

Aos nove anos, Rafaela é campeã nacional de robótica

Programação digital chegou cedo na vida da menina, que é referência na criação de jogos e de robôs

Iluska Cavalcante
cavalcanteiluska@gmail.com

Os jogos de videogame e celular são uma febre nas crianças. Além de jogar, os conteúdos produzidos sobre os jogos, na internet, são inúmeros. Rafaela Cainelli, de 9 anos, não se contentou apenas em jogar minecraft, por exemplo. Ela queria criar jogos. Desde os seus 6 anos, aprendeu a linguagem da tecnologia e não parou mais. Hoje, descobriu a robótica e se tornou campeã nacional em duas categorias, que renderam a ela e sua equipe a competição mundial.

Em junho deste ano, Rafaela vai competir com todo o mundo na Argentina. A programação, explicada por ela de forma simples, como se fosse uma fórmula comum de matemática, é criada para que o seu robô realize a prova sem erros. O protótipo seguiu com sucesso a linha preta criada na competição e venceu todos os obstáculos. "Eu tinha que fazer um robôzinho pra ele poder seguir a linha preta, ele seguiu tudo direitinho, passou das lombadas e fez várias curvas", contou a menina.

A vitória veio com muito esforço. A brincadeira se tornou motivo de orgulho para os pais e um incentivo a mais para Rafaela continuar estudando programação. "A gente tá trabalhando bastante na competição, quando as aulas começarem a gente vai trabalhar ainda mais. Já estamos pensando o que vamos aprimorar no robô e quais mudanças a gente vai fazer."

O engenheiro da computação e diretor da escola de programação SuperGeeks, Marcelo Cainelli, é pai de Rafaela e conta como os resultados da filha são frutos do esforço e interesse dela no assunto. "É um trabalho já que a Rafaela está fazendo há três anos, mais ou menos. Ela curte muito e gosta demais. É o tempo todo ela querendo evo-

luir, tendo ideias de projetos. Muitas vezes eu tenho que dar uma freada no ímpeto, porque ela quer ir mais além do cortejo que está vindo. É aquela coisa bem proativa mesmo", disse. Ele comentou que a programação tem ajudado a filha a vencer desafios. "Geralmente a gente tem medo de problema, mas quando a gente tem a ferramenta de programação que é a lógica, você enxerga as dificuldades como um desafio. A programação dá essa habilidade muito bacana que eles têm de dar várias soluções para o desafio. Eu fico muito orgulhoso", contou.

Incentivo

Como pai e educador digital, Marcelo conta que o incentivo vem principalmente por uma preocupação dos pais com o futuro das crianças. "É uma coisa tão óbvia, mas ela é tão preocupante ao mesmo tempo. Porque se você analisar a tecnologia cresce muito rápido e é assustador a maneira como a gente está vendo a inteligência artificial tomando conta. O uber quebrando mercados inteiros. É um pouco assustador porque antigamente a gente tinha algumas poucas profissões para escolher pros nossos filhos. Hoje em dia é uma incógnita. Não sei nem se a profissão que eles vão escolher no futuro já existe no presente"

Marcelo explicou que o incentivo à filha foi algo natural, independente do gênero. Ele também é pai de menino, mas ressalta que não vê distinção quando o assunto é mundo da tecnologia. "Eu não enxergo uma necessidade de separar como se as meninas fossem diferentes dos meninos. Na minha cabeça eu não enxergo distinção. Porque a cultura digital está muito impetrada nesses jovens, que são nativos digitais. Independente se é menino ou me-

rina, todo mundo é do digital, dificilmente você pega, que nem antigamente, que menino brincava de bola e menina de boneca, hoje todo mundo joga e está dentro do meio digital."

O engenheiro da computação ressaltou que, na escola de programação que coordena, a procura do gênero feminino é grande. Ele comentou que há turmas onde todas as alunas são meninas, se forma espontânea. "Não é de propósito, se chegar um menino pra se matricular, ele vai fazer parte da turma com as meninas", disse.



Foto: Divulgação

Rafaela Cainelli não se contentou em apenas ser mais uma jogadora de games. Desde os 6 anos se dedica a linguagem da tecnologia e programou seu próprio robô. Em junho, participará de competição mundial na Argentina

Tecnologia não faz distinções entre meninos e meninas

Cerca de 60% das crianças entre 5 e 17 anos da escola, que participaram da colônia de férias, são do gênero feminino. Ele explicou que a maior procura das meninas procura a área da robótica. "A robótica é uma coisa que encanta. Tem vários elementos que você trabalha na robótica, várias competências, além da programação, desenvolvimento do raciocínio lógico, também trabalha a questão do trabalho em equipe, isso é muito interessante. Eu acredito bastante que essa questão das meninas, principalmente dessa nova geração, não vai ter tanta diferença", falou o engenheiro da computação e diretor da escola de programação SuperGeeks, Marcelo Cainelli.

Na opinião de Marcelo, no futuro, não haverá mais distinção entre homens e mulheres no mundo da tecnologia. Ele explica que a



Foto: Orílho Antonio

O educador Marcelo Cainelli percebe uma crescente evolução das meninas com interesse na linguagem tecnológica

evolução não foi apenas na concepção de que não há diferenças de gênero quando o assunto é a capacidade. "A gente tem que entender

o seguinte, é uma evolução histórica, todas as matérias de exatas elas tendem a ter mais homens, não sei o porquê. Mas com certeza a gente enxerga essa mudança

hoje de forma nítida. Eu percebo uma crescente evolução das meninas com interesse na tecnologia, porque é uma coisa que chama a atenção. Elas começam tendo um in-

teresse por jogos, que é um segmento que abraça todos os gêneros."

A imersão da tecnologia nas crianças, ainda bem cedo, fez com que, de forma natural, houvesse uma quebra de preconceitos. Os tablets e celulares deram lugar aos brinquedos tradicionais e sem escolher gênero, a maioria das crianças da nova geração se tornaram o que os especialistas chamam de nativos digitais. "Na minha época, em que eu estava fazendo faculdade, entre 2000 e 2005, existia sim um interesse quase que avassalador de homens. Tanto é que meu curso de engenharia da computação, eu me formei só com homens. Hoje não. A turma vem com esse interesse e a partir desse momento eles conseguem entender que elas podem passar de usuárias, para desenvolvedoras de jogos."