

Campeões da OCM ganham kit de viagem para a Disney e Nasa

44 estudantes da rede municipal embarcam para os EUA no dia 17 de janeiro

Por Redação

Os 44 estudantes vencedores da Olimpíada Carioca de Matemática (OCM) receberam do prefeito Eduardo Paes (PSD) e do secretário municipal de Educação, Renan Ferreirinha, os kits de viagem para a Flórida. Os campeões embarcam para os Estados Unidos no dia 17 de janeiro, onde visitarão os parques da Disney e a Nasa, a agencia espacial norte-americana.

A OCM foi criada em 2021, se tornando uma iniciativa inédita nas escolas públicas, organizada pela secretaria municipal de Educação em parceria com o Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada (IMPA). Nas cinco edições realizadas, 264 estudantes foram premiados com a viagem e mais de 1,6 milhão de inscrições foram recebidas.

“É importante que a gente estimule as crianças. A nossa olimpíada da matemática só é menor no Brasil do que a olimpíada nacional, isso mostra o sucesso de ambas e como é capaz de mobilizar os nossos alunos com algo que é muito importante. Aqui estão os que venceram e que vão servir de inspiração para os demais estudantes” afirmou Paes, em cerimônia no Parque Glória Maria (Parque das Ruínas), em



O prefeito Eduardo Paes se reuniu com os vencedores em cerimônia no Parque das Ruínas

Santa Teresa.

No kit, os alunos contam com itens essenciais para a viagem, como camisas térmicas, camisetas, casacos, meias, tênis, mala, mochila e squeeze. No kit destinado às meninas, também foram incluídos absorventes doados pelo programa Livres para Estudar.

“Essa é uma viagem muito especial. Estamos falando de crianças de todos os cantos da cidade do Rio, das favelas da Zona Oeste, do subúrbio carioca, da Zona

Sul, da região central, que estudaram, foram bem numa prova de matemática e ganharam a viagem por meio do conhecimento. Isso é muito forte, passa um recado muito claro de que aqui no Rio estudar vale a pena. A gente vê diversos alunos da nossa rede que passam a estudar mais e a sonhar com profissões que nunca tinham sonhado depois de terem passado pela experiência de uma viagem como essa”, destacou Ferreirinha.

A OCM é voltada para alunos do 2º ao 9º ano do ensino

fundamental da rede municipal. Além de estimular o aprendizado da matemática, o projeto tem o objetivo de identificar talentos e promover uma competição saudável. Para os alunos, ser campeões da Olimpíada e ganhar uma viagem para o exterior é a realização de um sonho.

Moradora da comunidade Ponto Chic, em Padre Miguel, Laura Lima de Oliveira, de 12 anos, planejou desde o início de 2025 o momento em que ganharia a medalha. Ela estudou du-

rante as férias e finais de semana e contou com o apoio do pai para ter mais materiais e alcançar o objetivo. Em 2026, a aluna cursará o 8º ano e vai começar o período letivo com muita história para contar.

“A expectativa é bem alta para essa viagem. Esperava ganhar porque estudei muito. Já tinha participado outras vezes da olimpíada, mas essa foi a primeira vez que ganhei. Eu sempre estudei muito e isso me aproximou da matemática. Nessa viagem espero me divertir e conhecer outras culturas. Meus amigos que já foram disseram que é uma viagem maravilhosa” disse a aluna da Escola Municipal Roberto Simonsen, em Padre Miguel, a mesma em que os pais Fábio e Priscila estudaram.

Miguel Rogério, de 13 anos, ganhou pela segunda vez a viagem na OCM. Aluno da Escola Municipal José do Patrocínio, em Irajá, ele passou para 8º ano em 2026. “Estou com uma expectativa alta para essa viagem. Espero ir nos brinquedos que não consegui ir no ano passado. Acredito que será melhor do que em 2025. A matemática é a minha matéria favorita, acho que farei faculdade de engenharia” declarou o jovem morador do Morro do Juramento, em Vicente de Carvalho.

Jogos incentivam aprendizado nas férias

Por Redação

O período de férias escolares também é importante para manter a mente dos alunos ativa e pode ser uma oportunidade para ampliar experiências e estimular a curiosidade de crianças e adolescentes. Denominado como “edutainment”, o conceito une educação e entretenimento, e mostra que aprender pode ser leve e divertido, ainda mais na era da tecnologia.

Desenvolvedora de materiais com foco educativo, a MultiRio oferece vídeos, jogos e narrativas que ampliam as possibilidades de ensino também para professores e famílias.

