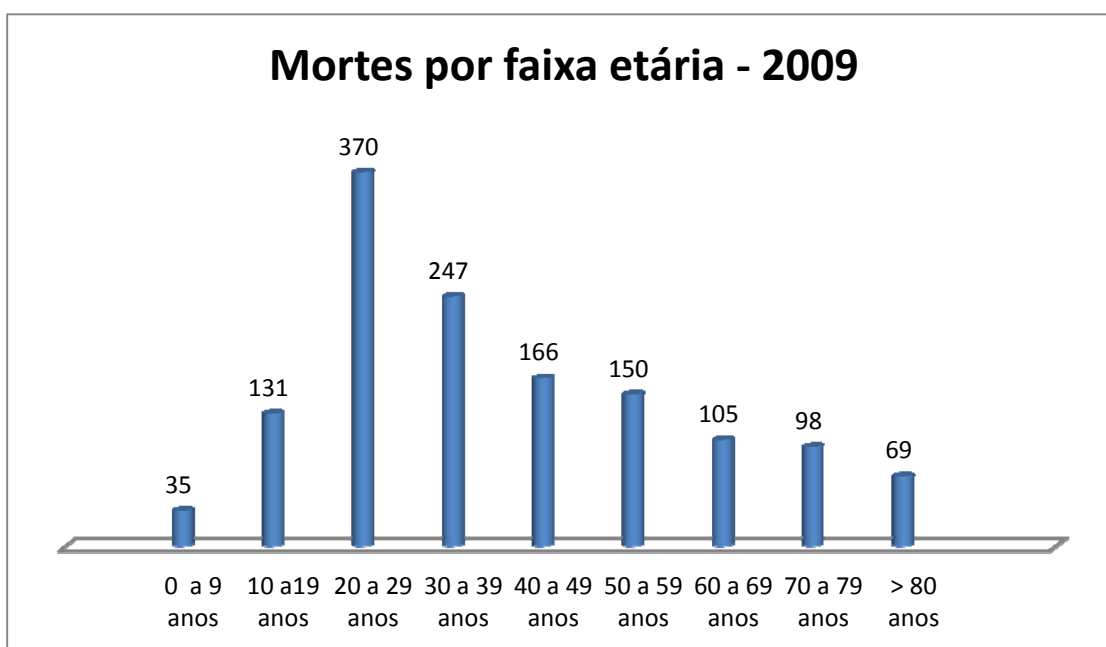


Grande Prêmio da Segurança no Ensino Médio
O jogo como forma de sensibilização e reflexão
Arlete Cipolini

Introdução

O Código de Trânsito Brasileiro - CTB - de 1997 coloca o trânsito seguro como um direito de todo cidadão e reitera a importância da Educação para o Trânsito no ensino regular. É de suma importância estabelecer e ampliar a discussão dos vários aspectos do tema trânsito na rede escolar, propor sua inserção no cotidiano da escola, de forma transversal, estimular o debate sobre as questões sociais promotoras da democracia e da cidadania, orientando a construção do conhecimento de forma significativa, contextualizada e extrapolando o ambiente da sala de aula.

As estatísticas revelam que embora a faixa etária mais vulnerável a acidentes seja entre 20 e 29, principalmente por conta dos motociclistas, temos a partir dos 10 anos um aumento significativo dos acidentes, da ordem de 274%. O crescimento do número de mortes em acidentes de trânsito de pessoas da faixa etária entre 10 e 19 anos coincide com a fase de maior autonomia de circulação pela cidade e a possibilidade de iniciar a atividade de motorista. Observa-se também que nesta faixa etária os pedestres são as maiores vítimas dos acidentes.



Fonte: CET

Por conta desse quadro, o trabalho de educação para o trânsito em escolas de ensino médio, com o objetivo de sensibilizar e conscientizar os jovens para o exercício dos papéis de pedestre e de futuro motorista, é essencial para reverter essa situação.

