada a todos os membros do grupo.

**Se "Não" for selecionado, a correção (notas e feedback) será aplicada exclusivamente a este aluno.**
**Certifique-se de que as correções dos demais membros do grupo também tenham "Não" selecionado. Caso contrário, as notas individuais poderão ser sobrescritas pelas notas do grupo.**

# Note que, após a correção ter sido feita para o Aluno01, ela foi replicada para todos os membros do grupo (Aluno02 e Aluno03).

# Correção
# por Rúbrica

# Acesse a tela de correção normalmente

Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto (Rubrica)
Ver todos os envios

...n002@email.com
...de entrega: 5 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário

1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 5 dias 8 horas adiantado
Estudante não pode editar este envio

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 11:20 AM

Comentários (0)

### Nota

Nota:

Esta rubrica será utilizada para avaliar a entrega de atividades com base em critérios essenciais, como pontualidade, clareza, detalhamento e qualidade da solução apresentada. Cada critério possui níveis específicos de desempenho, permitindo uma avaliação estruturada e objetiva.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Qualidade da solução | Não atende *0* ***pontos*** | Atende Parcialmente *1* ***pontos*** | Atende *2* ***pontos*** |
| Clareza da solução | Não atende *0* ***pontos*** | Atende Parcialmente *1* ***pontos*** | Atende *2* ***pontos*** |
| Uso de exemplos e citações | Não atende *0* ***ponto*** | Atende Parcialmente *1* | Atende *2* ***pontos*** |

Notificar estudante

Salvar mudanças | Salvar e mostrar o próximo | Reconfigurar

# Quando você habilita e cadastra a Rubrica na tarefa, os critérios irão aparecer em “Nota”

Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto (Rubrica)
Ver todos os envios

12@email.com
5 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 5 dias 8 horas adiantado
Estudante não pode editar este envio

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 11:20 AM

Comentários (0)

### Nota

Nota:

Esta rubrica será utilizada para avaliar a entrega de atividades com base em critérios essenciais, como pontualidade, clareza, detalhamento e qualidade da solução apresentada. Cada critério possui níveis específicos de desempenho, permitindo uma avaliação estruturada e objetiva.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Qualidade da solução | Não atende *0* ***pontos*** | Atende Parcialmente *1* ***pontos*** | Atende *2* ***pontos*** |
| Clareza da solução | Não atende *0* ***pontos*** | Atende Parcialmente *1* ***pontos*** | Atende *2* ***pontos*** |
| Uso de exemplos e citações | Não atende *0* ***ponto*** | Atende Parcialmente *1* | Atende *2* ***pontos*** |

Notificar estudante
Salvar mudanças
Salvar e mostrar o próximo
Reconfigurar

# Clique no canto superior direito se quiser expandir a caixa.

Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto (Rubrica)
Ver todos os envios

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 5 dias 8 horas adiantado
Estudante não pode editar este envio

Exemplo de Entrega de tarefa.pdf 11 março 2025, 11:20 AM

### Nota

Nota:

Esta rubrica será utilizada para avaliar a entrega de atividades com base em critérios essenciais, como pontualidade, clareza, detalhamento e qualidade da solução apresentada. Cada critério possui níveis específicos de desempenho, permitindo uma avaliação estruturada e objetiva.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Qualidade da solução | Não atende *0* ***pontos*** | Atende Parcialmente *1* ***pontos*** | Atende *2* ***pontos*** |
| Clareza da solução | Não atende *0* ***pontos*** | Atende Parcialmente *1* ***pontos*** | Atende *2* ***pontos*** |
| Uso de exemplos e citações | Não atende *0* ***ponto*** | Atende Parcialmente *1* | Atende *2* ***pontos*** |

Notificar estudante
Salvar mudanças
Salvar e mostrar o próximo
Reconfigurar

# Para realizar a correção, selecione e clique no nível que atenda ao critério

Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto (Rubrica)
Ver todos os envios

ega: 5 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Nota:

Esta rubrica será utilizada para avaliar a entrega de atividades com base em critérios essenciais, como pontualidade, clareza, detalhamento e qualidade da solução apresentada. Cada critério possui níveis específicos de desempenho, permitindo uma avaliação estruturada e objetiva.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Qualidade da solução | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* |
| Clareza da solução | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* |
| Uso de exemplos e citações | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* |
| Clareza na comunicação | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente | Atende *2 pontos* |

eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.

