



RESULTADO PRELIMINAR



| PROJETO | MÉDIA |
|---|-------|
| A MATEMÁTICA NO JOGO: (RE)PENSANDO UM RECURSO LUDOMATEMÁTICO ACESSÍVEL | 10,0 |
| APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS E SISTEMA DE REPETIÇÃO ESPAÇADA NO ENSINO DE ANATOMIA E FISILOGIA ANIMAL NAS CIÊNCIAS AGRÁRIAS | 7,7 |
| APLICAÇÃO DIDÁTICA DE TRÊS FANTOMAS PARA APERFEIÇOAMENTO VISUAL E COGNITIVO DE IMAGENS POR ULTRASSONOGRRAFIA. | 8,0 |
| APLICAÇÃO DO SOFTWARE SIGRA: SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO RURAL DA ATES/ATES EM ÁREA DE ASSENTAMENTO NO ALTO SERTÃO SERGIPANO PARA CRIAÇÃO DE INDICADORES DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL | 7,6 |
| AVALIAÇÃO COGNITIVA EM CURSOS DE CIÊNCIAS AGRÁRIAS: DIAGNÓSTICO E IMPACTO DA METODOLOGIA PBL | 6,4 |
| BRINCAR DE APRENDER SOBRE OS MANGUEZAIS: PROCESSOS E MATERIAIS DIDÁTICOS INOVADORES PARA FORTALECER OS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL ATRAVÉS DA TRANSFORMAÇÃO SOCIAL | 9,6 |
| CIÊNCIA DENTRO E FORA DA CAIXA: ELABORAÇÃO DE KITS EXPERIMENTAIS PARA A APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS EM ESCOLAS PÚBLICAS DE ENSINO FUNDAMENTAL | 7,5 |
| CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE O PAPEL DO ARQUITETO E URBANISTA NA CIDADE ATRAVÉS DE UM JOGO DE TABULEIRO PARA O PÚBLICO INFANTIL | 7,4 |
| CULTURA OCEÂNICA: CRIAÇÃO DE UMA MENTALIDADE MARINHA PARA CONSERVAÇÃO DO OCEANO | 8,1 |
| CURSO DE REVISÃO TEXTUAL | 5,9 |
| DESENVOLVIMENTO DE E-BOOK COM RECEITAS ILUSTRATIVAS UTILIZANDO PLANTAS ALIMENTÍCIAS NÃO CONVENCIONAIS (PANCS) | 7,2 |
| DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA O ENSINO DE ENGENHARIA QUÍMICA: DO TABULEIRO PARA A REALIDADE VIRTUAL | 7,6 |
| DESENVOLVIMENTO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA O SUPORTE AO ENSINO E EXTENSÃO NAS ÁREAS DE ENSAIOS NÃO DESTRUTIVOS E TECNOLOGIA DE MATERIAIS. | 7,7 |
| DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO EDUCACIONAL COM INTERFACE INTUITIVA PARA A SIMULAÇÃO DE TRANSFERÊNCIA DE CALOR EM GEOMETRIAS TRIDIMENSIONAIS | 8,1 |
| DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO MÓVEL (APP) PARA O MÉTODO DE ENSINO-APRENDIZAGEM PBL (PROBLEM BASED LEARNING - APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS) DE USABILIDADE EM DISPOSITIVOS MÓVEIS (SMARTPHONE, TABLET, CELULAR, RELÓGIOS INTELIGENTES) PARA OS CURSOS DE CIÊNCIAS AGRÁRIAS DA UFS-GLÓRIA/CAMPUS DO SERTÃO. | 7,8 |

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
 PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
 AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA
 EDITAL INOVEEDU-SE Nº 12/2024 AGITTE/POSGRAP/UFS

| | |
|---|-----|
| DESENVOLVIMENTO DE UMA BANCADA EXPERIMENTAL DE BAIXO CUSTO PARA FACILITAR E FORTALECER O ENSINO DA AUTOMAÇÃO DE PROCESSOS | 8,8 |
| É AMARELA, TEM CERTEZA? DISPOSITIVO PARA ESTUDO LUMINOTÉCNICO A PARTIR DE ESPECTROFOTOGRAFIA EM SMARTFONES UTILIZANDO IMPRESSÃO 3D E MATERIAIS SIMPLES. | 8,7 |
| E-BOOK ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS | 4,1 |
| ENSINO DO CUIDADO FARMACÊUTICO: ESTRATÉGIAS ATIVAS POR MEIO DE UM NOVO JOGO | 8,0 |
| ESTUDOS DE LUZES E CORES: CRIAÇÃO DE UMA MAQUETE DE ILUMINAÇÃO CÊNICA | 9,1 |
| FÍSICA DESCOMPLICADA: REVISÃO COMPLETA PARA O ENEM COM UM E-BOOK DIDÁTICO | 8,5 |
| GIBIS E JOGOS DA MOBILIDADE URBANA - EDIÇÃO REFLETINDO SOBRE PRECONCEITOS | 9,5 |
| INOVAÇÃO EM PROCESSOS EDUCACIONAIS: A PRÁTICA NA (DE)FORMAÇÃO DE PROFESSORES | 4,8 |
| LABORATÓRIO DE EXPERIÊNCIAS INTERCULTURAIS:DESENVOLVENDO PRÁTICAS ESCOLARES PARA SENSIBILIDADE ÀS DIFERENÇAS | 8,7 |
| MAQUIAGEM ARTÍSTICA PARA INICIANTES: UM E-BOOK EDUCACIONAL INTERATIVO | 8,8 |
| MORFOFUNCIONANDO: REALIDADE AUMENTADA E ACESSIBILIDADE | 7,0 |
| MOTOR TOTALMENTE EM 3D PARA ESTUDO DA INDUÇÃO MAGNÉTICA | 9,6 |
| O ENSINO DE FÍSICA MULTISSENSORIAL: UMA ESTRATÉGIA SOCIAL INCLUSIVA POR MEIO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS POTENCIALIZADORES DE APRENDIZAGENS | 9,6 |
| PROGRAMAÇÃO PARA TODOS: FERRAMENTA EDUCACIONAL COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA MELHORIA DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM | 7,8 |
| PROMOÇÃO DE EDUCAÇÃO E SAÚDE ACERCA DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA OCULTA COM FOCO NA DEFICIÊNCIA AUDITIVA E AUTISMO | 8,3 |
| QUÍMICA VIRTUAL: SISTEMA DE MONITORIA ONLINE PARA TURMAS DE QUÍMICA I | 8,6 |
| REFLEXFACE - DISPOSITIVO PARA TERAPIA ESPELHO APLICÁVEL EM FACE | 5,8 |
| SALA DE AULA INVERTIDA NO ENSINO DE CÁLCULOS FARMACÊUTICOS: PRODUÇÃO DE VIDEOAULAS | 7,2 |
| SISTEMA GAMIFICADO EDUCACIONAL DIGITAL 'VIR: VÍRUS QUE REVIRAM' | 8,5 |
| USO DE JOGOS LÚDICOS PARA DIFUSÃO DE CONCEITOS RELACIONADOS COM A TRANSIÇÃO ENERGÉTICA | 9,5 |
| VIRTUA SPORT - CIRCUITO GAMEFICADO DAS ATIVIDADES FÍSICAS PARA ADOLESCENTES COM TDAH. | 9,3 |