Características do público alvo

A OMS Organização Mundial de Saúde, define a adolescência como o período entre 10 anos até 19 anos, 11 meses e 29 dias. Nessa fase ocorrem pelo menos três fenômenos importantes do desenvolvimento humano: do ponto de vista biológico, a puberdade, com o amadurecimento sexual e reprodutor; do ponto de vista social a passagem da infância para a vida adulta, com a assunção de papéis adultos e a autonomia em relação aos pais; e, do ponto de vista psicológico, a estruturação de uma identidade definitiva para a subjetividade. (Ranña, 2005)¹

O limite do período da adolescência, no início do século XX, era menor; essa mudança reflete as transformações determinadas por fatores sociais, psicológicos, culturais e biológicos, antecipando, inclusive, o começo da puberdade, da menarca, que acontece atualmente por volta dos 12 anos. Essas mudanças foram geradas por conta do aumento do peso corporal, que se deu em função de melhores condições de saúde em relação à alimentação, e também por conta de uma forte influência da mídia para o amadurecimento precoce desses jovens. O adolescente, embora ainda não seja adulto, já não é mais criança, é um ser em crise, em conflito. Esse momento difícil para o adolescente é, por outro lado, absolutamente necessário, como etapa evolutiva inevitável. É no meio desse turbilhão de idéias e transformações que o jovem estabelece sua identidade. Sua instabilidade emocional, suas tristezas ocasionais, os rompantes de ódio e as contestações são parte do caminho para o crescimento.

No caso do Brasil, dentre os problemas que envolvem os adolescentes, os mais graves referem-se à mortalidade por causas externas, entre os quais, destacam-se óbitos violentos: homicídios, suicídios e principalmente acidentes, que atingem níveis alarmantes. A maior taxa de mortalidade se concentra entre 15 e 24 anos, por causas violentas, diferente de algumas décadas atrás quando o grande desafio era vencer a mortalidade infantil, fruto de infecções e desnutrição. Hoje, o grande desafio de quem trabalha com adolescentes é diminuir a mortalidade por causas violentas.

E o que falar das mortes por acidentes? A busca por excitações cada vez maiores e a ilusão de ser um super-homem fazem com que os adolescentes sintam fascínio pela velocidade, pelas quedas e pelos esportes radicais. A excitação da “quase morte” ou do “foi por um triz” é vista como mais estimulante que um bom orgasmo. Existe aqui também a necessidade de se mostrar corajoso para os parceiros da turma. Os acidentes então ocorrem. Não devemos esquecer que o álcool está associado ao acidente automobilístico de forma bem conhecida. (Ranña, 2005)²

¹ RANÑA, Wagner, Os desafios da adolescência, in Revista Mente e Cérebro, dezembro de 2005.

² Idem ibidem.

Fundamentação teórica e metodológica

Os jogos e as competições são próprios da faixa etária em questão, pois mobilizam os jovens independentemente do tema usado como pano de fundo. Quando orientados de forma a refletir sobre o assunto norteador dos jogos e das competições, os adolescentes realizam o processo de formação de valores, fundamental para sua vivência de cidadãos.

As grandes transformações tecnológicas desse novo milênio e a crescente importância das mídias no cotidiano das pessoas gestaram uma nova forma de lidar com o tempo e o espaço; as distâncias são superadas num tempo surpreendente, e o acesso às informações atingiu limites impensáveis há algumas décadas. Hoje, crianças e adolescentes aprendem muito cedo a manipular aparelhos audiovisuais, a decifrar a linguagem das imagens e a vivenciar realidades virtuais. Se por muito tempo a educação priorizou a linguagem verbal e o texto escrito, recentemente a invasão das imagens provou que o estímulo visual se sobrepõe no processo de aprendizagem. Conforme Pellegrini:

A cultura contemporânea é sobretudo visual. *Vídeo games*, videoclipes, cinema, telenovela, propaganda e histórias em quadrinhos são técnicas de comunicação e de transmissão de cultura cuja força retórica reside, sobretudo na imagem e secundariamente no texto escrito, que funciona mais como um complemento, muitas vezes até desnecessário, tal o impacto de significação dos recursos imagéticos. (Pellegrini, 2003: 15)³

Sendo assim, utilizar jogos, competições, meios de comunicação de massa e o cinema como procedimentos metodológicos atende as exigências do mundo contemporâneo e torna a educação para o trânsito mais interessante e atrativa para a referida faixa etária.

Em contraponto a essa realidade, há uma necessidade manifesta, atualmente, de resgate da tradição oral, do contato interpessoal, da abertura de espaço para a escuta dos adolescentes e suas visões de mundo, seus dilemas, seus conflitos, etc.

