

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
Instituto Federal de Alagoas - IFAL
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Pró-reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação - PRPPI

A Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação (PRPPI/IFAL), por meio da Coordenação dos Espaços 4.0, no uso de suas atribuições legais, torna público, para conhecimento dos interessados, o resultado da Interposição de Recursos da Etapa única e o Resultado Final do EDITAL Nº 20/2023 – PRPPI/IFAL – SELEÇÃO DE INSTRUTORES PARA OS ESPAÇOS INOVADORES DO IFAL.

RESULTADO DA INTERPOSIÇÃO DE RECURSOS - ETAPA ÚNICA

Nome	Resultado	Observação
Anderson Felinto Barbosa	Indeferido	Item 6.5 do Edital
Dijací Nogueira	Indeferido	Item 6.5 do Edital
Eduardo Vitor Vieira Torres	Indeferido	Item 6.5 do Edital
Hugo Luiz Oliveira da Silva	Indeferido	Item 6.5 do Edital
José Marco Valentim dos Santos Júnior	Indeferido	Item 6.5 do Edital
José Wellington de Oliveira Gonçalves	Indeferido	Item 6.5 do Edital
Max Denis de Lima Santos	Indeferido	Item 6.5 do Edital
Paloma Tainá Santos Lopes	Indeferido	Item 4.10 do Edital
Rodolfo Rodrigues Holanda Cavalcante	Indeferido	Item 6.5 do Edital

É de inteira responsabilidade do candidato a observância e o cumprimento das informações constantes no EDITAL Nº 20/2023.

Os casos omissos são analisados pela Comissão Avaliadora do Processo Seletivo no âmbito do Ifal.

RESULTADO FINAL

CAMPUS ARAPIRACA

ARAPIRACA - CURSO 1. Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	José Vagner de Vasconcelos	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Fabricação Digital	50
2	Darlan Galdino Gomes	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	48
3	Rodrigo Mero Sarmiento da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	45
4	Isabelle Maria Magalhaes Paiva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	43
5	Lucélia dos Santos	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	40
6	Maria Francilania Fontes Barbosa	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	40
7	Justino Nogueira da Silva Junior	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	31
8	Jadiel Barbosa Lúcio	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Fabricação Digital	29
9	Filipe Maximo dos Santos	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	25
10	Jésika da Silva Araújo	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	25
11	Márcia Maria Duarte	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	10

ARAPIRACA - CURSO 2. Fabricação Digital

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Marcio José Santos Coutinho	Fabricação Digital	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	53
2	Kaio Nóbrega Lima de Matos	Fabricação Digital	Não classificado para 2ª opção.	45
3	Reinaldo Alves da Silva	Fabricação Digital	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	41
4	José Geraldo Brito Cavalcante	Fabricação Digital	-	30
5	Mallena Soares da Silva	Fabricação Digital	-	11
6	Wesle da Silva	Fabricação Digital	-	10

-	Larisse Pessoa Borges	Fabricação Digital	IoT Maker na Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.
ARAPIRACA - CURSO 3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação				
POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Italo Carlo Lopes Silva	Inteligência Artificial Aplicada à Educação		60
2	Anderson Felinto Barbosa	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	-	53
3	Isaac Leandro Santos Ismerim	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	30
4	Clecia de Andrade Patricio	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	-	10
5	Pedro Carlos Ormino da Silva	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	5
-	Eduardo Vitor Vieira Torres	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.
-	Lilian Madalena Santos	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	-	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.
-	Tarcísio Fagner Aleixo Farias	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.
ARAPIRACA - CURSO 4. IoT Maker na Educação: Conectando a Criatividade com a Tecnologia				
POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Daniel Ferreira Gomes	IoT Maker na Educação	-	36
2	Elton Santos Souza	IoT Maker na Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	25
-	Leandro Alves Soares	IoT Maker na Educação	-	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.
-	Thalita Hevely de Oliveira Silva	IoT Maker na Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.

