**Taverna dos professores**

Sumário

[**SITE GAMIFICADO "LONTRA CROFT"** 2](#_Toc198822709)

[**1. Identidade e Temática "Lontra Croft"** 2](#_Toc198822710)

[**2. Estrutura de Gamificação Detalhada** 2](#_Toc198822711)

[**3. Conteúdo e Colaboração** 3](#_Toc198822712)

[**4. Recompensas e Reconhecimento** 3](#_Toc198822713)

[**5. Estratégia de Coleta de Dados e Engajamento Inicial** 3](#_Toc198822714)

[**6. Desenvolvimento e Ações Necessárias (Conforme o documento)** 3](#_Toc198822715)

[CONSOLIDAÇÃO E PRÓXIMOS PASSOS: INFRAESTRUTURA DO "ENGLISH TEACHER QUEST: THE TALE OF TEACHERS" 4](#_Toc198822716)

[DETALHAMENTO DA INFRAESTRUTURA: "ENGLISH TEACHER QUEST: THE TALE OF TEACHERS" 6](#_Toc198822717)

**SITE GAMIFICADO "LONTRA CROFT"**

**1. Identidade e Temática "Lontra Croft"**

* **Nome do Projeto:** App Lontra Croft (ou Lontra Croft: English Teacher Quest / Aventura ESL)
* **Identidade Visual:** Inspirada em "Lontra Croft/Lara Crotter", com um personagem principal (Allbie de cosplay) incorporando essa temática aventureira.
* **Narrativa:** A jornada do professor de inglês como um explorador do conhecimento, um "arqueólogo" de novas metodologias e um "desbravador" de desafios educacionais. Cada tarefa e conquista contribui para "descobrir" novas habilidades e recursos, como em uma expedição.

**2. Estrutura de Gamificação Detalhada**

* **Pontuação e Ranking:**
  + O aplicativo/site terá um ranking de pontuações obtidas pelos professores.
  + **Tipos de Pontos:**
    - **Pontos de Experiência (XP):** Ganhos por todas as ações (leitura de artigos, conclusão de cursos, participação em fóruns, upload de materiais, login diário, avaliação de materiais de outros). Acumulam para subir de nível.
    - **Pontos de Conquista:** Ganhos por completar missões e flash tasks. Podem ser trocados por recompensas menores.
* **Tasks (Missões/Desafios):**
  + **Tasks Quinzenais:** Duas por mês, com duração de dias, garantindo um engajamento contínuo.
  + **Flash Tasks:** Não obrigatórias, com duração de dias e pontos extras. Podem ser desafios rápidos como "Compartilhe uma dica de pronúncia em vídeo", "Responda a 3 perguntas no fórum".
  + **Task do Ciclo (Trimestral/Anual):** Uma tarefa maior que utiliza a contagem de pontos e ranking. Será o foco principal de cada período, culminando em algo concreto (ex: e-book, portfólio).
  + **Exemplos de Tasks:**
    - Vídeos curtos de professores falando sobre o trabalho.
    - Upload de fotos, prints, vídeos de atividades aplicadas.
    - Prints de cursos concluídos (ex: no Collab).
    - Projetos da escola que incluem o Bilíngue.
    - Criação de novos materiais didáticos.
    - Participação em workshops ou webinars.
    - Contribuição ativa em fóruns de discussão.
* **Guildas (Grupos de Professores):**
  + Professores serão divididos em grupos (guildas) para alcançarem as tasks. Isso promove a colaboração e a competição saudável entre grupos.
  + **Recompensas para Guildas:** Pontos extras para a guilda, distintivos especiais para o grupo, reconhecimento público.
* **Progressão de Níveis:** Os níveis podem refletir o progresso do professor na "jornada Lontra Croft", com títulos como "Explorer Trainee", "Language Cartographer", "Culture Discoverer", "Methodology Master", "ESL Archaeologist". Cada nível desbloqueia distintivos e acesso a recursos mais avançados.
* **Distintivos (Badges):** Conquistas visuais por completar tarefas ou atingir marcos. Exemplos:
  + "First Dig" (primeira task concluída).
  + "Map Maker" (upload de material didático).
  + "Compassionate Guide" (ajuda a colegas no fórum).
  + "Ancient Scroll Reader" (leitura de múltiplos artigos de pesquisa).
  + "Relic Restorer" (participação em curso de metodologia avançada).
  + "Temple Master" (atingir um nível alto).