Desde os anos 80, o Centro de Treinamento e Educação de Trânsito – CETET – desenvolve projetos de educação para o trânsito, com alunos da educação básica. Para o ensino médio, foi desenvolvido o projeto “Jovem plugado no trânsito: conexão para a vida” da qual o jogo **GP da Segurança** é a primeira etapa, alicerçado nas premissas acima expostas, e cumprindo o papel de desencadeador do processo de sensibilização. Os desdobramentos do programa serão atividades de reflexão sobre as mensagens veiculadas pelos meios de comunicação de massa e debates baseados em argumentação lógica. Estas atividades estão em processo de elaboração, com previsão de execução para 2012.

³ PELLEGRINI, Tânia, (*et al.*), **Literatura, cinema e televisão**, São Paulo: Editora Senac São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003.

GP da Segurança – descrição da atividade

O Grande prêmio da segurança é um jogo de percurso, onde os peões são carros de passeio ou de corrida que percorrem os pontos estratégicos do circuito do autódromo de Interlagos, à medida que os grupos respondem as questões. Para a realização do jogo é utilizado um programa, desenvolvido pela Gerência de Informática da CET, especialmente para esta atividade.

Uma conversa preliminar sobre o paradoxo do nome da atividade - Grande Prêmio da Segurança - que nos remete à velocidade e à importância da segurança nas ruas da cidade, garante que se mantenha o estímulo que o autódromo provoca nos jovens acrescido de um olhar diferenciado sobre o trânsito.

A seleção dos conteúdos teve como critérios as características dessa faixa etária, as principais causas de acidentes envolvendo jovens e os comportamentos inadequados observados no cotidiano da cidade. Os blocos temáticos selecionados para a elaboração das perguntas foram: travessia segura, álcool, cidadania, equipamentos de segurança, meio ambiente, uso de aparelhos audiovisuais no trânsito, velocidade, habilitação, bicicleta, skate, motocicleta e acessibilidade.

A atividade é realizada com em média 35 alunos. Após a explicação das regras do jogo, os jovens são divididos em equipes que recebem *botons* da cor do seu carrinho de corrida. Vencerá o jogo quem chegar primeiro com seu carro na linha de chegada. Para os carros andarem as equipes deverão fazer reflexões, comentários, apresentar soluções ou criações para resolver determinadas situações que serão apresentadas na tela. Essas situações são problematizadas por meio de pequenos textos, filmes, fotos, charges ou músicas que retratam os problemas do dia-a-dia do trânsito na cidade, com várias possibilidades de solução. Algumas questões são competitivas, e valem um ponto para o grupo da vez, se responder certo; outras, de cunho colaborativo, valem dois pontos para o grupo da vez e um para os que colaborarem completando as respostas ou apresentado casos que exemplifiquem a situação. Ao final do jogo, são propostas questões coletivas, com a participação de todos os grupos, valendo de um a cinco pontos de acordo com a pertinência e qualidade das criações de cada grupo, essas questões envolvem criação de paródias, haicais ou charges.

Como fechamento da atividade, os alunos são parabenizados pela participação, independentemente de pertencer ao grupo ou grupos vencedores, e com a música “O jovem no Brasil não é levado a sério” do Charlie Brown Jr., é reiterada a importância de serem ouvidos e respeitados nas suas opiniões, pois têm muito a contribuir para um trânsito mais humano.

Resultados e avaliação do programa

O Grande Prêmio da Segurança foi aplicado de Setembro a Dezembro de 2010, totalizando o atendimento de 1071 alunos de 7 escolas de Ensino Médio. Nesse primeiro momento, considerado experimental, alguns ajustes foram feitos, tendo como referência a própria prática, ou seja, a dinâmica da atividade e a receptividade dos alunos. Os resultados imediatos, medidos pelas

respostas, reflexões e criações dos jovens são indicadores de que esse é um importante canal de sensibilização, conscientização e formação de novos comportamentos.

Na primeira rodada de perguntas, os alunos ainda não familiarizados com a situação, fazem algumas brincadeiras e testam os limites colocados pelos educadores. No entanto, rapidamente percebem a importância dos temas propostos, e participam com argumentações consistentes, fazem reflexões acerca de suas próprias atitudes e do grupo.

A última rodada, quando os alunos devem criar haicais, charges ou paródias evidencia não só o potencial criativo dos jovens, como também o impacto do jogo nas suas crenças e nos seus valores. As paródias são produzidas utilizando as músicas de preferência dos alunos, mas sempre sobre os equipamentos de segurança em geral. Os haicais – construções poéticas curtas e objetivas – têm como pano de fundo a importância do cinto de segurança. As charges apontam questões ambientais e suas relações com o trânsito. Para exemplificar o potencial criativo que a atividade torna manifesto, associado a reflexões sobre ética e respeito, abaixo apresentamos alguns trabalhos dos alunos.

