

PROJETOS HOMOLOGADOS | PIBIC JR 2023

Informamos que os seguintes projetos estão homologados para banca de avaliação do PIBIC Jr 2023 “Gamificação e Robótica na Cidade de Vitória/ES”.

Dos projetos:

Relação de projetos homologados – PIBIC Jr – 2023			
Item	Professor(a)	Projeto	Situação
1	Andressa P. Oliveira	A robótica sustentável	Homologado
2	Carla Carvalho de Aguiar	Conhecer para preservar a riqueza do nosso quintal: nosso querido manguezal	Homologado
3	Cesar G. Souza Belotto	A inserção de aplicativos em aulas de Matemática para o Ensino Fundamental com auxílio do aplicativo App Inventor	Homologado
4	Daniel M. dos Santos	A Escola de inovação de Vitória-ES: Robótica, fabricação digital e metodologias ativas (Re)inventando a Educação	Homologado
5	Eduardo S. Duque	Gamificando o ensino de História na EJA	Homologado
6	Elizabeth Oliveira	PANapp: aplicação de metodologias ativas para o ensino-aprendizagem da lógica de programação através da Programação Visual em Blocos	Homologado
7	Érica Milena de Souza	Do lixo a sustentabilidade socioambiental: utilização da Cultura Maker e da Robótica sustentável como estratégia para a elaboração de uma maquete de um condomínio de casas populares no município de Vitória	Homologado
8	Evellyn Maia	Criação e montagem de máquinas para benefício da população de Vitória/ES	Homologado
9	Israel Scardua de	Todos por um!	Homologado

	Aquino		
10	Kaique C. B. De Oliveira Arruda	DIGloteca – Gamificação Bibliográfica da EMEF Suzete Cuendet	Homologado
11	Ketney Tonetto	Robótica: uma metodologia ativa	Homologado
12	Kleber Teles Ribeiro	aRAPiando (arrepiando) na Língua Portuguesa: uma gamificação de abordagens linguísticas, gramaticais e discursivas nos textos de rappers brasileiros.	Homologado
13	Luana Portela	Para onde vai meu lixo?	Homologado
14	Luciano A. Vieira	Robótica e Reciclagem	Homologado
15	Maria da Penha K. del Maestro	ECO JOGO – Escola Sustentável em construção	Homologado
16	Maria Stela B. De Oliveira	Gamificação e EcoCidadania: o jogo da vida!	Homologado
17	Natacha S. Ribeiro	A gamificação e sua relação com o ensino aprendizagem da reciclagem.	Homologado
18	Patrícia Galvão	Cultivando Sabedoria: gamificação na Horta Escolar e Competição pela alimentação saudável	Homologado
19	Ricardo Douglas da Silva	Clube de Robótica RCO	Homologado
20	Sheila Mara S. dos Santos	O jogo matemático como metodologia na aprendizagem de conteúdos.	Homologado
21	Terezinha M. Rodrigues	Educação para Cidadania Digital: um passaporte seguro para os líderes do futuro.	Homologado
22	Thales Silva	Jogo EcoVix: unindo ecologia, tecnologia e turismo a favor da divulgação científica por meio da criação de um jogo online interativo	Homologado
23	Victor de Luna Pierobon	Programando ideias: a idealização, prototipagem e desenvolvimento de um robô autônomo por alunos da rede pública	Homologado