

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO
AGÊNCIA IFMA DE INOVAÇÃO

EDITAL PRPGI Nº 86, DE 04 DE JUNHO DE 2019
FÁBRICA DE JOGOS – VIGÊNCIA 2019/2020

A Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo Artigo 19, inciso II, do Estatuto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão, torna público o **RESULTADO PARCIAL** dos projetos aprovados no âmbito do Programa de Bolsa Institucional de Desenvolvimento da Pesquisa, voltado para a **Pesquisa de Jogos** que estejam em fase de concepção ou desenvolvimento, vigência 2019/2020, conforme disposições do Edital PRPGI nº 08, de 15 de janeiro de 2019.

1. O orientador e coorientador não podem estar inadimplentes junto aos Programas lançados pela PRPGI, até a data de divulgação do resultado final deste certame, sob pena de desclassificação da proposta;
2. As solicitações de recurso quanto ao resultado deste edital deverão ser feitas pelo orientador no Sistema SUAP, em **até 2 (dois) dias úteis**, após a sua divulgação, no módulo “Pesquisa → Projetos → Meus Projetos → Selecionar projeto a qual quer interpor recurso → Clicar no botão interpor recurso → Redigir recurso e enviar”;
- 3.1 Recursos interpostos fora desse prazo não serão avaliados pelo Comitê Científico;
3. Quaisquer dúvidas suscitadas de interpretação deste edital ou em relação ao uso do sistema SUAP podem ser enviadas ao e-mail inovacao.prpgi@ifma.edu.br.
4. Projetos aprovados por ordem decrescente de pontuação:

4.1 APROVADOS COTA IFMA – 33 BOLSAS

ORD.	PROJETO	CAMPUS	ÁREA DE CONHECIMENTO	COORDENADOR	BOLSAS*
1	DYSLEXIC ABA: Um game para o auxílio de crianças portadoras de Dislexia	COD	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Francisco Adelson Alves Ribeiro	3
2	Alpha-LIBRAS: Um game para auxiliar o aprendizado de LIBRAS	COD	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Francisco Adelson Alves Ribeiro	3
3	Projeto EletroMag	MTC	FÍSICA (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Fabio Henrique Silva Sales	1
4	Citizen Luis: Aventuras no Maranhão	MTC	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Eveline de Jesus Viana Sa	2
5	PrePlastic - Plástico, reciclagem e educação	CAX	QUÍMICA (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Leonardo Jose Brandao Lima de Matos	1
6	CLADOMANIA	CAX	BIOLOGIA GERAL (CIÊNCIAS BIOLÓGICAS)	Guilherme Santana Lustosa	1
7	O Mundo de Arthur	MTC	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Eveline de Jesus Viana Sa	2
8	A vida de Robson	SJR	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Elinaldo Quaresma	1
9	O Mundo Secreto de Pitágoras	MTC	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Mauro Lopes Carvalho Silva	1
10	SPACE PILOT - Aprendendo Inglês através de uma viagem espacial	MTC	LINGUÍSTICA (LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES)	Carla Marina da Silva Torres de Sousa	1
11	Cartas do Tempo	TMN	HISTÓRIA (CIÊNCIAS HUMANAS)	Marcos Antonio Alves Batista Filho	1
12	The Bird	SJR	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Leticia Cabral Correia	1

13	Brincando com Bumba Meu Boi	SJR	MULTIDISCIPLINA R/OUTROS (OUTROS)	Mariceia Ribeiro Lima	1
14	Green Planet - Versão Beta	BAC	MULTIDISCIPLINA R/OUTROS (OUTROS)	Francisco Marques de Oliveira Neto	1
15	PERFIL SÓCIO-FILOSÓFICO: o desenvolvimento e utilização de um jogo como recurso didático para o ensino de Filosofia e Sociologia	BTC	MULTIDISCIPLINA R/OUTROS (OUTROS)	Maristhela Rodrigues da Silva	1
16	Pepe o cozinheiro: uma estratégia para o ensino de frações	SJP	MATEMÁTICA (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Fabiana Leal Nascimento	1
17	Geografia Escolar: Jogo Digital para Alfabetização Cartográfica no Ensino Médio	SJR	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Clauton Fonseca Sampaio	1
18	SOS PLANET	SJR	GEOGRAFIA (CIÊNCIAS HUMANAS)	Flavya Cristina Moraes Gurgel de Oliveira Abreu	1
19	A AVENTURA MITOLÓGICA	SJR	ARTES (LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES)	Meiriluce Portela Teles Carvalho	1
20	God of Physics	ACA	FÍSICA (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Valter dos Santos Mendonça Neto	1
21	POTENCIALIZA: SOFTWARE PARA O ENSINO DE ATIVIDADES MATEMÁTICAS INICIAIS EM DISCENTES COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL	VNA	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Francisco da Conceicao Silva	1
22	Bright Scaper	MTC	LINGUÍSTICA (LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES)	Carla Marina da Silva Torres de Sousa	1
23	Mapas em Quebra-Cabeça: possibilidades no ensino de geografia	BTC	EDUCAÇÃO (CIÊNCIAS HUMANAS)	Bianca dos Santos Fernandes	1
24	Arte Além dos Olhos	PIN	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Higo Felipe Silva Pires	3
25	A Utilização do Jogo como recurso de	CNT	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO	Mardoqueu Sousa Telvina	1

	motivação e aprendizagem no Combate do Aedes Aegypti		(CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)		
--	---	--	---------------------------------	--	--

*Bolsas concedidas conforme alínea “e” do item 5.1 do Edital PRPGI nº 08, de 15 de janeiro de 2019.

São Luís (MA), 04 de junho de 2019.



Prof.ª Dr.ª Natilene Mesquita Brito
Pró-Reitora de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação
Instituto Federal do Maranhão