CAMPUS CORURIFE*

CORURIFE - CURSO 2. Fabricação Digital				
POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	José Wilson dos Santos	Fabricação Digital	-	16
-	Naedja Mayara da Silva	Fabricação Digital	-	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.
-	Regina Santos Costa	Fabricação Digital	-	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.

*O Ifal Campus Coruripe ofertará apenas uma turma do Curso 2. Fabricação Digital.

CAMPUS MACEIÓ**MACEIÓ - CURSO 1. Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker**

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Lillian Franciele Silva Ferreira	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	69
2	Jairo José de Souza	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	-	50
3	Mylena Soares de Araujo Farias	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	50
4	Meiores de Omena Tenório Souza	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	47
5	Adalton dos Santos Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	-	45
6	Francisco De Paula Ferreira de Azevedo	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	45
7	Nixon Wesley Ataide Nascimento	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Fabricação Digital	45
8	Michelle Patrícia da Silva Pontes	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	41
9	Dimas Víctor da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	36
10	Edmilson dos Santos Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	36
11	Hortência Maria de Oliveira Marinho Gomes	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	-	36
12	Manuella Souza de Oliveira Pereira	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	36
13	Lianna Maria Tavares de Lacerda	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	35
14	Max Denis de Lima Santos	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	35
15	Joao Oliveira de Lima Lopes	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	31
16	Kássia Magaly Oliveira da Costa Sarmento	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	30
17	Tatiana Maria da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	30
18	Patricia Fernanda Santos Nunes	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	28
19	Joás da Silva Farias	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Fabricação Digital	26
20	Luanda Rocha Rijo de Moraes Maia	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	26

21	Gissélia Maria da Silva Bastos	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	-	25
22	Sara Fabiana da Silva Lopes	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	25
23	Juvenal José da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	15
24	Leila Milka Freitas e Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	-	10
-	Adriana Cristina do Livramento Silva de Lucena	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.
-	Bruna Jatobá Vieira de Oliveira	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	-	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.
-	Carlos Henrique de Farias Terto	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.
-	Eduardo Augusto da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.
-	Jessica Emanuelle Ramos da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.
-	Patrícia de Albuquerque Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	-	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.

MACEIÓ - CURSO 2. Fabricação Digital

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	José Henrick Viana Ramalho	Fabricação Digital	IoT Maker na Educação	55
2	Maiara da Silva Cruz	Fabricação Digital	-	42
3	Roseane Santos da Silva	Fabricação Digital	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	40
4	Cristiano da Silva Bastos	Fabricação Digital	-	10
5	Robson Santana dos Santos	Fabricação Digital	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	10
6	Flávio Mario Cesar Santos Filho	Fabricação Digital	-	5
7	Maria Naelir Vitória Malaquias Silva	Fabricação Digital	-	5

MACEIÓ - CURSO 3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Mateus Paulino da Silva Santos	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	65
2	Wellington Pereira da Silva	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	50
3	Rayna Valéria Maciel de Oliveira	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	45
4	Isaac Newton Cesarino da Nóbrega Alves	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	44
5	Krislaine Valeria dos Santos Sales	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	41
6	Julio Cesar dos Santos	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	35
7	Rita de Cassia Vieira	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	35
8	Benedito Fernando Albuquerque de Oliveira	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	30
9	Flávia Nascimento de Souza	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	28
10	Rodolfo Rodrigues Holanda Cavalcante	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	15
11	Elinaldo dos Santos Oliveira	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Fabricação Digital	11
-	Isaac da Silva	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.
-	Luana Marques da Silva	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.
-	Maria Simone Mônica Costa de Mores	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	-	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.
-	Raquel Cléa da Silva Santos Oliveira	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.

