

# PROJETO “JOGANDO JUNTO: APRENDER É DIVERTIDO”: RESULTADOS INICIAIS

*Henrique Bandeira Diaz, Manuela dos Reis Silva, Fábio Corato de Andrade  
Pâmela Ketulin Mattos Gomes - pamela.gomes@ifrj.edu.br*

O projeto “Jogando Junto: Aprender é Divertido” tem como objetivo fortalecer a relação entre o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais do IFRJ – Campus Engenheiro Paulo de Frontin e a comunidade externa, revertendo os índices negativos de ingresso e evasão para resultados mais positivos por meio de ações de extensão. Fundamentado em três eixos: divulgação e estímulo à entrada; estratégias de permanência; e apoio ao gênero feminino, o projeto desenvolve atividades educativas estruturadas para difundir o conhecimento científico e tecnológico produzido no curso, tanto em âmbito local e regional, por meio de ações presenciais, quanto nacionalmente, através de mídias digitais. Entre as ações já implementadas, destacam-se para o público interno a “Semana de Jogos Digitais”, o “Torneio de Jogos Digitais” e a criação do Grupo das Meninas “if(Girls)”, voltado à inclusão e valorização da participação feminina. Em âmbito externo, workshops em escolas, visitas de escolas ao campus, e participação em eventos externos. Paralelamente aos trabalhos com foco interno e externo, estão os trabalhos nas mídias digitais, principalmente através do perfil criado para o *Instagram* (@jogos\_digitais\_ifrj). De forma prática, são realizadas oficinas, palestras, demonstrações de jogos e experiências interativas que aproximam a comunidade do universo dos jogos digitais. A relevância da iniciativa reside na necessidade de ampliar as matrículas, fortalecer o curso e consolidar a prática extensionista a partir da competência tecnológica do campus. Os resultados iniciais demonstram avanços expressivos, como o aumento significativo de 6 para 24 novos estudantes em 2025.1; crescimento da participação em eventos externos; aumento médio de público nos eventos internos, passando de 15 para até 45 participantes no dia; e maior presença de familiares e visitantes que antes não participavam. Também se observou a criação de novos estúdios de jogos e o incremento qualitativo e quantitativo nas edições da Semana de Jogos Digitais, evidenciando o impacto positivo das ações na integração entre ensino e extensão. Assim, o projeto reafirma a importância da extensão universitária como instrumento de inclusão e difusão científica e tecnológica, onde todos os indivíduos envolvidos aprendem e se divertem juntos!

**Palavras-chave:** extensão; integração; curso superior de jogos digitais.

**Área de conhecimento:** Ciências Sociais Aplicadas

**Financiamento:** IFRJ