3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 5 dias 8 horas adiantado
ste envio
de tarefa.pdf 11 março 2025, 11:20 AM

Formato Ferramentas Tabela Ajuda

p 0 palavras

Notificar estudante
Salvar mudanças
Salvar e mostrar o próximo
Reconfigurar

# Quando selecionado ficará destacado em verde

Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto (Rubrica)
Ver todos os envios

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Nota:

Esta rubrica será utilizada para avaliar a entrega de atividades c se em critérios essenciais, como pontualidade, clareza, detalhamento e qualidade da solução apresentada. Cada critério possui níveis específicos de desempenh permitindo uma avaliação estruturada e objetiva.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Qualidade da solução | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* |
| Clareza da solução | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* |
| Uso de exemplos e citações | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* |
| Clareza na comunicação | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente | Atende *2 pontos* |

eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.

3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

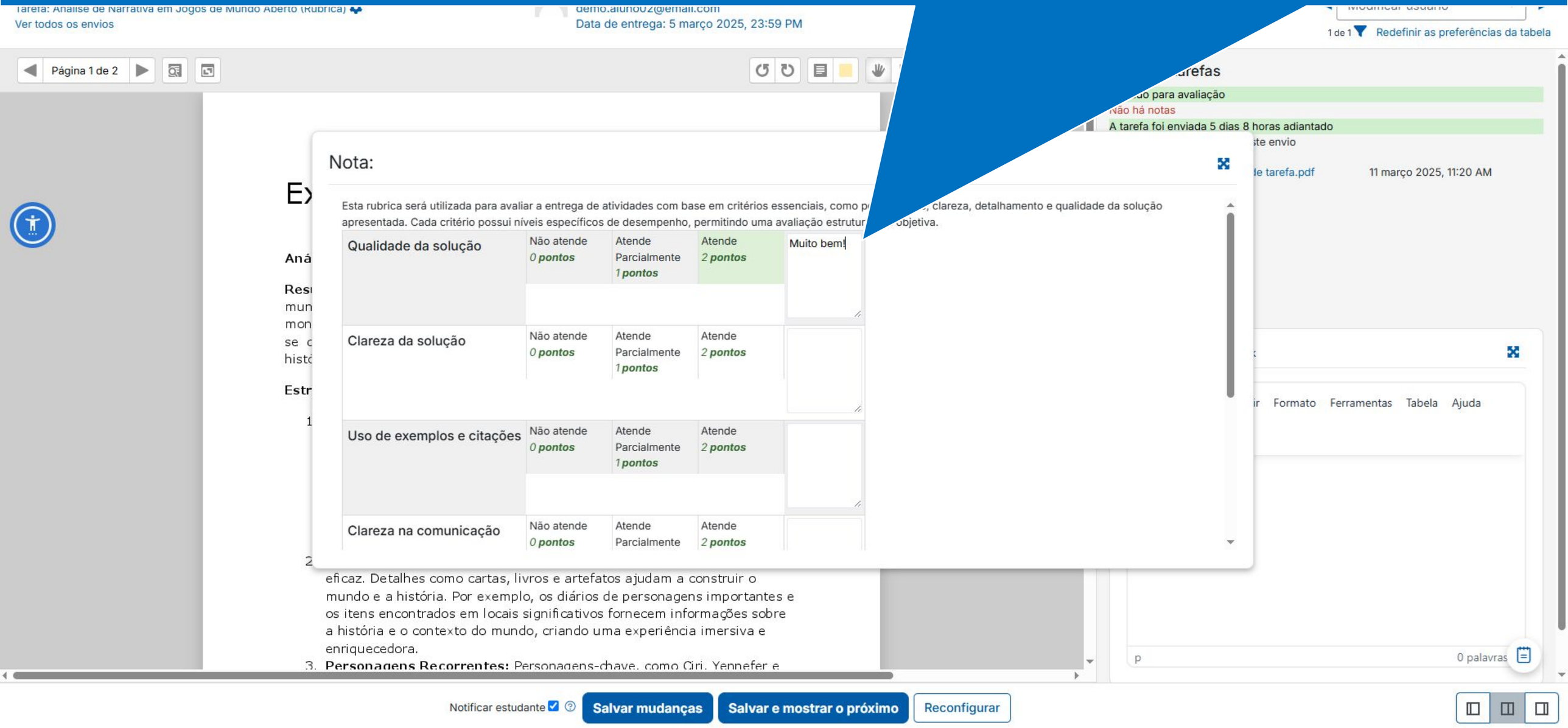
Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 5 dias 8 horas adiantado
ste envio
de tarefa.pdf 11 março 2025, 11:20 AM

Formato Ferramentas Tabela Ajuda

p 0 palavras

Notificar estudante Salvar mudanças Salvar e mostrar o próximo Reconfigurar

# Cada critério tem uma caixa simples de texto para que você dê dê o feedback por critério. Clique e digite o texto.



# Finalize o preenchimento de todos os critérios

Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto (Rubrica)
Ver todos os envios

email.com
5 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Nota:

Esta rubrica será utilizada para avaliar a entrega de atividades com base em critérios essenciais, como pontualidade, clareza, detalhamento e qualidade da solução apresentada. Cada critério possui níveis específicos de desempenho, permitindo uma avaliação estruturada e objetiva.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Qualidade da solução | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* | Muito bem! |
| Clareza da solução | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* | |
| Uso de exemplos e citações | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* | Poderia ter utilizado mais exemplos |
| Clareza na comunicação | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente | Atende *2 pontos* | |

eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.

