

Alunas da rede municipal de São Caetano expõem projetos participantes da competição Technovation Girls

Educação

Alunas da rede municipal de São Caetano expõem projetos participantes da competição Technovation Girls

pág. 08



Alunas da rede municipal de São Caetano expõem projetos participantes da competição Technovation Girls

A rede municipal de ensino de São Caetano está, mais uma vez, muito bem representada na Technovation Girls, maior competição internacional exclusiva para meninas, que mobiliza estudantes do mundo inteiro para o desenvolvimento de aplicativos de celular com propósito social. Participam da edição 2023 da competição 12 equipes de escolas municipais de São Caetano.

Desde o início do ano letivo as meninas, com idades entre 8 e 14 anos, mobilizaram-se para a participação no torneio, que se encerrará em outubro, em São Francisco (EUA), com a apresentação presencial das equipes finalistas. Elas já elaboraram os seus projetos de aplicativos e nesta semana, no último dia 8/5, fizeram um treino da apresentação online que ocorrerá nas etapas intermediárias da competição.

Para formar a banca do júri simulado foram convidados familiares das meninas participantes. Eles compareceram à EmNova (Escola Municipal de Novas Tecnologias), que apoia o desenvolvimento dos projetos, e ficaram encantados com os resultados.

“Inicialmente, eu apoiei a participação da minha filha pelo aprendizado técnico que a competição poderia proporcionar. Mas, depois vi que a Technovation também desenvolve a parte intelectual e social, a partir dessa interação com outras crianças. Achei incrível a proposta das meninas de fazer um aplicativo para promover saúde mental, especialmente nesse período pós-pandemia em que tanta gente desenvolveu problemas de ansiedade e depressão”, comentou Keyla Nanci Silva de Souza.

Keyla é mãe de Nathália Brunelli Souza Cruz (13 anos), que, junto com Lorena Pascoalete Crepaldi, aluna da EMEF (Escola Municipal de Ensino Fundamental) Luiz Olinto Tortorello, desenvolve o aplicativo Mind Butterflies (abaixo, a lista completa dos projetos). Lorena é a única integrante das equipes assessoradas pela EmNova que não estuda na rede municipal de ensino; ela cursa o 8º ano numa escola particular. Mas ao aceitar o convite da amiga Lorena para formar uma dupla, foi prontamente acolhida pelas demais participantes. Para Keyla, a participação da filha na competição também trouxe a oportunidade de conhecer melhor a Escola Municipal de Novas Tecnologias, que oferece cursos de tecnologia gratuitos para crianças, adolescentes e adultos do município.

Participando de uma competição internacional, Lorena e Nathália capricharam: prepararam um pitch (apresentação) em inglês para os jurados. “Linguagem de programação é a última na lista de habilidades que essa competição desenvolve”, opina Cássia Fiorelli Marques, professora da EmNova e mentora de equipes participantes da competição. Também são desenvolvidas outras habilidades, como técnicas de pesquisa, para fundamentar com dados reais a proposta social do aplicativo; desenho, para elaborar o layout e Língua Portuguesa. Mas na opinião da professora, o aprendizado mais importante é o saber trabalhar em equipe, ouvir o outro e também, saber se expressar. “Elas exercitam a empatia”.

EQUIPES PARTICIPANTES

Equipe Better Communication: Nicolly Emily Costa de Lacerda e Sophia Melari Pongílio.

Aplicativo Better Communication: aplicativo criado para ajudar na comunicação de crianças com TEA (Transtorno do Espectro Autista), que tendem a ter mais dificuldade em se expressarem e comunicarem sentimentos.

Equipe Food Health: Ana Carolina Félix da Silva, Emanuella Ataídes Pitali e Beatriz Angélica Alves da Cunha.

Aplicativo Nutrition Education: tem o objetivo de ajudar pessoas com desordens alimentares. Traz orientações e estimula pessoas a identificarem desordens alimentares e buscarem ajuda profissional especializada.