MACEIÓ - CURSO 4. IoT Maker na Educação: Conectando a Criatividade com a Tecnologia

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Rômulo Afonso Luna Vianna de Omena	IoT Maker na Educação	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	59
2	Victor Brunno Dantas de Souza Rosas	IoT Maker na Educação	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	55
3	José Lucas Farias Silva	IoT Maker na Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	42
4	Ramiro Parente de Oliveira	IoT Maker na Educação	Fabricação Digital	41
5	Icaro Santos Ferreira	IoT Maker na Educação	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	32
6	Leonardo George Santos Xavier	IoT Maker na Educação	Fabricação Digital	31
7	Evandro Wandek Santos de Azevedo	IoT Maker na Educação	-	21
8	Davisson Costa Galindo	IoT Maker na Educação	-	10
9	José Maria dos Santos	IoT Maker na Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	10

CAMPUS MARAGOGI

MARAGOGI - CURSO 1. Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Gutemberg Lima da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	41
2	Joseane Patrícia dos Santos	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	39
3	Marcos Jose da Silva Alves Junior	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Não classificado para a 2ª opção (Não atende ao ANEXO I).	30

MARAGOGI - CURSO 2. Fabricação Digital

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Antonio Carlos Coelho da Silva	Fabricação Digital	IoT Maker na Educação	41

MARAGOGI - CURSO 3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Iverton Galdino Borges	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	59
2	Bruno Barboza dos Santos	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	33
3	Bruno Matos Cavalcante	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	25

MARAGOGI - CURSO 4. IoT Maker na Educação: Conectando a Criatividade com a Tecnologia

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Genildo Flor da Silva	IoT Maker na Educação	Fabricação Digital	51

CAMPUS MARECHAL DEODORO**MARECHAL DEODORO - CURSO 1. Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker**

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Dário Luiz Nicácio Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	61
2	Isis Nalba Albuquerque Cardoso	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	36
3	Mariana Barboza da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Fabricação Digital	36
-	Juliana de Oliveira Moraes	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.

MARECHAL DEODORO - CURSO 2. Fabricação Digital

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
NÃO HOUVE CANDIDATOS(AS) INSCRITOS(AS)				

MARECHAL DEODORO - CURSO 3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	José Max Deivys Alves de Moura	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	66
2	Yolanda Silva de Mendonça	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	28
3	Suanara Cibele Clemente da Silva	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	-	10

MARECHAL DEODORO - CURSO 4. IoT Maker na Educação: Conectando a Criatividade com a Tecnologia

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Fábio Leandro Medeiros	IoT Maker na Educação	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	32
-	Ronilson Carlos de Oliveira	IoT Maker na Educação	-	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.

CAMPUS PALMEIRA DOS ÍNDIOS

PALMEIRA DOS ÍNDIOS - CURSO 1. Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Juliana Araujo Silva De Oliveira	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	50
2	José Givaldo de Amorim Silva Júnior	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	25
-	Ilana Grazielle Silva Barbosa	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.

PALMEIRA DOS ÍNDIOS - CURSO 2. Fabricação Digital

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
NÃO HOUVE CANDIDATOS(AS) APROVADOS(AS)				
-	Paloma Tainá santos lopes	Fabricação Digital	IoT Maker na Educação	Desclassificado(a) Não atendeu o item 4.10 (b) do Edital.

PALMEIRA DOS ÍNDIOS - CURSO 3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Viviane de Menezes Ramalho Souza	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	34
2	Claudio Jose Valoes Cordeiro	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	22

PALMEIRA DOS ÍNDIOS - CURSO 4. IoT Maker na Educação: Conectando a Criatividade com a Tecnologia

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Ítalo Matheus Cavalcante Dantas	IoT Maker na Educação	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	30
2	Lucas Pereira Cabral	IoT Maker na Educação	Fabricação Digital	27
3	José Antonio Assis Vieira	IoT Maker na Educação	Fabricação Digital	15
4	Eliana Vanessa medeiros Inácio da Silva	IoT Maker na Educação	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	10
-	Wellighton José Serapião	IoT Maker na Educação	-	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.

