



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO
REITORIA
Pró-Reitoria de Extensão - PROEXT

EDITAL DE PROJETOS DE INTEGRAÇÃO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO VOLTADOS AO PROGRAMA DE ROBÓTICA, PROGRAMAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS N°09/2022 - PRENAE/PRPGI/PROEXT

RESULTADO PRELIMINAR

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Maranhão – IFMA, através das Pró-reitorias de Ensino e Assuntos Estudantis - PRENAE, Pesquisa, Pós-graduação e Inovação - PRPGI e Extensão - PROEXT, torna público o Resultado Preliminar das Propostas submetidas ao Edital de projetos de integração ensino, pesquisa e extensão voltados ao programa de robótica, programação e tecnologias aplicadas N° 9/2022 - PRENAE/PRPGI/PROEXT/IFMA.

Projeto	Campus	Nota	Situação	Observações
Desenvolvimento do pensamento computacional através da robótica educacional	Codó	94.50	CLASSIFICADO	
Powerpuff Code Girls: Estimulando meninas do Maranhão a desenvolverem o pensamento computacional por meio da lógica de programação, robótica e cultura maker	Itapecuru	93.33	CLASSIFICADO	
OFICINAS DE ROBÓTICA EM ESCOLAS DE COMUNIDADES TRADICIONAIS	Grajaú	93.33	CLASSIFICADO	
RELACIONANDO PROGRAMAÇÃO, FÍSICA E ROBÓTICA POR MEIO DE OFICINAS DE PROGRAMAÇÃO COM ARDUÍNO	Caxias	93.00	CLASSIFICADO	

AGRICULTURA FAMILIAR MAKER - Um ponto de convergência para a robótica, programação e inovação	Viana	91.67	CLASSIFICADO	
Robótica como ferramenta de ensino e inclusão à tecnologia	Açailândia	90.33	CLASSIFICADO	
PROGRAMANDO O FUTURO: ENSINO DE PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES DE COMUNIDADES TRADICIONAIS DA AMAZÔNIA MARANHENSE	Santa Inês	88.50	CLASSIFICADO	
Robótica Educacional como metodologia para desenvolver o Pensamento Computacional	Maracanã	87.50	CLASSIFICADO	
ROBÓTICA EDUCACIONAL COMO MEIO INTEGRADOR ENTRE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO	Timon	83.33	CLASSIFICADO	
ENSINO DE ROBÓTICA E PROGRAMAÇÃO EM BLOCOS PARA ALUNOS DA REDE PÚBLICA DE ENSINO	Carolina	81,17	CLASSIFICADO	
Uso da Robótica inclusiva como recurso didático de aprendizagem STEAM e prática MAKER	Monte Castelo	80.67	CLASSIFICADO	
CLUBE DE ELETRÔNICA	Pedreiras	77.50	CLASSIFICADO	
MULTIVERSO E-las: conexões tecnológicas com escolas do campo no leste maranhense	Coelho Neto	77.33	CLASSIFICADO	

Robótica Educacional para Ensino de Lógica de Programação	São João dos Patos	76.17	CLASSIFICADO	
Aplicativo para dispositivo móvel sobre segurança da informação	Pinheiro	62.67	CLASSIFICADO	
APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS NA CONSTRUÇÃO, PROGRAMAÇÃO E COMPETIÇÕES DE ROBÓTICA	São José de Ribamar	62.00	CLASSIFICADO	
Desenvolvimento de aplicativos mobile para iniciação tecnológica em programação aplicada.	Açailândia	82.33	CLASSIFICADO	
Jovens Makers: Inclusão e cidadania digital para alunos de comunidades quilombolas por meio da robótica, lógica de programação e cultura maker no estado do Maranhão	Itapecuru	68.67	CLASSIFICADO	

São Luís, 07 de dezembro de 2022.

Maron Stanley Silva Oliveira Gomes

Pró-reitor de Ensino e Assuntos Estudantis

Rogério de Mesquita Teles

Pró-reitor de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

Carlos Alexandre Amaral Araújo

Pró-reitor de Extensão

Documento assinado eletronicamente por:

- **Maron Stanley Silva Oliveira Gomes, PRO-REITOR - CD2 - PRENAE**, em 07/12/2022 10:19:49.
- **Carlos Alexandre Amaral Araujo, PRO-REITOR - CD2 - PROEXT**, em 07/12/2022 10:34:04.
- **Rogério de Mesquita Teles, PRO-REITOR - CD2 - PRPGI**, em 07/12/2022 11:00:11.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 07/12/2022. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifma.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 546555

Código de Autenticação: 58bc3f55e3

