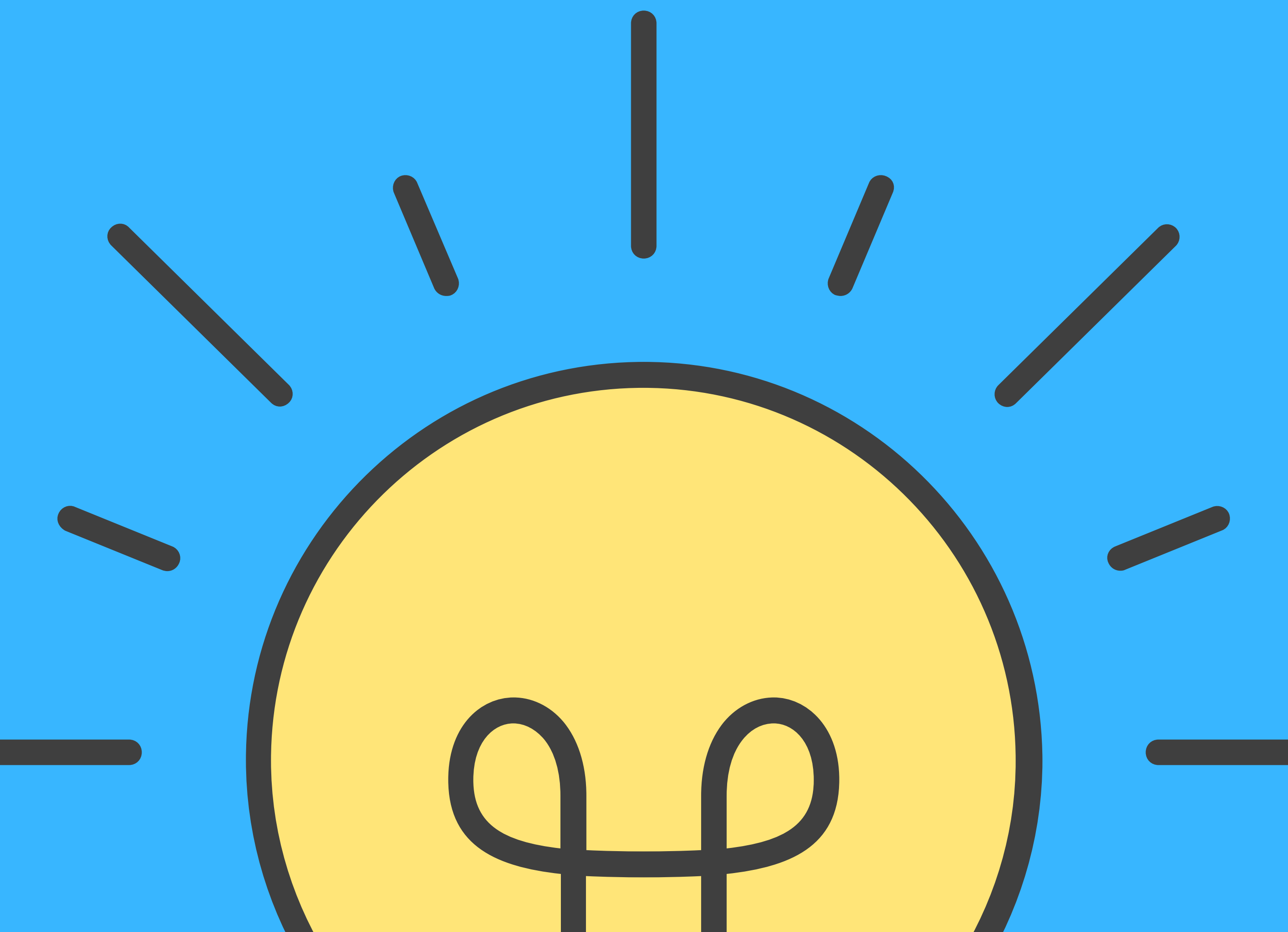


**JOGOS PARA  
REPRESENTANTES:**  
TRILHA FORMATIVA E QUIZ DOS SETORES



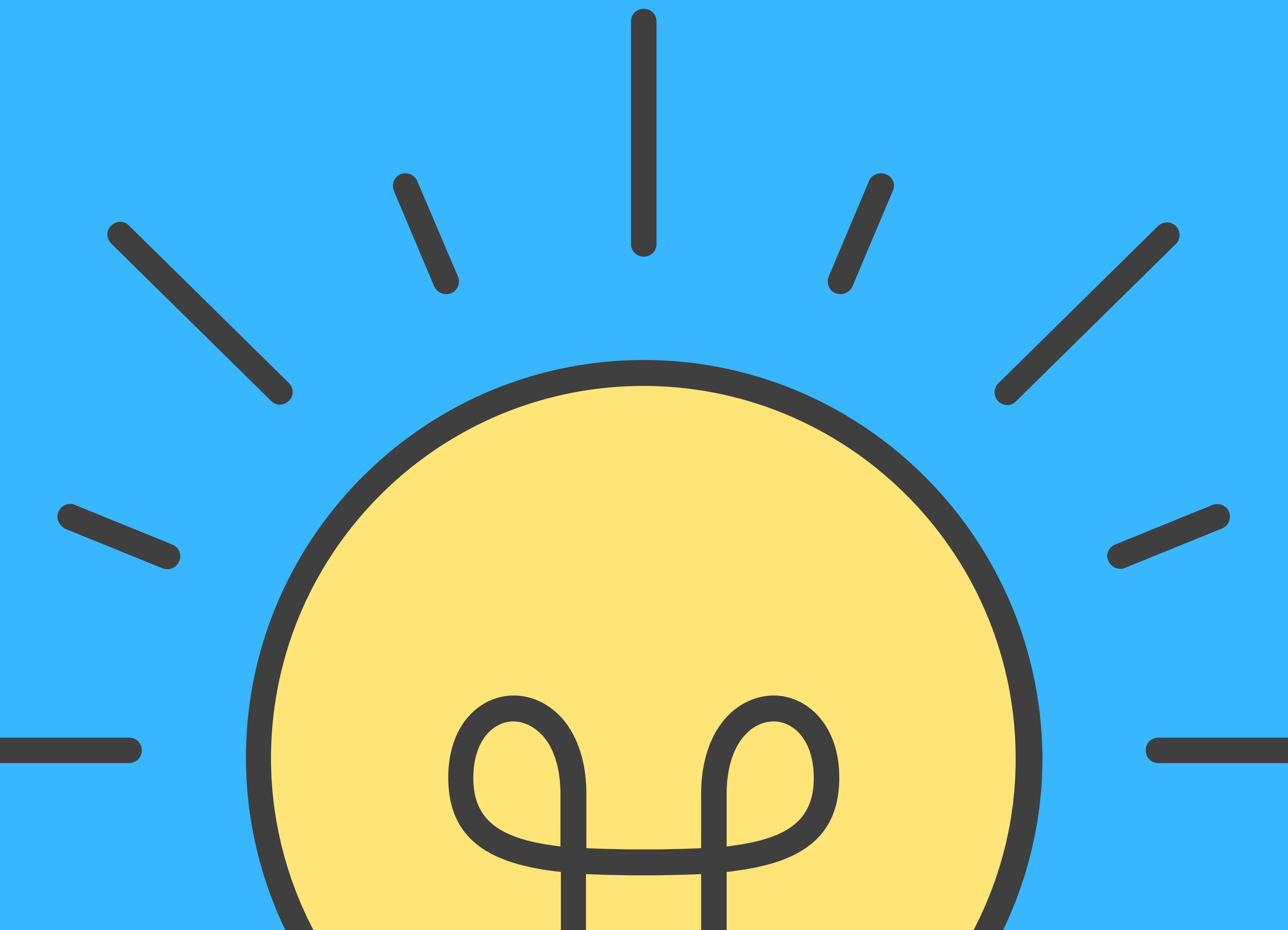


Rio de Janeiro, 2024

# JOGOS PARA REPRESENTANTES:

TRILHA FORMATIVA E QUIZ DOS SETORES

Carolina de Souza Amorim  
Ana Carolina Rigoni Carmo



# JOGOS PARA REPRESENTANTES:

TRILHA FORMATIVA E QUIZ DOS SETORES

Carolina de Souza Amorim  
Ana Carolina Rigoni Carmo

1ª Edição



Rio de Janeiro, 2024

**COLÉGIO PEDRO II**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E**  
**CULTURA**  
**BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER**  
**CATALOGAÇÃO NA FONTE**

A524 Amorim, Carolina de Souza

Jogos para representantes : trilha formativa e quiz dos setores / Carolina de Souza Amorim ; Ana Carolina Rigoni Carmo. – 1. ed. - Rio de Janeiro : Imperial Editora, 2024.

