



Foto: Divulgação Lend

Tecnologia digital: o comando está nas mãos das meninas

Cada vez mais, garotas entre 5 e 17 anos têm procurado escolas de tecnologias voltadas para áreas de criação

Iluska Cavalcante
cavalcanteiluska@gmail.com

Melina Cox, ou Mel, como é conhecida, com apenas 10 anos, consegue transformar o mundo da programação digital, na maioria das vezes com predominância masculina, em um universo diferente. Assim, os robôs convencionais de uma corrida dão lugar a cachorrinhos, os jogos criados por ela levam sua personalidade, com princesas, doces e bichinhos, além de nomes bem específicos, como "algodão doce". O mercado de educação na área de programação para crianças tem crescido em João Pessoa e mostrado uma realidade diferente da que se é acostumada: a tecnologia faz parte do universo feminino.

Este nicho conta certo domínio masculino. No entanto, as próximas gerações podem mudar esse retrato. Cada vez mais meninas, entre 5 e 17 anos, têm procurado escolas de programação. Seja por diversão, aprendizagem ou mesmo uma maneira de socializar com colegas, o fato é que as crianças estão cada vez mais envolvidas com esse universo.

O coordenador da escola de programação, maker e robótica, Happy Code, Fábio

Barbará, explicou que essa é uma tendência. "Apesar de existir um pouco de resistência ainda das famílias de achar que menino tem que fazer uma coisa e menina outra, isso está mudando. A gente está sentindo, a gente está vendo que as meninas estão vindo mais, estão se encantando. Vem os meninos acompanhado das irmãs fazer a aula experimental, a irmã vê, gosta e acaba ficando também", disse.

Na escola coordenada por Fábio, mais de 80% dos alunos são do sexo masculino. Ele explicou que a franquia criou uma campanha chamada de "programação é coisa de menina sim", na tentativa de chamar a atenção para esse público. "É para que os pais comecem a entender que não é algo necessariamente masculino, pelo contrário. As meninas têm uma visão toda diferenciada, a gente começa a observar os projetos, tem todo um acabamento diferenciado", explicou.

A tecnologia está presente na vida de Mel de maneira natural. Ao passear com a mãe e ver um animal doméstico, sua primeira reação é tirar fotos e postar em sua rede social "Bichinhos da Mel". Mas ela não para por aí, são três contas admi-



Fotos: Orílo Antonio

Com 10 anos, Melina Cox caminha plena no mundo da programação de jogos, imprimindo sua personalidade num universo ainda dominado por meninos

nistradas pela menina. Além da dedicada aos animais, ela ainda tem uma pessoal e outra de seu canal no youtube, onde ela ensina, junto com o seu primo, sobre jogos de videogame.

A naturalidade com que a menina, que sonha em ser veterinária, "brinca" com a

tecnologia torna simples o que para adultos experientes pode ser muito difícil, como a criação de um aplicativo, por exemplo. Os jogos cheios de cor e detalhes mostram que Mel não se importa com estereótipos. Nos trabalhos em grupo, ela consegue convencer seus colegas a adotar

o seu estilo. "A gente fez uma pista de corrida e criou um robzinho pra correr. Eles não queriam, mas eu implorrei pra usar um cachorrinho, e eles deixaram", conta entre sorrisos.

Quando questionada se o que ela costuma fazer é "coisa de menino", Mel é

incisiva na resposta: "É pra todo mundo. Não tem um jogo que é só para meninos, não queriam, mas eu implorrei pra usar um cachorrinho, e eles deixaram", conta entre sorrisos. Quando questionada se o que ela costuma fazer é "coisa de menino", Mel é

A programação de jogos é o novo 'inglês' para o futuro das crianças

Na opinião do educador Fábio Barbará, a programação é o novo inglês. A busca dos pais tem o intuito de tornar o uso da tecnologia em algo produtivo. "As crianças são nativas digitais. É importante que os pais hoje fiquem atentos ao

consumo excessivo de tecnologia. O que acontece é que o pai deixa a criança viver no youtube, ou jogando videogame e a criança só absorve a tecnologia mas acaba não produzindo nada. Eu acho que quanto mais cedo você ter uma vi-

são educativa, melhor vai ser para o futuro dela", comentou.

Ele explicou que durante as aulas as crianças aprendem coisas que vão além de criar um aplicativo ou robô. "As crianças são instigadas a resolver problemas. A gen-

te vai criar, por exemplo, um aplicativo que ajude as crianças a escovar os dentes melhor. Ela vai lá, tem a aula técnica, a missão e depois ela eluz. Tudo tem um começo, meio e fim. Isso é importante também para a criança exercitar a cidadania."



Para o educador Fábio Barbará, os pais estão mais atentos em direcionar essa geração para algo que possa ser mais educativo e produtivo



Simone Cox, mãe da menina Mel, dá todo apoio à filha e afirma que atividades agregam valor

Incentivar é preciso

A administradora e mãe de Melina, Simone Cox, contou que o maior critério para escolher uma atividade para a filha é se vai agregar algum valor. "Ela já fez ballet, mas não gostou e saiu, fez natação, não gostou e saiu. Aqui não, foi algo que ela se identificou. Acho que nós, como pais, temos que incentivar de todas as formas. Não tem isso de menino e menina, brincadeira de menino e menina. Também no colégio dela é trabalhado de uma forma bem bacana essa questão de não haver divisão", relatou.

Simone comentou que decidiu colocar Melina em aulas de programação para ajudá-la a utilizar o interesse por tecnologia, em algo produtivo. "A gente tenta lá em casa equilibrar. Ela é uma criança bem ativa nas redes sociais, mas eu costumo dizer que a infância raiz ela tem também, apesar de também ter essa infância mais moderna nessa parte de programação e robótica. Achamos importante para abrir realmente a mente dela. Não esquecendo o tradicional, o contato com a natureza, os animais que é o que ela gosta bastante."

Desenvolver um jogo ou aplicativo é um trabalho de equipe que proporcionou novas amizades a Melina. Apesar de a tecnologia ter um estereótipo de isolamento, Simone conta que a programação tornou a filha mais sociável.