

Da Redação

Ronaldo de Oliveira

Gilberto Lacerda dos Santos, 38 anos, nunca teve grandes dificuldades para aprender. Ainda como aluno do Colégio Elefante Branco, escola pública do Distrito Federal, o brasiliense de classe média baixa decidiu prestar vestibular para Matemática na Universidade de Brasília (UnB). Já pensava em fazer do aprender algo menos aterrorizante e mais interativo. Para realizar esse sonho, fez mestrado em Informática e dois doutorados em Educação.

Esta semana, o resultado de 15 anos de estudo foi recompensado. O pesquisador da Faculdade de Educação da UnB recebeu o XVII Prêmio Jovem Cientista do Futuro, oferecido há 20 anos pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), Grupo Gerdau e Fundação Roberto Marinho.

O prêmio é de R\$ 15 mil e será entregue a Gilberto e aos outros vencedores pelo presidente Fernando Henrique Cardos em data ainda não definida. O tema do concurso deste ano estava relacionado diretamente com o trabalho do pesquisador: *Novas Metodologias para Educação*. Dois programas de computador criados por ele foram escolhidos como os melhores e mais inovadores na área entre cerca de 300 concorrentes de peso.

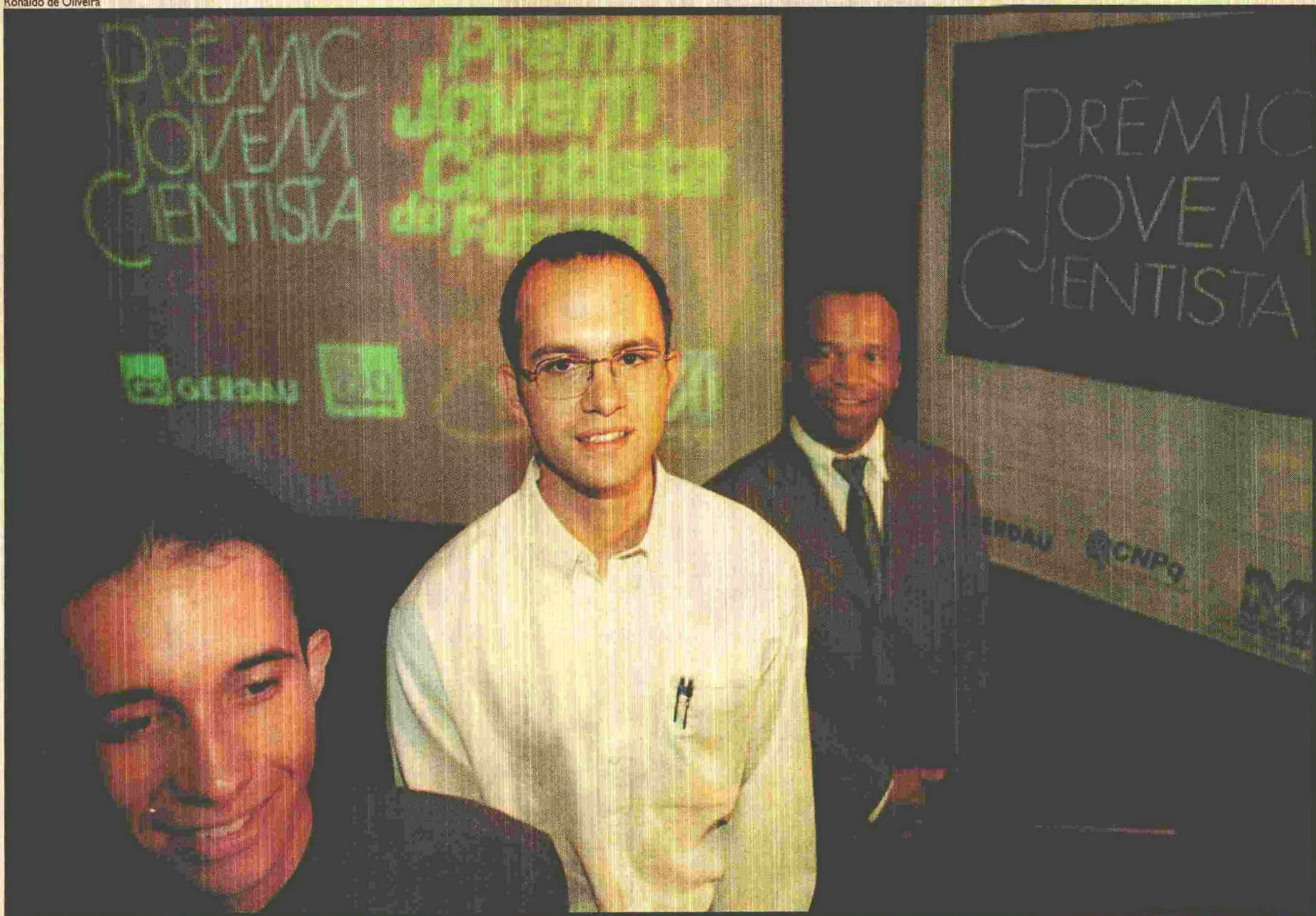
Um dos programas foi batizado de *Hércules e Jiló* e desenvolvido para facilitar o ensino de Ciências para crianças portadoras de necessidades especiais. Os jogos estimulam os que têm deficiência mental a diferenciar os seres existentes na Terra. "Um deles é uma espécie de jogo da memória e se for impresso fica ainda mais interativo", diz Gilberto, com um falar calmo e sorriso constante.