28 p.

Bibliografia: p. 12-13.

ISBN: 978-65-5930-112-6.

1. Ensino médio integrado. 2. Formação integral. 3. Educação profissional. 4. Protagonismo discente. 5. Estudantes do ensino médio. 6. Cotidiano escolar. 7. Sala de aula. I. Carmo, Ana Carolina Rigoni. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 370.113

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

# RESUMO

O presente livro “Jogos para representantes: Trilha formativa e Quiz dos setores” integra a dissertação de mestrado intitulada “Representantes de turma: contribuições ao debate sobre formação integral e protagonismo” resultado da pesquisa vinculada ao Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT). O objetivo geral é contribuir para a atuação dos representantes de turma do Ensino Médio integrado à educação profissional e demais estudantes interessados no tema, solucionando possíveis dúvidas sobre habilidades de atuação no cotidiano escolar dos futuros eleitos e compartilhando informações sobre os setores do colégio que podem auxiliá-los nessa jornada.

**Palavras-chave:** Representantes de turma; Ensino Médio integrado; Jogo.

# SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>1 JOGO TRILHA FORMATIVA: REPRESENTANTE DE TURMA.....</b>	<b>9</b>
<b>2 JOGO QUIZ DOS SETORES.....</b>	<b>11</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>12</b>
<b>APÊNDICE A - MATERIAL DO JOGO TRILHA FORMATIVA: REPRESENTANTE DE TURMA.....</b>	<b>14</b>
<b>APÊNDICE B - MATERIAL DO JOGO QUIZ DOS SETORES.....</b>	<b>23</b>

# APRESENTAÇÃO

Os “Jogos para representantes: Trilha formativa e Quiz dos setores” fazem parte do produto educacional que integra a dissertação de mestrado intitulada “Representantes de turma: contribuições ao debate sobre formação integral e protagonismo” resultado da pesquisa vinculada ao Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT).

Os jogos foram construídos como um recurso que contribua na representação de turma dos estudantes do Ensino Médio integrado à educação profissional que ingressam no Colégio Pedro II nesta etapa da Educação Básica e não têm conhecimento sobre essa esfera representativa e dos setores do colégio. Os dados coletados na pesquisa do mestrado abordaram informações sobre o processo de eleição dos representantes, mas com dúvidas sobre as práticas de atuação destes no cotidiano escolar. Sendo assim, o que proponho com os jogos, parte desta lacuna.

Os jogos, trilha formativa e quiz dos setores, são jogos independentes um do outro, mas complementares e que podem potencialmente contribuir como recurso de informação e expandir as experiências de participação dos estudantes como representantes de turma, sendo um incremento ao processo de formação integral. A partir desse contexto, os jogos são uma contribuição de material textual salvo em formato PDF e disponibilizado para impressão, um tipo “print-and-play”.

O objetivo é contribuir com o conhecimento sobre o funcionamento do processo eleitoral dos representantes e a dinâmica da atuação no cotidiano escolar, além de informar sobre as atribuições dos setores de organização do colégio. Esses jogos se destinam, preferencialmente, aos estudantes do Ensino Médio integrado à Educação Profissional e Tecnológica (EMI), mas os jogos podem ser direcionados a utilização também de outros interessados nessa temática e na candidatura para representante de turma no ambiente escolar do Colégio Pedro II, campus Tijuca II.

**A produção dos jogos é em parceria indireta com os sujeitos da pesquisa que, com suas histórias, experiências e demandas como representantes ou orientadores do Setor de Orientação Educacional e Pedagógica (SOEP), foram facilitadores dos caminhos a percorrer para a construção do produto educacional.**

**Além da impressão no colégio, o jogo também poderá ser impresso em gráfica para maior durabilidade do material. As imagens presentes nos jogos foram retiradas dos sites: <https://br.freepik.com/>, <https://icon-icons.com/pt> e <https://www.flaticon.com> e não possuem direitos autorais, podendo ser usadas livremente.**

**O conteúdo deste livro busca atrair os destinatários a partir de linguagem que visa ser facilmente entendida por eles e despertar o envolvimento por meio da interação com exemplos de situações familiares, mas que busca estimular uma mudança de olhar e ação, sugerindo caminhos possíveis diante do desconhecido e conteúdos que possam auxiliar os futuros eleitos à representação.**

# 1. JOGO TRILHA FORMATIVA: REPRESENTANTE DE TURMA

O jogo “Trilha formativa: representante de turma” é composto por um tabuleiro com vinte casas e elaborado para dois jogadores. Além de um dado, possui dois peões, nove cartas com perguntas numeradas e nove cartas com as respostas correspondentes referentes a questões sobre representação de turma.

