

# PROJETO DE EXTENSÃO - O GAME INTEGRANDO JUVENTUDES

Valentina Piragibe<sup>1</sup>, Rafael Yukio Shiraishi<sup>2</sup> <sup>1</sup>Docente do IFSP campus Bragança Paulista, orientadora do projeto de extensão. E-mail: valentina@ifsp.edu.br <sup>2</sup>Estudante monitor bolsista do 2o ano do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio

- [O game integrando juventudes](#)

# O game integrando juventudes



## Projeto de extensão O game integrando juventudes

Valentina Piragibe<sup>1</sup>, Rafael Yukio Shiraishi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Docente do IFSP campus Bragança Paulista, orientadora do projeto de extensão. E-mail: [valentina@ifsp.edu.br](mailto:valentina@ifsp.edu.br)

<sup>2</sup>Estudante monitor bolsista do 2º ano do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio

### Objetivo

O objetivo do projeto foi aproximar o Instituto Federal de São Paulo da cultura juvenil por meio do jogo eletrônico gratuito multijogadores *League of Legends*, proporcionando a integração dos estudantes dos diferentes cursos do *campus* entre si e entre estes e os jovens da comunidade externa.

## Agradecimentos

Agradecemos ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo campus Bragança Paulista por nos oportunizar o desenvolvimento deste trabalho e sua divulgação.

Agradecemos também ao Programa de Bolsa Discente, na modalidade Bolsa de Extensão, o qual fomentou a execução deste projeto.