

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