3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 5 dias 8 horas adiantado
ste envio
de tarefa.pdf 11 março 2025, 11:20 AM

Formato Ferramentas Tabela Ajuda

p 0 palavras

Notificar estudante

Salvar mudanças | Salvar e mostrar o próximo | Reconfigurar

# Finalize o preenchimento de todos os critérios

Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto (Rubrica)
Ver todos os envios

email.com
5 março 2025, 23:59 PM

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Nota:

Esta rubrica será utilizada para avaliar a entrega de atividades com base em critérios essenciais, como pontualidade, clareza, detalhamento e qualidade da solução apresentada. Cada critério possui níveis específicos de desempenho, permitindo uma avaliação estruturada e objetiva.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Qualidade da solução | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* | Muito bem! |
| Clareza da solução | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* | |
| Uso de exemplos e citações | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* | Poderia ter utilizado mais exemplos |
| Clareza na comunicação | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente | Atende *2 pontos* | |

eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.

3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
A tarefa foi enviada 5 dias 8 horas adiantado
ste envio
de tarefa.pdf 11 março 2025, 11:20 AM

Formato Ferramentas Tabela Ajuda

p 0 palavras

Notificar estudante

Salvar mudanças | Salvar e mostrar o próximo | Reconfigurar

# Clique no canto superior direito para diminuir a caixa

Tarefa: Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto (Rubrica)
Ver todos os envios

Modificar usuário
1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Nota:

Esta rubrica será utilizada para avaliar a entrega de atividades com base em critérios essenciais, como pontualidade, clareza, detalhamento e qualidade da solução apresentada. Cada critério possui níveis específicos de desempenho, permitindo uma avaliação estruturada e objetiva.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Qualidade da solução | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* | Muito bem! |
| Clareza da solução | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* | |
| Uso de exemplos e citações | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente *1 pontos* | Atende *2 pontos* | Poderia ter utilizado mais exemplos |
| Clareza na comunicação | Não atende *0 pontos* | Atende Parcialmente | Atende *2 pontos* | |

eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.

3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

### Envio de tarefas

Enviado para avaliação
Não há notas
Tarefa foi enviada 5 dias 8 horas adiantado
Este envio
de tarefa.pdf 11 março 2025, 11:20 AM

Formato Ferramentas Tabela Ajuda

p 0 palavras

Notificar estudante Salvar mudanças Salvar e mostrar o próximo Reconfigurar

# Forneça o feedback geral da atividade

Ver todos os envios

Modificar usuário

1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

Página 1 de 2

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nível de detalhamento | Não atende *0* ***pontos*** | Atende Parcialmente *1* ***pontos*** | Atende *2* ***pontos*** |
| Pontualidade | Em Atraso *-2* ***pontos*** | No Prazo *0* ***pontos*** | |