Paródias

Num dia frio – Djavan

*Num dia frio,
Saí sem o capacete
Meu pensamento estava em você
Pois sem você não vivo!*

A minha alma – O Rappa

*A segurança tá em jogo
A sua vida não é brincadeira
Usar o cinto
Usar o cinto
Não é mais bobeira
Preservar sua vida e das pessoas
Que estão de brincadeira!*

Haicais

*“Quando coloco o cinto de segurança
Me sinto mais seguro
Prá seguir viagem”*

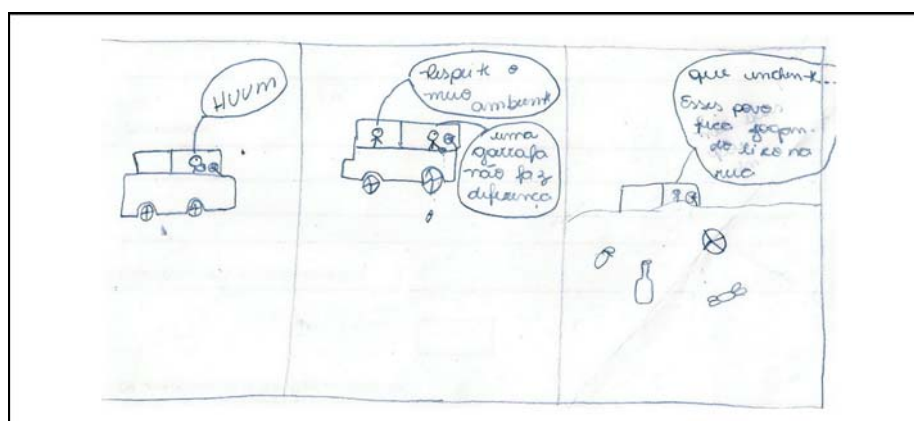
*“Ando na rua e dirijo sem medo,
Cinto de segurança,
Eu recomendo!”*

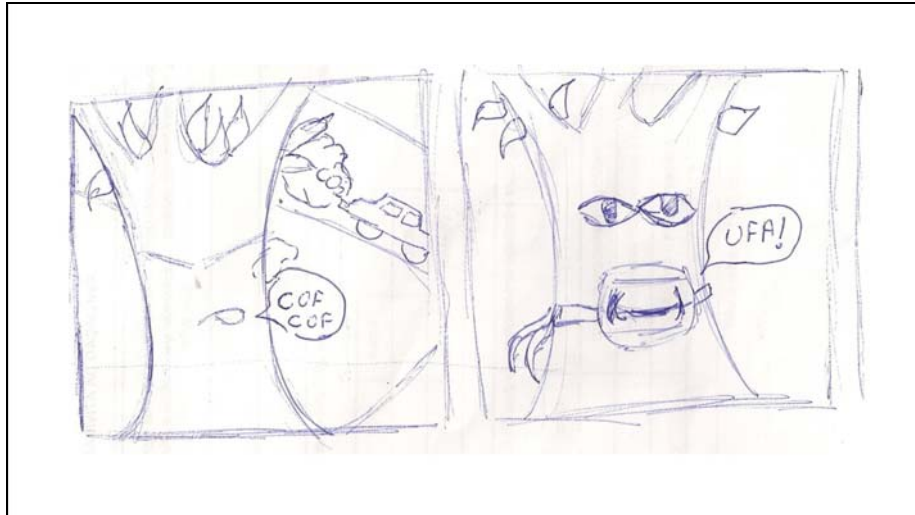
“Quando vou sair de casa
 Procuo me prevenir
 Cinto em toda a família.”

“No trânsito
 Minha consciência aumenta
 Pois estou seguro com o cinto de segurança.”

“Usando o cinto de segurança
 Todos da família se protegem
 E com sorriso no rosto a viagem acontece.”

Charges





O material produzido pelos alunos é preservado e utilizado na edição de vídeos e materiais gráficos para registro e memória, e sempre que possível retorna às escolas como forma de avaliação e agradecimento pela sua participação no projeto de educação para o trânsito.

Referências

RANÑA, Wagner, Os desafios da adolescência, in Revista Mente e Cérebro, dezembro de 2005.

PELLEGRINI, Tânia, (et al.), Literatura, cinema e televisão, São Paulo: Editora Senac São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003.