Aprender brincando

Para esse período de recesso do ano letivo, a plataforma criou o MultiRio nas Férias, que é acessado pelo site multi.rio/multirio-nasferias, incentivando crianças e adolescentes a se divertirem e aprenderem brincando.

O site oferece diversas opções de material para download, como jogos, flashcards, desenhos para colorir, paper toys para montar e PDFs para leitura. O conteúdo é dividido em segmentos de acordo com a idade, considerando crianças de 4 a 5 anos; 6 a 8 anos; 9 a 11 anos e para o público acima dos 12 anos. Na plataforma MultiRio nas Férias, alguns jogos chamam a atenção.

O jogo ‘Comer Comer’ enfatiza a importância da alimentação saudável, estimulando os jogadores a escolherem alimentos nutritivos e evitarem os ultraprocessados. Já no game ‘Bichos do Rio’, que se trata de um jogo da memória online, o tema principal é a fauna carioca.

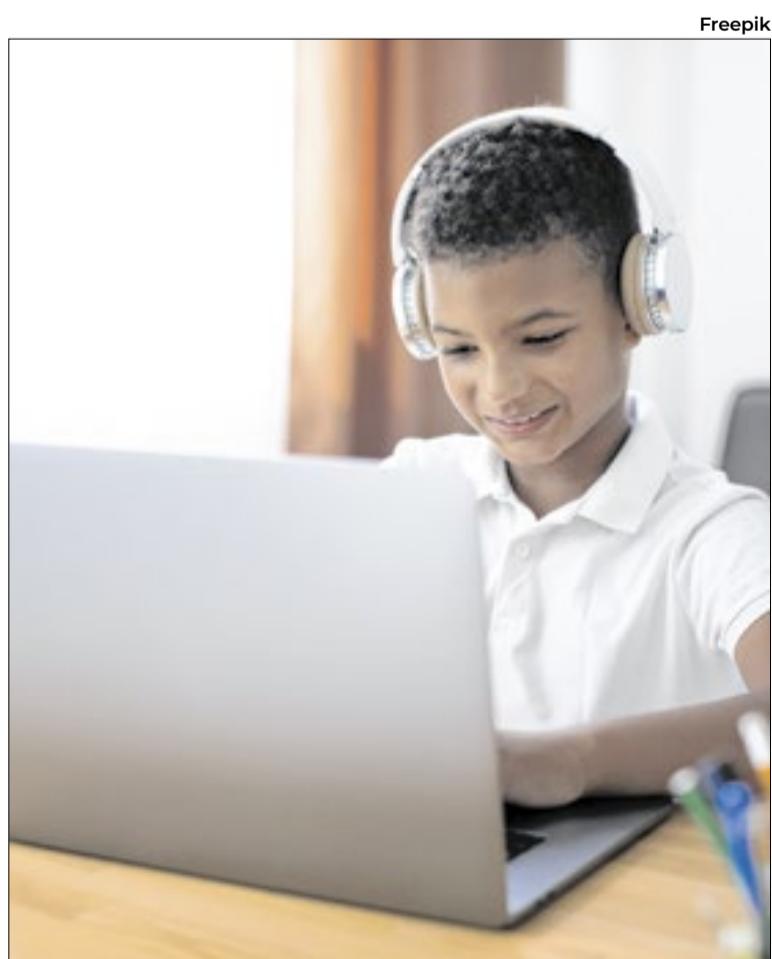
Além de incentivar o aprendizado associando o nome a imagem, a cada fim de rodada são apresentados cartões com informações sobre os animais que aparecem nos cards. Alguns deles são o sagui, o macaco prego, o sabiá, entre outros.

Tecnologia e responsabilidade

No jogo ‘E Agora? Um Rolé Digital’, as narrativas digitais são interativas e voltadas para adolescentes. Ele aborda temas relacionados à proteção de dados pessoais, privacidade, cyberbullying, fraude digital e golpes.

Na proposta, que segue o conceito de RPG, bem difundido entre os adolescentes, cada escolha do jogador gera uma consequência, trazendo aspectos da vida real dos jovens ao longo do caminho.

Os responsáveis que se interessarem em testar a plataforma também devem ter atenção aos cuidados: crianças com menos de 2 anos não devem ser expostas a telas. A partir desta idade, a exposição diária não deve ultrapassar 1 hora, para crianças de 2 a 5 anos; 2 horas, para crianças de 6 a 10 anos, e 3 horas para adolescentes de 11 a 17 anos.



MultiRio nas Férias gera edutainment no recesso escolar