



1 INTRODUÇÃO

A CET através do Centro de Treinamento e Educação de Trânsito mantém programas permanentes de educação para escolares de pré-escola ao 1º grau que corresponde à faixa etária de 3 a 16 anos.

As crianças pré-escolares são desenvolvidas duas atividades distintas: o Contador de Histórias e o Teatro "Trânsito Cantado em Contos" que metodologicamente utilizam a fantasia e o imaginário da criança para introduzir os conceitos elementares de circulação e travessia em vias públicas.

Para os alunos de 1º grau é desenvolvido o Espaço Vivencial de Trânsito, móvel e fixo que objetivam, através da vivência das regras e conceitos de segurança, levar os alunos a incorporar uma postura preventiva no trânsito.

A preocupação em sistematizar um trabalho para o 2º grau, levou-nos a buscar alternativas atrativas e eficientes para adolescentes, no sentido de prepará-los como futuros motoristas.

2 DESCRIÇÃO

A "Herança da Senhora Krinskow" é um jogo de RPG destinado ao público adolescente de 15 a 17 anos, que tem como tema as questões relativas ao comportamento no trânsito.

A história envolve até 8 personagens que interagem nas situações-problema apresentadas pelo "MESTRE" através de 1 tabuleiro e 16 pranchas contendo ilustrações que descrevam situações imprevistas no trânsito, em pistas sinuosas de mão dupla, de mão única, vias sinalizadas, não sinalizadas e situações climáticas envolvendo pedestres e motoristas.

3 CONCEITUAÇÃO METODOLÓGICA

O que é o RPG ou Role Playing Game? O RPG é um jogo de "representação de papéis" isto é, cada participante assume um personagem de uma história e a partir de suas características interage no grupo de modo a criar alternativas de solução para o problema proposto.

A riqueza do jogo está em possibilitar o estímulo à criatividade de seus participantes. O jogo é conduzido pelo "MESTRE", personagem que dirige o jogo.

A existência de um vencedor não é regra, o importante é o envolvimento dos jogadores na história e no personagem que vive, exige decisões e busca de alternativas rápidas, gerando um clima emocional que permite aflorar a espontaneidade, primordial no processo de criatividade. A dinamicidade do jogo é muito grande pois, a cada rodada os personagens atuam de modo diferente, dando soluções novas aos novos problemas apresentados pelo Mestre.

O RPG criado pela CET, denominado a "Herança da Senhora Krinskow", propõe situações que envolvem posturas preventivas como motoristas, como pedestres, como passageiro. A história é um pretexto para introduzir os personagens nas questões de trânsito.

A escolha do RPG como estratégia para o trabalho com adolescentes se deu por razões diversas: primeiro, por ser um jogo atual e dirigido à faixa etária para a qual estamos voltados; segundo, pela estratégia extremamente dinâmica que exige a participação em grupo, primordial para o adolescente e; terceiro, por ser um material que não apresenta limites de resultados.

Um jogo que exige a tomada de posição do jogador, isto implica em reflexões sobre cada situação apresentada, ele é o responsável pela sua ação. É esta a postura que se busca incluir no jovem, a da consciência e responsabilidade sobre os seus atos no trânsito.

Cuidados foram tomados na escolha da estratégia, pois a adolescência é uma idade delicada para o desenvolvimento de um trabalho que prevê a aquisição de comportamentos moderados, preventivos e seguros.

Isto está associado aos fatores psicológicos inerentes à idade, que tem como perfil a valorização das ações de grupo e dos comportamentos padronizados, uso comum de vestimenta, vocabulário, lazer, consumo, questionamento de regras em geral, a tomada de risco como um valor socialmente útil - os "heróis" do grupo, acentuadamente aqueles que têm poucas fontes de gratificação social, acabam persistindo num nível mais alto de tomada de risco, a fim de ganhar a admiração do seu grupo, a tomada de risco age, portanto, como um fator de identidade, de diferenciação social. Psicologicamente a tomada de risco se manifesta como uma maneira de adaptar-se a uma sensação de prazer, de aventura, da ruptura do cotidiano.