CAMPUS PIRANHAS

PIRANHAS - CURSO 1. Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Samuel Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Não classificado para a 2ª opção (Não atende ao ANEXO I).	68

PIRANHAS - CURSO 2. Fabricação Digital

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Aristófanés Matias Gomes da Silva	Fabricação Digital	-	79

PIRANHAS - CURSO 3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Henrique Monteiro Dos Santos	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	56
2	Rosberg Vieira Sales	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Fabricação Digital	51
3	Wilson Oliveira Santos	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	-	25

PIRANHAS - CURSO 4. IoT Maker na Educação: Conectando a Criatividade com a Tecnologia

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Janio Nunes Sampaio	IoT Maker na Educação	Fabricação Digital	16
2	Lara Silva Xavier	IoT Maker na Educação	-	15

CAMPUS RIO LARGO

RIO LARGO - CURSO 1. Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker

1	Ricardo Luís Alves de Oliveira Ribeiro	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	-	82
2	Cássio Fagundes da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	26
3	Edileuza Chaves da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	-	26
4	Celia da Silva Lima	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	25
5	Diego Feitosa de Farias	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	25
6	Maria Janikely Lopes Barros	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	25
7	Jonathan Erik de Moura	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	10
-	Anizia Lino de Messias	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o item 4.10 (b) do Edital.

RIO LARGO - CURSO 2. Fabricação Digital

NÃO HOUVE CANDIDATOS(AS) INSCRITOS(AS)

RIO LARGO - CURSO 3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação

1	Flávia Jeane Cabral Tintino	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	30
2	Marcos Emanuel de Barros Silva	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	30
3	Luiz Carlos da Silva Nogueira	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	-	25
4	Sandeison Silva Fernandes	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	21
5	Andresa Porfirio Gomes	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	10
6	Elda dos Santos Lima Cabral	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Fabricação Digital	10
7	João Pedro da Silva Neto	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	10
-	Emilly Layane Vieira Teixeira	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.

-	Larissa Maria de Jesus Santos Cavalcante	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.
RIO LARGO - CURSO 4. IoT Maker na Educação: Conectando a Criatividade com a Tecnologia				
1	Bruno Ferreira Lima Cabral	IoT Maker na Educação	Fabricação Digital	11

CAMPUS SANTANA DO IPANEMA

SANTANA DO IPANEMA - CURSO 1. Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Jacques Fernandes Santos	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	92
2	Edcleyton Bruno Fernandes da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Fabricação Digital	50
3	Avandilson Lima da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	35
4	Bruno Emanuel Soares de Souza	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	15
-	Cleide Sueli Monteiro Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.

SANTANA DO IPANEMA - CURSO 2. Fabricação Digital

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Jaime Vinicius Araújo Cirilo	Fabricação Digital	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	32
2	José Wellington de Oliveira Gonçalves	Fabricação Digital	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	17
3	Luiz Alves Ribeiro Junior	Fabricação Digital	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	14

SANTANA DO IPANEMA - CURSO 3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Willames Azevedo dos Santos	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	28
2	Margareth Leal Ricardo de Araujo Silva	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	15
3	Paulo Roberto José Pinto de Assis	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	10

SANTANA DO IPANEMA - CURSO 4. IoT Maker na Educação: Conectando a Criatividade com a Tecnologia

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	José Carlos Ferreira Barbosa	IoT Maker Na Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	21

CAMPUS SÃO MIGUEL DOS CAMPOS

SÃO MIGUEL DOS CAMPOS - CURSO 1. Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Denyson Anderson dos Santos	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	47
2	Marina Milito de Medeiros	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	-	40
3	Danielle Ribeiro Lins Torres	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	25
4	Fernando Santos de Souza	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	10