Nota atual no livro de notas

Não há notas

Comentários de feedback

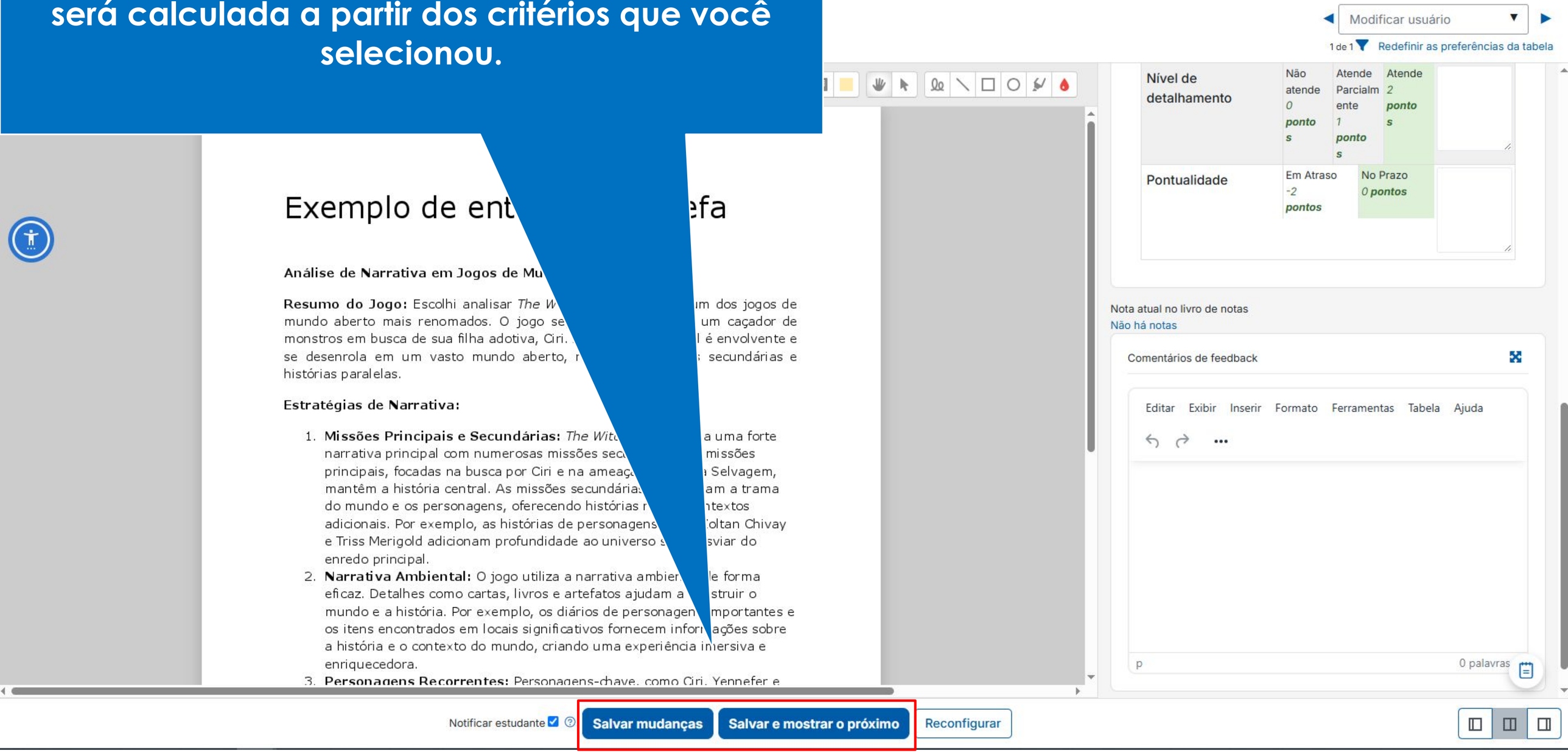
Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

p 0 palavras

Notificar estudante

Salvar mudanças | Salvar e mostrar o próximo | Reconfigurar

# Clique em uma das opções para salvar. A nota será calculada a partir dos critérios que você selecionou.



# Após salvar, a nota será mostrada aqui.

Modificar usuário

1 de 1 Redefinir as preferências da tabela

| | | | |
|---|---|---|---|
| detalhamento | 0 pontos | ente 1 pontos | pontos |
| Pontualidade | Em Atraso -2 pontos | No Prazo 0 pontos | |

Nota atual no livro de notas
90,00

Comentários de feedback

Editar Exibir Inserir Formato Ferramentas Tabela Ajuda

p 0 palavras

## Exemplo de entrega de tarefa

**Análise de Narrativa em Jogos de Mundo Aberto**

**Resumo do Jogo:** Escolhi analisar *The Witcher 3: Wild Hunt*, um dos jogos de mundo aberto mais renomados. O jogo segue Geralt de Rivia, um caçador de monstros em busca de sua filha adotiva, Ciri. A narrativa principal é envolvente e se desenrola em um vasto mundo aberto, repleto de missões secundárias e histórias paralelas.

**Estratégias de Narrativa:**

1. **Missões Principais e Secundárias:** *The Witcher 3* combina uma forte narrativa principal com numerosas missões secundárias. As missões principais, focadas na busca por Ciri e na ameaça da Caçada Selvagem, mantêm a história central. As missões secundárias aprofundam a trama do mundo e os personagens, oferecendo histórias ricas e contextos adicionais. Por exemplo, as histórias de personagens como Zoltan Chivay e Triss Merigold adicionam profundidade ao universo sem desviar do enredo principal.
2. **Narrativa Ambiental:** O jogo utiliza a narrativa ambiental de forma eficaz. Detalhes como cartas, livros e artefatos ajudam a construir o mundo e a história. Por exemplo, os diários de personagens importantes e os itens encontrados em locais significativos fornecem informações sobre a história e o contexto do mundo, criando uma experiência imersiva e enriquecedora.
3. **Personagens Recorrentes:** Personagens-chave, como Ciri, Yennefer e

Notificar estudante Salvar mudanças Salvar e mostrar o próximo Reconfigurar