

# GAMIFICANDO O INGRESSO NA UNIVERSIDADE: COMO INCENTIVAR A ENTRADA DE JOVENS NA UNIVERSIDADE PÚBLICA

Gabriella Grossi de Lima Dias<sup>1</sup>, Vinícius Rodrigues Soares<sup>1</sup>, Débora Sodré<sup>1</sup>, Maria Eduarda Matozinhos<sup>1</sup>, Eduardo Cosendey Bockman<sup>1</sup>, Camylla Oliveira<sup>1</sup>, Natan Ferreira<sup>1</sup>, Karin da Costa Calaza<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>Universidade Federal Fluminense

## METODOLOGIA



► Jogo: Mapa de Ingresso "Caminhos para a Universidade Pública"

### FLORESTA DA MUDANÇA DE LOCALIDADE



## OBJETIVOS

1. Estimular adolescentes de Escola Pública a ingressarem no Ensino Superior
2. Apresentar as formas de ingresso na Universidade Pública
3. Criar um Quadro-Exposição na escola sobre o que foi aprendido

## ETAPAS DO JOGO

**Etapa 1:** Apresentação do que é e o que se faz na Universidade.



**Etapa 2:** Divisão dos estudantes em grupos e distribuição dos envelopes contendo 2 cartas sortidas.



**Etapa 3:** Os moderadores, fazendo uso de apresentações, explicam cada uma das formas de ingresso (regiões do mapa) e pedem para os estudantes relacionarem-nas às cartas.

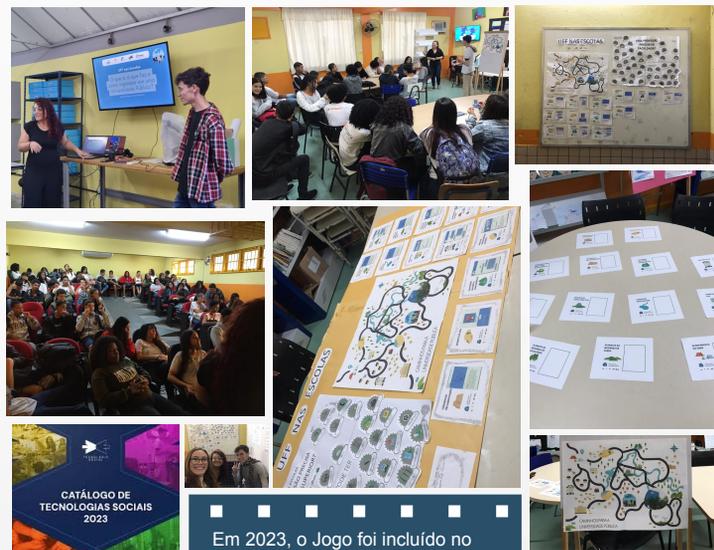


## ESCOLAS ATENDIDAS



- Em 2023 e 2024:
- 10 aplicações do jogo
- Em 8 escolas diferentes do município de Niterói

## APLICAÇÕES DO JOGO NAS ESCOLAS MUNICIPAIS



Em 2023, o Jogo foi incluído no Catálogo de Tecnologias Sociais da Universidade Federal Fluminense



Tenha acesso ao jogo e mais em [uffnasescolas.uff.br](http://uffnasescolas.uff.br)

## REALIZAÇÃO



## PARCEIROS ESPECIAIS

