

Squad 42:

Edson Aguiar	Luís bezerra
Filipe José	Mariah
Ivan Roberto	Mariana
Jean Phillip	Pedro Roberto
João Santino	Wictor Eduardo

Kickoff – Tecnologia e educação a serviço da educação

Projeto :



1. Matriz CSD

CATEGORIA	DESCRIÇÃO
CERTEZAS (C)	<ul style="list-style-type: none">• Crianças com TEA apresentam dificuldades sensoriais que afetam AVD.• Gamificação aumenta engajamento e permanência nas tarefas.• Videomodelagem e passo a passo visual são eficazes no ensino de AVD. .• Tutores e escolas demandam ferramentas acessíveis, simples e estruturadas.
SUPOSIÇÕES (S)	<ul style="list-style-type: none">• Personagens, narrativa e reforços podem melhorar a adesão infantil.• O painel escolar pode ser decisivo para adoção institucional.• Ajustes sensoriais podem reduzir crises e melhorar o desempenho nas atividades.• Famílias podem preferir vídeos gravados no próprio ambiente da criança.
DÚVIDAS (D)	<ul style="list-style-type: none">• Qual tipo de recompensa mais engaja cada faixa etária?• Qual o equilíbrio ideal entre gamificação e simplicidade visual?• A aplicação ajudará na autonomia da criança ou poderá deixá-la dependente.• Quais funcionalidades devem ser priorizadas no MVP?• Como integrar o app de forma fluida ao cotidiano escolar (AEE)?