O RPG atua diretamente nos aspectos acima descritos, pois permite ao jogador extrapolar na fantasia, nos aspectos do heroísmo, da aventura, ao mesmo tempo em que lhe apresenta um dado de realidade onde ações coerentes devam ser tomadas, caso contrário não atingirá o seu objetivo. Sendo a "Herança da Senhora Krinskow" uma aventura, as "saídas" deverão ser buscadas nas ações adequadas no trânsito.

4 DESENVOLVIMENTO

O jogo RPG "A Herança da Senhora Krinskow" está sendo desenvolvido junto aos alunos de colégio de escolas públicas e particulares do município de São Paulo.

Com o intuito de ampliar os níveis de reflexão do jovem nas questões de trânsito, esta estratégia é aplicada num contexto de algumas ações pedagógicas trabalhadas por um período de 4 horas em sala de aula.

A metodologia adotada neste programa é baseada em dinâmicas de grupo através de técnicas de sensibilização, estudos de caso e julgamentos de relatos de situações de risco no trânsito envolvendo os jovens. Todas estas dinâmicas exigem do aluno um estudo da situação do ponto de vista técnico de trânsito e das variáveis determinantes como estado emocional de seus agentes, condições climáticas e fatores adversos compatíveis com a realidade vivenciada no cotidiano.

Este estudo exigirá pesquisa de conteúdos técnicos, busca de alternativas de solução e uma postura de mobilização de seus participantes como saída da visão

contemplativa da realidade, levando-os à conscientização de que as transformações se dão a partir da ação dos indivíduos.

A equipe de instrutores de treinamento e analistas de educação que aplicam o treinamento, revezam-se trabalhando concomitantemente as classes e possibilitando a maximização do atendimento.

Esta equipe é composta por psicólogos e pedagogos que possuem experiência em trabalhos com grupos.

A proposta de trabalho com a escola se dá a partir de ações conjuntas com a equipe de engenharia, com projetos de sinalização ou de segurança como o de travessia de Escolares, bem como uma ação ampla com todos os alunos da escola, do pré, ao 1º e 2º graus.

5 AVALIAÇÃO

O RPG como ação inovadora nos programas de educação de trânsito tem sido muito eficaz no trabalho com jovens.

O envolvimento no jogo é surpreendente, pois a cada jogada novas situações se apresentam, cada aluno reage diferentemente ao personagem e aos problemas, do mesmo modo que na realidade.

Em pesquisa realizada visando a avaliação do jogo verificou-se que 79,6% responderam ser o jogo "bastante interessante", quanto à dinâmica do mesmo 46% responderam ser "muito envolvente" e quanto ao seu objetivo, 70,3% responderam ser "educativo".

Esta pesquisa foi aplicada por ocasião do II Encontro Internacional de RPG ocorrido em São Paulo quando foi lançado "A Herança da Senhora Krinskow".

BIBLIOGRAFIA

JACKSON, Steve.

General universal role playing system: módulo básico. São Paulo : Devir, 1991.

KLEIN, David.

A reappraisal of the violation and accident data on teenaged drivers. Traffic Quarterly, Westport, v. 120, n. 14, p. 502-510, 1966.

MONTEIRO, Regina F.

Jogos dramáticos. São Paulo : McGraw Hill do Brasil, 1979.

OSBORNE, Elsie L., O' SHAUGHNESSY, Edna, ROSENBLUTH, Dina.

Seu filho adolescente: orientação pedagógica para os pais. Rio de Janeiro : Imago, 1975. (Mini-Imago)

SÉRIE NOTAS TÉCNICAS

Publicação técnica da Companhia de Engenharia de Tráfego - CET, empresa de prestação de serviços de Engenharia de Projeto de Trânsito e Transportes.

NT 190 - RPG COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO DE TRÂNSITO

A matéria é de autoria da Socióloga Helena Raymundo da Gerência de Educação de Trânsito - GED da Superintendência do CETET.

Editada pelo Centro de Treinamento e Educação de Trânsito - CETET.

Impresso na Reprografia/CET.