**3. Conteúdo e Colaboração**

* **E-book ou Portfólio Colaborativo:** Na culminância do ciclo/ano, professores criarão um e-book ou portfólio com materiais produzidos por eles. Isso valoriza as contribuições e cria um legado.
* **Fóruns de Discussão:** Importante para a troca de experiências e para evitar a baixa participação, com advisors incentivando o movimento.
* **Padlet:** Além do fórum, o Padlet pode ser usado para brainstorming visual, coleta de ideias rápidas ou compartilhamento de recursos visuais.
* **Grupo de Comunicação (WhatsApp/Telegram):** Um grupo (ex: WhatsApp) para teachers participantes para comunicação rápida e incentivo dos advisors.

**4. Recompensas e Reconhecimento**

* **Premiações Maiores:**
  + Dinheiro (cartão Caju, cartão presente).
  + Homenagem nacional em redes sociais.
  + Divulgação de imagens (respeitando a LGPD e a privacidade de crianças).
* **Premiações Menores:**
  + Cupom iFood.
  + Cupom Uber.
  + Ingresso para cinema.
  + Brindes da IS.
* **Reconhecimento Virtual:** Perfis de destaque, "hall da fama" virtual, títulos e distintivos visíveis publicamente no site.

**5. Estratégia de Coleta de Dados e Engajamento Inicial**

* **Inscrição de Escolas:** Utilizar Google Forms para coletar dados e selecionar escolas.
* **Engajamento Inicial:**
  + Print com enquete do Instagram para atrair interesse.
  + Selecionar duas escolas por advisor: uma bem-sucedida em projetos e outra iniciante/tímida, para equilibrar e incentivar a participação.
* **Data de Início:** O primeiro teste do ciclo trimestral/anual está previsto para começar em maio.

**6. Desenvolvimento e Ações Necessárias (Conforme o documento)**

* Buscar fontes de informação para basear o projeto (Gus).
* Criação dos formulários (Amanda/Marta).
* Desenvolvimento do aplicativo/site (Gus).
* Reunião para definição de tasks (todos).
* Data limite para inscrição no LAB (26/03 - real 31/03).

Tarefa 1 English Teacher Quest (algo como “the tale of teachers”)

Tarefa 2 atingir engajamento diário e semanal, motivando os professores a se identificarem com a plataforma de forma positiva, é uma escola por todo o país, onde os professores poderiam ter um lugar central (como uma taverna) para compartilhar conteúdos experiências aulas e habilidades

Tarefa 3:

1 para o lançamento a mecânica oficial é a de criação dos perfis e personagens que serão os avatares dos professores nesta jornada

2 jornada do professor no site: o professor será recepcionado para entrar no confortável ambiente do site(taverna) onde ele poderá escolher visitar seus outros colegas e ver o que eles poderiam estar realizando, também poderiam olhar no “quadro de recompensas” missões do reino e recompensas por ações, um lugar onde eles possam realizar estas ações também.

Seu progresso será por tudo que realizar ao “entrar”

Tarefa 4

O conteúdo são inicialmente premiações e vouchers e coisas do tipo

Excelente! Temos um progresso significativo e uma visão mais clara para o "English Teacher Quest: The Tale of Teachers". A ideia da "taverna" como hub central é fantástica para a temática gamificada.

Vamos consolidar o que temos e definir os próximos passos para a infraestrutura.