SÃO MIGUEL DOS CAMPOS - CURSO 2. Fabricação Digital

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Elvio Jean Lima Andrade	Fabricação Digital	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	15
2	Martian Davi Oliveira Messias Do Nascimento	Fabricação Digital	-	5

SÃO MIGUEL DOS CAMPOS - CURSO 3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	José Ronildo da Silva Torres	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	47
2	Ronaldo Gomes dos Santos	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	40
3	Cristiano da Silva Cardoso	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	35
4	Edson Serrão Gonçalves	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	-	25
5	Hugo Luiz Oliveira da Silva	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	20
6	Jéssica da Conceição da Silva	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	12
-	Edvonaldo Horácio dos Santos	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.

SÃO MIGUEL DOS CAMPOS - CURSO 4. IoT Maker na Educação: Conectando a Criatividade com a Tecnologia

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Carlos Wilker Teixeira	IoT Maker na Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	55
2	Bruno Marques Barbosa	IoT Maker na Educação	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	34
3	João Carlos de Magalhães Lima	IoT Maker na Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	17

CAMPUS SATUBA**SATUBA - CURSO 1. Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker**

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Mario Diego Ferreira dos Santos	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	77
2	Andreia Rodrigues Ferreira Baro	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	31
3	DIJACÍ NOGUEIRA	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	-	30

SATUBA - CURSO 2. Fabricação Digital

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
NÃO HOUVE CANDIDATOS(AS) APROVADOS(AS)				
-	Rosalia Luana de Oliveira Silva Melo	Fabricação Digital	IoT Maker na Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.
-	Yasmin Belo Pereira	Fabricação Digital	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Anexo I do Edital.

SATUBA - CURSO 3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Wagner Lima Martins	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	-	36

SATUBA - CURSO 4. IoT Maker na Educação: Conectando a Criatividade com a Tecnologia

POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Paulo Marcelo De Siqueira Casado	IoT Maker na Educação	Fabricação Digital	41

CAMPUS VIÇOSA

VIÇOSA - CURSO 1. Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker				
POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Rayanne Hortêncio da Silva	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	IoT Maker na Educação	10
VIÇOSA - CURSO 2. Fabricação Digital				
POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
-	José Marco Valentim dos Santos Júnior	Fabricação Digital	IoT Maker na Educação	Desclassificado(a). Não atendeu o Item 4.12 do Edital.
VIÇOSA - CURSO 3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação				
POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Kleber José Araujo Galvão Filho	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	IoT Maker na Educação	46
2	João Alcides da Silva Filho	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Metodologias Ativas com foco na Cultura Maker	45
3	Alexandre Henrique Ventura da Silva Lima	Inteligência Artificial Aplicada à Educação	Fabricação Digital	31
VIÇOSA - CURSO 4. IoT Maker na Educação: Conectando a Criatividade com a Tecnologia				
POSIÇÃO	CANDIDATO(A)	1ª OPÇÃO	2ª OPÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Carlysson Kenneth Tavares dos Santos	IoT Maker na Educação	-	16

Os instrutores classificados serão contatados a partir de 01 de agosto de 2023, pela coordenação do Espaço 4.0, através do e-mail informado no ato da inscrição, de acordo com a necessidade, para a definição do início das atividades.

Os casos omissos são analisados pela Coordenação do Espaço 4.0 no âmbito do Ifal.

Maceió/AL, 18 de julho de 2023.



Emitido em 18/07/2023

RESULTADO DE PROCESSO SELETIVO Nº 112/2023 - ESP4/CARA (11.09.06.03)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 18/07/2023 14:34)

EUNICE PALMEIRA DA SILVA

PRO-REITOR(A) - TITULAR

REIT-PRPPI (11.01.04)

Matrícula: 2422219

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sipac.ifal.edu.br/documentos/> informando seu número: **112**, ano: **2023**, tipo: **RESULTADO DE PROCESSO SELETIVO**, data de emissão: **18/07/2023** e o código de verificação: **3d5159deaf**