Equipe Killer Fruits: Beatriz Marcelino de Rosa, Mariana Bernardi Montes e

Kawany Marques de Carvalho.

Aplicativo Killer Fruits: visa a reduzir o desperdício e estimular o descarte correto do lixo por meio de jogos.

Equipe Clean Humanity: Iasmim Putini Sampaio e Pietra Barion Ezipato.

Aplicativo Clean Humanity: visa à segurança da população, incluindo mulheres. Aplicativo dá dicas e orientações para prevenir situações de perigo.

Equipe Help Women: Clara Vendeirinho Mirra e Gabrielle Pereira Duarte.

Aplicativo Help Women SCS: busca ajudar mulheres a se sentirem mais seguras ao andarem pelas ruas da cidade. App ajuda a mulher a encontrar a rota mais segura e se comunicar com outras mulheres que estão passando pelo mesmo caminho.

Equipe Double Rainbow: Flor de Maria Nogueira Souza e Luisa Singer.

Aplicativo On Wheels: app para ajudar cadeirantes a localizarem lugares acessíveis para lazer e esportes, com maior mobilidade e autonomia.

Equipe Organic Environment: Lunna Arruda Costa, Anne Alcântara e Aline Alcântara.

Aplicativo VeganWise: app com o objetivo de ajudar pessoas veganas ou que queiram adotar essa dieta a encontrarem receitas e menus acessíveis, nutritivos e saudáveis.

Equipe Change off Uniformes: Alice Novaes Nogueira e Nicolly Vitória da Silva.

Aplicativo Change off Uniformes: propõe facilitar o contato entre famílias que queiram trocar peças de uniformes que tenham ficado pequenos para as crianças. A ideia é reduzir a necessidade de aquisição de novas peças, promovendo sustentabilidade.

Equipe Mind Butterflies: Lorena Pascoalete Crepaldi e Nathália Brunelli Souza Cruz

Aplicativo Mind Butterflies: app foi projetado para ajudar os usuários a melhorar seu bem-estar emocional. O aplicativo não substitui a terapia, mas ajuda os usuários a relaxar, desestressar e melhorar o humor por meio de técnicas como exercícios respiratórios, massagens e sons relaxantes.

Equipe Eco Squad: Nicolle Vacilotto e Giulia Tamagnini Lazari.

Aplicativo Carbon Meter: app visa a mensurar a produção de carbono do usuário e dar sugestões de mudanças de hábitos ou rotina a fim de reduzir a pegada de carbono.

Equipe Evilgirls: Bruna Lovo Garcia, Nicole Campanha e Nivea dos Santos Vieira.

Aplicativo Save the Little Planet: busca promover práticas sustentáveis, aumentando a conscientização sobre questões ambientais e defendendo mudanças positivas.

Equipe Sustainable Clothes Save the World: Luísa Ribeiro Marques Farias, Catharina de Oliveira Maciele Sophia Lacerda.

Aplicativo Collect Clothes: app busca encaminhar pessoas que tenham roupas para doação a instituições de caridade e brechós.

SOBRE A TECHNOVATION GIRLS

A Technovation Girls é a maior competição de tecnologia do mundo voltada exclusivamente a meninas. Para participar é necessário formar equipes de até cinco integrantes nas categorias Iniciante (8 a 12 anos), Júnior (13 a 15 anos) e Sênior (16 a 18 anos) e indicar um professor ou professora como mentor(a).

O objetivo da competição é a inclusão digital, permitindo que meninas do mundo todo tenham a oportunidade de aprender e aplicar as habilidades necessárias para resolver problemas do mundo real por meio da tecnologia. Assim, os aplicativos desenvolvidos ao longo da competição devem ter algum propósito social.

Veículo: Impresso -> Jornal -> Jornal Desperta São Caetano

Seção: Educação **Página:** capa + página 8