

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

EDITAL PRPGI Nº 95, DE 17 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 FINAL** 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.

- Os documentos dos bolsistas solicitados, conforme item 5.2 do Edital PRPGI nº 08, de 15 de janeiro de 2019, deverão ser anexados no sistema SUAP até o dia 31/07/2019;
- 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;
- Projetos aprovados por ordem decrescente de pontuação:


3.1 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	Eveline de Jesus Viana Sa	2

			(CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)		
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	SJR	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO	Clauton Fonseca Sampaio	1

	Cartográfica no Ensino Médio		(CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)		
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 Mendonca 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 motivação e aprendizagem no Combate do Aedes Aegypti	CNT	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA)	Mardoqueu Sousa Telvina	1

São Luís – MA, 17 de junho de 2019.


Profa. Ms. Lígia Cristina Ferreira Costa
 Diretora de Pesquisa no exercício da
 Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação
 Instituto Federal do Maranhão