Samaira Mehta tiene sólo 10 años de edad, pero gracias a sus habilidades en programación, compañías como Google o Microsoft han fijado su atención en la pequeña.

Es hija de un ingeniero de Intel y ha jugado con códigos de programación desde más pequeña. A los ocho años fue capaz de crear un juego de mesa llamado CoderBunnyz, que sirve para enseñar a otros niños a programar.

Con dicho juego, en 2016 ganó el segundo premio del Think Tank Learning´s Pitchfest, con un premio de 2,500 dólares. Debido a esto, tuvo una entrevista en el canal de televisión Cartoon Network.

Además, lanzó la iniciativa *«Sí, 1,000 millones de niños pueden programar»*, con la que animó a que la gente done cajas de su juego a las escuelas.

Samaira se encarga de hacer talleres para ayudar a otros niños a aprender el noble arte de la programación. Un total de 106 escuelas han utilizado su juego para enseñar programación.

Gracias al éxito de CoderBunnyz, la niña se animó a lanzar un segundo juego infantil, llamado CoderMindz, que enseña a programar por medio de Inteligencia Artificial. Para este proyecto, contó con la ayuda de su hermano Aadit, que también es muy bueno programando a su corta edad de 6 años.

Debido a su actividad en Silicon Valley, Samaira logró entrar en contacto con Stacy Sullivan, directora de cultura de Google.

> *«Después de dar varios talleres consecutivos en la sede de Google, hablamos durante una hora. Me dijo que me lo estaba diciendo muy bien y que, una vez que termine la universidad, puedo venir a trabajar para Google»,* dijo la pequeña.

Google eligió a Samaira Mehta como oradora principal para la conferencia de Diversidad Tecnológica que se celebró el pasado mes de agosto, en Google Launchpad, en San

Francisco.

Anteriormente, Microsoft ya la había elegido para una de sus conferencias, y brindó otra en el Festival para Niñas patrocinado por World Wide Women.