Este ano, o programa *Hércules e Jiló* foi entregue ao MEC e começou a ser distribuído para todas as escolas que lidam com crianças especiais. Mas a inquietação do pesquisador não pára por aí. Dentro do *Projeto Ábaco*, que engloba programas de aperfeiçoamento de professores e de ensino de adultos, Gilberto criou o segundo software que chamou a atenção da banca examinadora.

O *Dado de Contos* é um programa voltado para educação ambiental de quem mora no cerrado. Foi desenvolvido com a ajuda de educadores, psicopedagogos, designers e músicos. Como um ludo, quanto mais a criança responde certo às perguntas sobre preservação ambiental, mais avança casas e vence o jogo. Para Gilberto, ainda há muito o que produzir. "Todo o trabalho que desenvolvo é para suprir essa enorme carência que o país tem de material didático", diz o pesquisador, pai de dois filhos.

O anúncio do prêmio foi feito ontem no Hotel Bonaparte, em Brasília, onde estavam hospedados os outros dois ganhadores, um na categoria estudante de ensino superior e, outro, do ensino médio. A Universidade do Vale do Itajaí (SC) recebeu o prêmio de Mérito Institucional por ter sido a que mais inscreveu trabalhos.

O presidente do CNPq, Éder Cavalheiro, aproveitou para anunciar o tema do concurso do ano que vem. Serão premiados trabalhos sobre formas de geração, distribuição e raciocínio de energia elétrica. "A nossa intenção é incentivar trabalhos cada vez mais ligados às necessidades do Brasil", disse Cavalheiro.



VANDERLEI, JEAN E GILBERTO: VENCEDORES DA 17ª EDIÇÃO DO PRÊMIO JOVEM CIENTISTA DO FUTURO, QUE TEM O OBJETIVO DE ESTIMULAR A PRODUÇÃO ACADÊMICA NO BRASIL

TECNOLOGIA PARA EDUCAÇÃO

Pesquisador da Universidade de Brasília ganha Prêmio Jovem Cientista pela criação de dois softwares educativos. Um é voltado para preservação ambiental. O outro, para o ensino especial

LEIS DA FÍSICA E ESPORTES RADICAIS

Há um ano e meio, o estudante Vanderlei da Conceição Veloso Júnior, 17 anos, descobriu um novo hobby: descer muros e rochas amarrado a cordas. A atividade, conhecida no mundo dos esportes radicais como rappel, ajudou o jovem de Belo Horizonte (MG) a entender melhor as leis da Física, como o atrito, vetores, roldanas e força. Para passar esse conhecimento adiante, Vanderlei pediu o apoio do professor de Física Renato Júdice e criou uma nova metodologia para ensinar, com descontração, uma das

disciplinas mais temidas pelos adolescentes. Foram dois meses de estudos teóricos e outros 30 dias para aliar o conhecimento à prática do rappel. Estudantes de 1ª série do ensino médio experimentaram a nova técnica e aprovaram a idéia. Com a experiência, Vanderlei, aluno do Colégio Arnaldo, conquistou o primeiro lugar o II Prêmio Jovem Cientista do Futuro. "Eu acho que o mais importante do meu trabalho é mostrar para os educadores que os alunos também têm a capacidade de contribuir em sala de aula. Aprender fica muito mais gostoso assim", diz o estudante, que ganhou um microcomputador e uma impressora jato de tinta.

A FORMIGA QUE ENSINA MATEMÁTICA

Aos 23 anos, o estudante de Matemática Jean Piton Gonçalves faz questão de fugir ao estereótipo de aluno bitolado. Ressalta que, como qualquer outro profissional, dedica boa parte do tempo aos estudos, mas não restringe sua vida aos cálculos. Gosta de filmes de ação e danceterias. A mistura de seriedade e descontração funcionou. O aluno do último ano da Universidade de Campinas (Unicamp) acaba de ganhar o Prêmio Jovem Cientista, na categoria estudante. Por iniciativa própria e sem apoio financeiro, Jean desenvolveu um programa de

computador que ensina matemática a crianças de 4ª e 5ª série. Tudo de maneira interativa. No software, uma formiguinha animada ensina conceitos como rotação, translação e a menor distância entre dois pontos. O programa está disponível na página de Jean na Internet (www.jeberval.da.ru). "Dou aula em escola pública e por isso achei que, se o programa fosse disponibilizado na Internet, mais pessoas teriam acesso", explica Jean, que receberá R\$ 5 mil de prêmio. Segundo ele, o programa precisa ser aplicado com o auxílio de um professor. "Cada dia me convenço mais que na educação do futuro o professor é muito importante. Com a tecnologia, eles podem ensinar muito mais que apenas com giz e papel."