

Nave Decola vai formar jovens para o mercado tecnológico

Cursos reconhecidos pelo MEC e Ministério do trabalho estão com vagas abertas

Por Redação

As Naves do Conhecimento, projeto da Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação (SMCT), entram em nova fase com o lançamento do programa Nave Decola, apresentado nesta terça-feira (9) pela secretária Tatiana Roque, no Engenho. A iniciativa marca a expansão do modelo pedagógico e de parcerias com instituições como Senai, Sesi, PUC-Rio, IFRJ, Fundação Roberto Marinho e Sebrae, ampliando a oferta de cursos voltados à inovação, tecnologia e empregabilidade.

Com o Nave Decola, a SMCT reúne cinco novos subprogramas: Educa Nave, IA ao Alcance de Todos, Nave Game, Conexão Território e Impulsiona Nave. O objetivo é adaptar o projeto às transformações tecnológicas e às demandas do mercado de trabalho. "Os projetos que estamos lançando têm como objetivo responder às mudanças sociais e aos avanços tecnológicos no mundo, como é o caso da inteligência artificial", afirmou Tatiana Roque.

Em 2025, as 12 Naves do Conhecimento e as três Naves Satélites realizaram mais de 493 mil atendimentos e emitiram quase 69 mil certificados. Foram



Lançamento do programa Nave Decola, em Engenho de Dentro

5.824 cursos e oficinas gratuitos, que abrangem desde inclusão digital e informática básica até robótica, programação, design e educação financeira. A secretaria destacou que o novo formato permitirá "um portfólio ainda mais diversificado para os frequentadores das Naves", ampliando o impacto social das ações.

Segundo o subsecretário de Formação e Projetos Tecnológicos, Gabriel Medina, as Naves passarão a operar com uma matriz pedagógica unificada, emen-

tas padronizadas e certificações reconhecidas pelo MEC e pelo Ministério do Trabalho. "Nos eixos formativos, vamos abordar temas como tecnologia da informação, economia criativa e empreendedorismo. E, para continuarmos atraindo os jovens, ampliaremos os cursos na área gamer, em parceria com a Plug in Plus e o Instituto Futuros", explicou.

O Nave Game funcionará em nove unidades nos bairros de Campo Grande, Santa Cruz, Vila

Aliança, Realengo, Tijuca, Pavuna, Penha, Nova Brasília e Engenho de Dentro, no Engenho. O espaço busca formar atletas eletrônicos e promover oficinas de criação de games, que servem como porta de entrada para formações técnicas e criativas. As arenas também sediarão campeonatos entre Naves, estimulando o aprendizado e a socialização.

Gilberto Molina Gonzalez Junior, de 17 anos, capitão do time Arcanjos da Nave do Engenho, resume o impacto do

projeto. "Meu sonho é ser atleta eletrônico profissional. A Arena Gamer é um ótimo espaço, público, com equipamentos de qualidade. Basta se inscrever para começar a jogar. Mas é preciso saber trabalhar em equipe e ter boa comunicação", afirmou o jovem, que pretende cursar Engenharia da Computação.

O programa também amplia parcerias educacionais. Com o Senac, serão abertas vagas em cursos de inteligência artificial voltados a redes sociais e vendas. A SMCT ainda prepara, para 2026, trilhas formativas mais longas e integradas ao mercado de trabalho, fortalecendo competências digitais e apoiando pequenos negócios locais.

Em 2025, cerca de 300 empreendedores foram capacitados em cursos nas Naves, e 100 negócios acelerados, em parceria com o Sebrae e a Secretaria Municipal de Trabalho e Renda. A expectativa é que o novo ciclo amplie o alcance das formações, consolidando o papel das Naves como polos de conhecimento, cultura e inovação nos territórios da cidade.

As inscrições para os cursos já estão abertas no portal das Naves do Conhecimento (capacitacao.navedoconhecimento.rio) e no Instagram da SMCT (@cienciaetecnologia.rio).

Faetec conquista ouro e prata em Olimpíada

Por Redação

A Fundação de Apoio à Escola Técnica (Faetec) celebrou, em São Paulo, o desempenho de seus alunos na Olimpíada de Empreendedorismo 2025, com a conquista de medalhas de ouro e prata. O resultado reforça o avanço da educação técnica fluminense e a capacidade dos estudantes de transformar conhecimento em soluções aplicáveis. Durante a cerimônia, o presidente da instituição, Alexandre Valle, destacou a relevância do feito: "É uma alegria imensa ver nossos alunos alcançando resultados tão expressivos. A trajetória dessas equipes mostra o quanto a educação técnica é capaz de transformar boas ideias em oportunidades reais", afirmou.

Os projetos finalistas representaram a Escola Técnica Estadual República (ETER) e a Escola Técnica Estadual Juscelino Kubitschek (ETEJK), ambos sele-



Vencedores são das unidades de Quintino e Jardim América

cionados após etapas regionais. As equipes apresentaram propostas que combinam tecnologia, criatividade e impacto social, alinhando formação técnica às demandas contemporâneas de inovação.

A medalha de ouro ficou com o projeto Fighting Space Trash, desenvolvido pelos alunos do curso Técnico em Programação

de Jogos Digitais da ETER. O jogo aborda o problema do lixo espacial, composto por milhões de detritos que ameaçam satélites e missões científicas. A experiência interativa exige que o jogador remova fragmentos, administre recursos e tome decisões com base em princípios reais de Física e Astronomia, aproximando o univer-

so dos jogos das discussões científicas. A professora e orientadora Odileia Corrêa ressaltou a importância da conquista: "A dedicação das equipes se confirma agora, com esta vitória, mostrando como faz diferença colocar em prática o que é trabalhado em sala de aula".

A prata foi para o projeto Fora da Caixa, criado por alunos

da ETEJK. A iniciativa apresenta uma plataforma digital de orientação vocacional baseada em mecânicas de jogos. Em vez de testes convencionais, o estudante participa de fases que simulam desafios profissionais, recebe feedbacks e descobre possíveis trilhas de estudo. A proposta torna o processo de escolha mais dinâmico e acessível, especialmente para jovens em busca de referências.

As duas equipes representam a metodologia do "aprender fazendo", central na formação da Faetec. Os projetos também evidenciam a importância da mediação docente e do ambiente técnico como espaços férteis para experimentação. As iniciativas mostram que a inovação não está restrita a grandes centros de pesquisa, mas surge, muitas vezes, das aulas práticas e da criatividade dos estudantes. A participação na Olimpíada reforça esse movimento e amplia o alcance do trabalho pedagógico desenvolvido pela rede.