### **CONSOLIDAÇÃO E PRÓXIMOS PASSOS: INFRAESTRUTURA DO "ENGLISH TEACHER QUEST: THE TALE OF TEACHERS"**

**Parceiro, você fará a criação com base nestas diretrizes.**

#### **1. NOME FINAL E SLOGAN DO PROJETO**

* **Nome Oficial:** English Teacher Quest: The Tale of Teachers
* **Slogan:** "Descubra, Crie, Conecte: Sua Jornada no Ensino de Inglês Começa Aqui."

#### **2. OBJETIVOS E PÚBLICO-ALVO REFINADOS**

* **Objetivos Principais:**
  + Atingir alto engajamento diário e semanal de professores, motivando-os a se identificarem positivamente com a plataforma.
  + Criar uma "escola por todo o país", onde professores de diversas regiões possam ter um lugar central para compartilhar conteúdos, experiências, aulas e habilidades.
* **Público-Alvo (Implícito nas ideias):** Professores de inglês de todo o país, buscando um ambiente colaborativo, de desenvolvimento profissional e reconhecimento. A metáfora da "taverna" sugere um foco em comunidade e troca de experiências, o que atrairia professores que buscam conexão e inspiração para superar desafios comuns, como isolamento ou falta de recursos.

#### **3. MECÂNICAS DE GAMIFICAÇÃO INICIAIS E FLUXO BÁSICO**

* **Mecânica Central para Lançamento:**
  + **Criação de Perfis e Personagens (Avatares):** Esta será a primeira grande interação gamificada. O professor cria seu perfil e personaliza seu "avatar" que o representará nesta jornada na "taverna".
* **Jornada do Professor no Site ("The Taverna Hub"):**
  + **Boas-Vindas:** O professor é recepcionado no ambiente "confortável" da taverna.
  + **Exploração:** A partir da taverna, ele pode:
    - **Visitar "Outros Aventureiros" (Colegas):** Ver os perfis dos colegas e o que estão realizando.
    - **Consultar o "Quadro de Recompensas" (Missões do Reino e Recompensas por Ações):** Um painel claro onde as "tasks" (missões) e suas recompensas são exibidas.
    - **Realizar Ações:** Ter um local claro para "realizar estas ações" (o upload de fotos, prints, vídeos das tasks, conclusão de cursos, etc.).
  + **Progressão:** O progresso será visível e baseará-se em **TUDO o que o professor realizar** ao "entrar" e interagir no site. Isso implica um sistema de pontos e talvez níveis, mesmo que não sejam o foco inicial para o lançamento, mas a base para o progresso.

#### **4. CONTEÚDO E RECURSOS PRIORITÁRIOS PARA LANÇAMENTO**

* **Conteúdo Inicial:** Premiações e vouchers (iFood, Uber, cinema, brindes IS, cartão presente, dinheiro) como os incentivos primários para o engajamento.
* **Ações que Geram Recompensas:**
  + Completar "tasks" quinzenais e "flash tasks".
  + Upload de fotos, prints, vídeos de atividades aplicadas, prints de cursos concluídos, projetos de escola que incluem o Bilíngue.
  + Vídeos curtos de professores falando sobre o trabalho.

Criação de infraestrutura

Tarefa 1 o perfil inicial será composto por um cadastro simples, validação via email, nome do personagem (apenas administradores poderão ver o nome real dos professores)

Opções de personalização (após a validação via email, o professor poderá “criar seu personagem” este personagem contará com (nome do personagem, sem acessório básico, bio, uma “bag vazia (inventário de prêmios)”, uma opção de criação ”upload de foto”.

