

# Fazer+

Programa de incentivo à ciência  
e inovação pedagógica

## Prémio Boas Práticas de Investigação no Ensino

### Resultados

Ordem	Nome do Projeto	Pontuação Final
1º	Videojogos	9,52
2º	Remind	9,38
3º	Realidade Virtual	9,03
4º	Inteligência Artificial	8,18