

## CARIOCA NOTA 10 > *Manuella de Carvalho Rodrigues*

**Atitude transformadora:** estruturou um método de apoio educacional baseado em jogos digitais



**“O voluntariado é um dos caminhos para construirmos um mundo mais igualitário”**

Em 2014, quando ingressou no curso técnico de mecânica na Faetec, instituição pública de ensino profissionalizante, Manuella de Carvalho Rodrigues sentiu bastante diferença na qualidade do ensino. Com apenas 14 anos, egressa de uma escola particular, ela decidiu esmiuçar o porquê da falta de interesse dos alunos em sala de aula. No fim daquele ano, concorreu a uma vaga para pesquisa do CNPq, em parceria com a UFRJ, e ganhou a bolsa. O tema era educação, e, ao colher dados, a jovem confirmou sua percepção inicial. “Vi que a precariedade do ensino era muito mais comum do que imaginava e, muitas vezes, não se tratava de exclusividade das instituições públicas. Foi aí que decidi buscar uma alternativa”, relembra Manuella, hoje cursando engenharia de controle e automação na PUC-Rio. A ideia veio em fevereiro de 2015, quando colocou no papel o projeto Games Inteligentes, um método de apoio educacional baseado em jogos digitais para reforçar as lições aplicadas em salas de aula. “Ficar horas ouvindo um professor falar não é legal. O aluno precisa de estímulo, e, na era tecnológica, todos estão ligados a jogos eletrônicos”, explica.

Manuella então pediu ajuda a professores e alunos da UFRJ. Não só conseguiu como a universidade ainda lhe cedeu sala e computadores para que pudesse colocar para rodar os jogos voltados a jo-

vens do ensino médio e fundamental. Ela, então, procurou algumas escolas, explicou o método e abriu a primeira turma, gratuitamente, com trinta alunos selecionados pelos próprios professores. “Fazemos entrevistas para ver as necessidades de cada um. Depois, programamos os games de forma individualizada e reunimos todos no mesmo local, sem divisão”, conta. Da primeira investida até aqui, já passaram pelo projeto cerca de 120 jovens, entre 7 e 17 anos. “No ano passado, vimos que seria ainda mais legal se eles mesmos atuassem como desenvolvedores, aí passamos a ensiná-los também.” O resultado não poderia ser melhor. “Eles ficaram mais interessados, o comportamento melhorou e até as notas subiram”, garante Manuella, que abrirá edital para a nova turma em abril e já está se dedicando a mais uma iniciativa nota 10. “Quero começar uma turma de robótica, gratuita também. O voluntariado é um dos caminhos para construirmos um mundo mais igualitário”, acredita a jovem de 17 anos.

**Heloiza Gomes** | [helogomes.vejario@gmail.com](mailto:helogomes.vejario@gmail.com)