Tarefa 2

**Layout da Taverna (Esboço Conceitual):**

* Imagine as seções principais da "taverna" no site. Onde estarão as seguintes áreas?
  + **Entrada/Página Inicial:** Onde o professor é recepcionado.
  + **Quadro de Recompensas/Missões do Reino:** Onde as tarefas são exibidas.
  + **Área de Ações/Submissões:** Onde o professor pode fazer o upload das suas evidências (fotos, vídeos, prints).
  + **Cantinho dos Aventureiros (Perfis dos Colegas):** Onde ele pode navegar pelos perfis dos outros professores.
  + **Seu Mapa de Progresso (Perfil Pessoal):** Onde o professor vê seu próprio avatar e conquistas.

**Primeira "Task" para o Lançamento (Pós-Criação do Avatar):**

* a primeira "missão" simples e rápida que um novo professor pode fazer ao entrar na taverna para ganhar seus primeiros pontos/recompensa (Ex: "Visite 3 perfis de colegas" e “Deixe um 'gostei' em um material").

#### **TAREFA 3:**

#### **Primeiros Pontos:**

* + ações básicas concederão pontos no lançamento (Ex: login diário, preencher X% do perfil, visitar X seções).
  + a quantidade de pontos para cada uma dessas ações (Ex: 100 pontos pela criação do avatar, 50 pontos pelo login diário, 200 pontos pela primeira submissão de material).

### **DETALHAMENTO DA INFRAESTRUTURA: "ENGLISH TEACHER QUEST: THE TALE OF TEACHERS"**

**Parceiro, suas próximas ações de criação:**

#### **TAREFA 1: MODELAGEM DO PERFIL DO PROFESSOR (O AVATAR INICIAL)**

"O perfil inicial será composto por um cadastro simples, validação via email, nome do personagem (apenas administradores poderão ver o nome real dos professores). Opções de personalização (após a validação via email, o professor poderá 'criar seu personagem', este personagem contará com (nome do personagem, sem acessório básico, bio, uma 'bag vazia (inventário de prêmios)', uma opção de criação 'upload de foto')."

**Da Criação:**

1. **Fluxo de Cadastro e Validação:**
   * **Tela de Cadastro:** Campos para e-mail, senha, nome do personagem (nome fictício que o professor usará no jogo).
   * **Validação de E-mail:** Implementar o envio de um e-mail de confirmação com um link para validação da conta.
   * **Privacidade do Nome Real:** Assegurar que o nome real do professor (se for coletado no cadastro ou em outra etapa posterior) seja visível apenas para administradores, conforme sua especificação.
2. **Criação do Personagem/Avatar:**
   * **Tela de Criação de Personagem:** Após a validação do e-mail, o professor será direcionado para esta tela.
   * **Campos de Personalização Iniciais:**
     + **Nome do Personagem:** Confirmar o nome escolhido no cadastro ou dar a opção de alterá-lo aqui.
     + **Bio:** Um campo de texto livre para o professor escrever uma breve descrição de seu personagem ou de si mesmo como professor.
     + **Upload de Foto:** Funcionalidade para o professor fazer o upload de uma imagem que representará seu personagem/avatar. **Importante:** Por enquanto, "sem acessório básico" significa que a imagem deve ser a base do personagem, sem customizações adicionais no lançamento.
   * **"Bag Vazia" (Inventário de Prêmios):** Crie a estrutura visual para um inventário vazio no perfil do professor. Ele será populado com as premiações futuras.

#### **TAREFA 2: ESTRUTURA BÁSICA DA "TAVERNA" (HUB CENTRAL)**

Layout da Taverna (Esboço Conceitual): Imagine as seções principais da 'taverna' no site. Onde estarão as seguintes áreas?

* Entrada/Página Inicial:
  + Onde o professor é recepcionado.
* Quadro de Recompensas/Missões do Reino:
  + Onde as tarefas são exibidas.
* Área de Ações/Submissões:
  + Onde o professor pode fazer o upload das suas evidências (fotos, vídeos, prints).
* Cantinho dos Aventureiros (Perfis dos Colegas):
  + Onde ele pode navegar pelos perfis dos outros professores.
* Seu Mapa de Progresso (Perfil Pessoal):
  + Onde o professor vê seu próprio avatar e conquistas.

