

## **PROJETO GALERA CURTIÇÃO - JUVENTUDE COMO INSTRUMENTO DE TRANSFORMAÇÃO**

Kelly Caroline Costa Portolan, Jaqueline de Azevedo Machado, Douglas Stocco

O Projeto Galera Curtição nasceu no ano de 2012 com o intuito de trabalhar, em sala de aula, por meio da gamificação – ou ludificação - temas como a prevenção de IST's/HIV/AIDS, uso abusivo de álcool e outras drogas, discussões sobre identidade de gênero, diversidade sexual, raça/cor/etnias, bullying e violências tendo como base as premissas do PSE – Programa Saúde na Escola, do Ministério da Saúde. Configura-se como um esforço conjunto de secretarias municipais de saúde e educação para trabalhar aspectos preventivos na formação de jovens e adolescentes, prestes a ingressar na vida adulta, inseridos, em sua maioria, em zonas conflituosas, periféricas e em situação de vulnerabilidade social. O público-alvo consiste em alunos matriculados no ensino fundamental, entre o 7º e 9º anos, na faixa etária entre 12 e 16 anos, da rede pública de Porto Alegre/RS, mais precisamente, escolas municipais e estaduais. Seu principal objetivo é desenvolver habilidades de vida para que a juventude tenha protagonismo social no desenvolvimento das suas comunidades e que os jovens tenham menores chances de adotar comportamentos de risco. O Projeto Galera Curtição está interligado ao conceito de gamificação, que é caracterizado pelo uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos e se apresenta como alternativa bem sucedida a métodos tradicionais de aprendizagem. Tal estratégia contribui para o envolvimento multidisciplinar extramuros da escola, ao fazer com que os jovens e adolescentes se envolvam com a comunidade ao qual estão inseridas por meio da execução de tarefas presenciais e virtuais, utilizando a internet como ferramenta para comunicação entre pares. Três adolescentes de cada escola participam de uma formação de jovens multiplicadores onde são estimulados a pensar em estratégias de transformação social para sua escola e comunidade por meio do engajamento de seus pares, reforçando a premissa de uma educação horizontalizada e emancipatória. As escolas disputam, entre si, as premiações pelo cumprimento das tarefas, aos quais alunos, professores e a estrutura das escolas com as maiores pontuações são contemplados, gerando engajamento entre as partes envolvidas. Todo o processo avaliativo é composto por educadores e pedagogos, além de profissionais da saúde, integrantes das secretarias municipais de saúde e educação, que também auxiliam os professores responsáveis pelo Projeto dentro de cada escola com suporte para garantir que os temas propostos sejam trabalhados com correção. Existe um portal onde todo o material de apoio, seja focado para alunos ou professores, é fornecido livremente para download. Por ser uma atividade extracurricular, de duração semestral, o Projeto Galera Curtição contribui para a diminuição da evasão escolar, bem como aumenta o período de tempo dos alunos dentro da estrutura escolar, seja durante o horário letivo ou fora dele. Ao final do Projeto, as escolas com melhor classificação no ranking participam de um programa de auditório, no formato de arena, onde os alunos exercem o convívio social com estudantes de outras escolas por meio da disputa de gincanas e a respostas a perguntas, no formato de quiz, onde se definem os campeões. Em Porto Alegre, de 2012 até o presente ano, aproximadamente 22.000 jovens e adolescentes, oriundos de 95 escolas, foram impactados com essa política pública. Desde 2017, o Projeto Galera Curtição se estendeu ao município de Viamão, na região metropolitana, atendendo, aproximadamente, 10.000 alunos pertencentes a 53 escolas. Em Porto Alegre, cidade que contempla o Projeto Galera Curtição por maior período de tempo, identificou-se a diminuição da epidemia de HIV em 32% entre jovens de 15 a 24 anos, desde 2012. Já no Brasil, a epidemia em jovens desta faixa etária aumentou 54% nos últimos cinco anos.

**Palavras-chave:** Protagonismo juvenil. Bullying. Álcool e outras drogas. IST's. Diversidade sexual. Identidade de gênero. Raça/cor/etnias.