

Alunas de São Caetano expõem projetos na competição Technovation Girls

POR REDAÇÃO



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, mobilizam-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 Emilly Costa de Lacerda e Sophia Melari Pongilio.

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 Pitalli e Beatriz Angélica Alves da Cunha.

Aplicativo Nutrition Education: tem o objetivo de ajudar pessoas com distúrbios alimentares. Traz orientações e estimula pessoas a identificarem distúrbios 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 Luísa 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 Nívea 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 Maciel e 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.

<https://www.saocaetanodigital.com.br/alunas-de-sao-caetano-expoem-projetos-na-competicao-technovation-girls/>

Veículo: Online -> Site -> Site São Caetano Digital

Seção: Notícias