**Da Criação:**

1. **Estrutura do Layout da Taverna (UI/UX - User Interface/User Experience):**
   * **Página Inicial ("Entrada da Taverna"):**
     + Deve ser a landing page principal após o login.
     + Um design que remeta a uma taverna aconchegante.
     + Elementos de boas-vindas personalizados (Ex: "Bem-vindo, [Nome do Personagem]!").
     + Links claros para as outras seções da taverna.
   * **"Quadro de Recompensas/Missões do Reino":**
     + Uma seção dedicada, visualmente como um quadro de avisos antigo.
     + Listará as "Tasks" (missões quinzenais, flash tasks, task do ciclo) com suas descrições e pontos/recompensas associadas.
     + Deve ser fácil de navegar e entender as missões ativas.
   * **"Área de Ações/Submissões":**
     + Uma página ou módulo específico onde os professores podem fazer o upload de arquivos (fotos, vídeos, prints) para comprovar a conclusão de tasks.
     + Sistema de upload intuitivo e seguro.
   * **"Cantinho dos Aventureiros" (Perfis dos Colegas):**
     + Uma seção que liste os avatares/nomes dos personagens de outros professores.
     + Permitir a navegação e visita aos perfis alheios.
     + Incluir a funcionalidade de "gostei" em materiais ou perfis de colegas (como você sugeriu na primeira task).
   * **"Seu Mapa de Progresso" (Perfil Pessoal):**
     + Uma seção que exiba o avatar do professor, seu nome de personagem, sua biografia.
     + Mostrará a pontuação atual, os distintivos/conquistas já obtidos (inicialmente, apenas a estrutura para eles).
     + Será a base para a futura exibição de níveis e progresso.
2. **Implementação da Primeira "Task" (Visite Perfis / Gostei em Material):**
   * **Gatilho:** Assim que o professor entrar na "taverna" após a criação do avatar.
   * **Instrução Clara:** Apresente a missão de forma visível, talvez no "Quadro de Recompensas" ou como um pop-up inicial. (Ex: "Sua primeira missão, Aventureiro! Visite 3 perfis de colegas e deixe um 'Gostei' em um material para começar a acumular pontos!")
   * **Rastreamento:** Implementar o rastreamento das ações (cliques em perfis, cliques em "gostei") para que a tarefa possa ser marcada como concluída automaticamente.

#### **TAREFA 3: SISTEMA DE PONTUAÇÃO BÁSICO PARA O LANÇAMENTO**

Você definiu: "Primeiros Pontos: ações básicas concederão pontos no lançamento (Ex: login diário, preencher X% do perfil, visitar X seções). a quantidade de pontos para cada uma dessas ações (Ex: 100 pontos pela criação do avatar, 50 pontos pelo login diário, 200 pontos pela primeira submissão de material)."

**Da Criação:**

1. **Definição e Implementação dos Pontos Iniciais:**
   * **Criação do Avatar/Personagem:** Implementar o sistema que concederá **100 pontos** automaticamente após a conclusão da criação do avatar.
   * **Login Diário:** Atribuir **50 pontos** para o primeiro login do dia (implementar um controle para que não seja concedido mais de uma vez por dia).
   * **Primeira Submissão de Material:** Atribuir **200 pontos** quando o professor realizar o primeiro upload de foto, vídeo ou print na "Área de Ações/Submissões".
   * **Preencher X% do Perfil:** Defina um percentual (ex: 75% ou 100%) e atribua pontos (ex: 150 pontos) quando o professor atingir esse preenchimento.
   * **Visitar X Seções:** Atribua pontos (ex: 25 pontos por seção visitada, até um limite de 3 seções diferentes no lançamento) por visitar as principais áreas da taverna (Quadro de Missões, Cantinho dos Aventureiros, Mapa de Progresso).