

Escola de Nova Esperança do Sudoeste conquista primeiro lugar nacional em Olimpíada de Matemática pela segunda vez consecutiva

06/05/2025

Ensino

A rede estadual de ensino do Paraná foi, mais uma vez, destaque da edição 2025 da Olimpíada online de Matemática Matific, considerada uma das maiores competições escolares de matemática digital do mundo. Duas escolas paranaenses - o Colégio Estadual Nova Esperança, de Nova Esperança do Sudoeste, pertencente ao Núcleo Regional de Educação de Dois Vizinhos, e o Colégio Estadual Pedro II, de Goioerê - conquistaram respectivamente, primeiro e terceiro lugar no pódio nacional, enquanto outras quatro escolas do estado ficaram entre as dez melhores colocadas do país.

A competição nacional foi realizada no mês de abril (entre os dias 07 e 11) utilizando jogos e desafios interativos (integrantes do recurso educacional digital Matific), para tornar o aprendizado da matemática mais acessível e envolvente. Os conteúdos seguem a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e são voltados para alunos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, tanto de escolas públicas quanto privadas. No Paraná, a ferramenta é utilizada desde 2021.

A vitória do Colégio Estadual Nova Esperança na competição, foi anunciada na live de premiação do evento, realizada no dia 24 de abril. A conquista coroa a trajetória da escola na competição: em 2022 o colégio conquistou o quarto lugar no ranking nacional. No ano seguinte, alcançou o segundo lugar e em 2024 chegou ao primeiro lugar. Façanha novamente conquistada neste ano.

“Estamos muito felizes. O colégio tem se empenhado desde a implantação do recurso, em 2021. É um trabalho intenso, no qual os alunos se empenham muito e também os professores, trabalhando pelo menos uma vez por semana com a ferramenta, em sala. Parabéns aos nossos estudantes por, novamente,

colocarem o nome da nossa escola entre as melhores do Brasil no aprendizado da Matemática ”, comemora Airton Bonetti, diretor da instituição de ensino.

Além de Nova Esperança e Pedro II, também se destacaram os colégios estaduais Professora Zilda Arns Neumann (Guarapuava), Jardim Esmeralda (Cascavel), Bento Mossurunga (Umuarama) e João Paulo I (Francisco Beltrão).

Para o secretário de Estado da Educação, Roni Miranda, o sucesso do Paraná na competição reforça a importância de metodologias inovadoras no ensino da matemática. “A Matific mostra aos nossos estudantes que é possível aprender com prazer. A gamificação tem promovido avanços significativos no desempenho escolar, despertando nos alunos o desejo de superar desafios por meio do raciocínio lógico e da criatividade”, afirma.

COMPETIÇÃO - A competição é aberta a escolas públicas e privadas de todo o Brasil. Para que uma escola concorra aos prêmios, é necessário que tenha no mínimo 50 alunos inscritos. Para ser considerado ativo o estudante deve completar ao menos uma atividade, conquistando ao menos duas estrelas. As escolas que não atingem a meta de 50 alunos, participam normalmente da competição, mas não são ranqueadas, pois não competem aos prêmios.

As atividades são realizadas na Ilha da Aventura, espaço virtual de atividades dentro do jogo, onde a Inteligência Artificial faz o nivelamento dos estudantes de acordo com o desempenho nas atividades sugeridas para a sua série. Assim, as atividades/games da competição, aparecem todas de acordo com o desempenho do estudante, identificados pela IA.

A pontuação acumulada se deu a partir da equação composta pelo somatório de estrelas conquistadas (até 5 por atividade) e pela taxa precisão dos estudantes, que se refere à quantidade de tentativas do aluno até completar a atividade. De acordo com essa somatória o aluno é classificado.

MATEMÁTICA GAMIFICADA - Na rede estadual de ensino do Paraná, o emprego de recursos tecnológicos serve como metodologia de apoio à aprendizagem, consoante relatório expedido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), acerca do emprego de ferramentas digitais como suporte ao processo educacional.

Disponível para os alunos do 6º e 7º anos do ensino fundamental, a plataforma Matific, de matemática gamificada, foi implementada como ferramenta de suporte às atividades em sala de aula em 2021 e, por meio de jogos interativos e desafios lúdicos, promove a aprendizagem de conceitos matemáticos e do raciocínio lógico. Desde o seu lançamento na rede de ensino do Estado, a plataforma já acumula mais de 3 milhões de atividades realizadas por mais de 300 mil alunos da rede estadual de ensino.