Figura 01 - Conteúdo do jogo - Trilha formativa: representante de turma

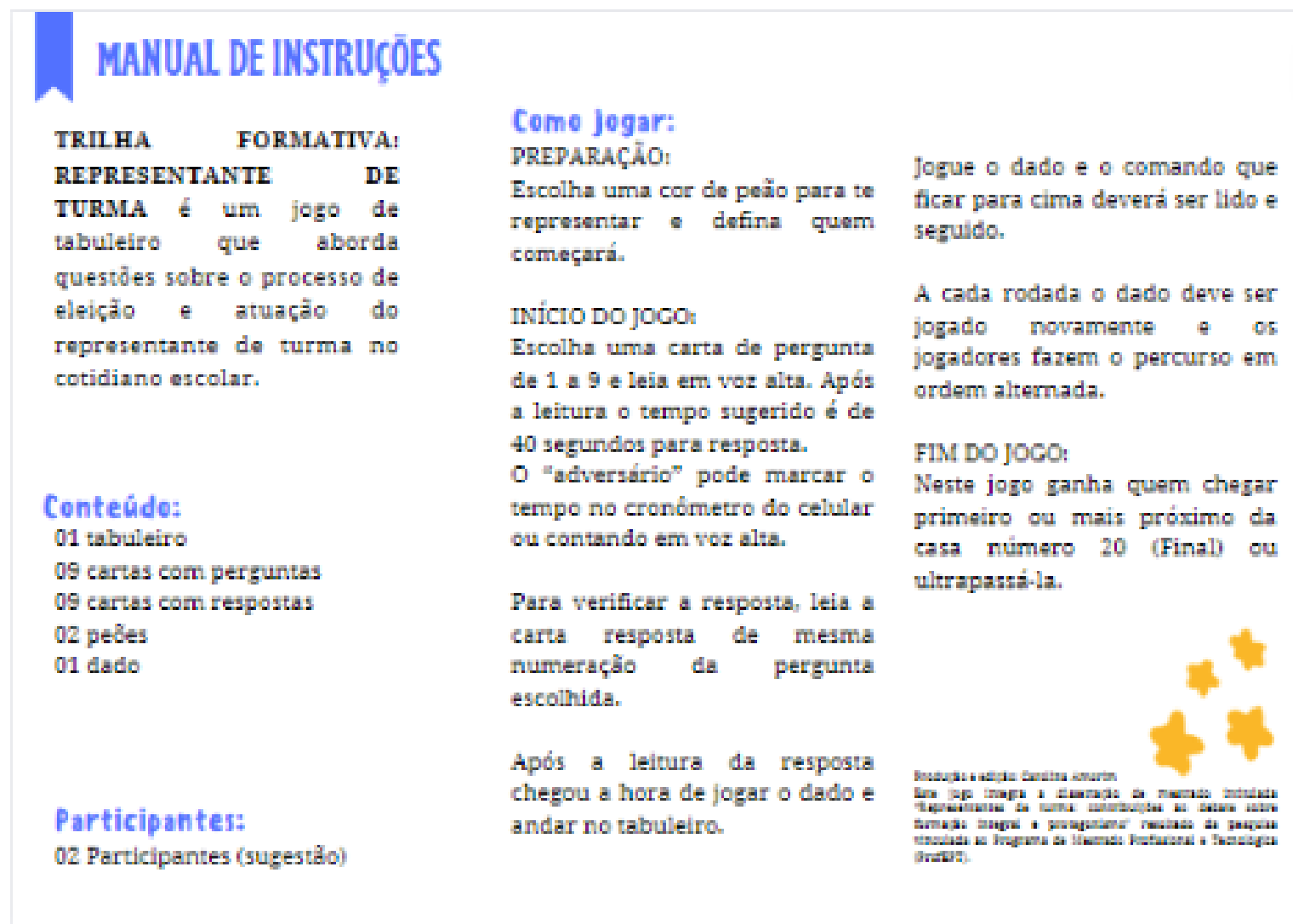


Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Para iniciar o jogo é necessário que cada jogador escolha uma cor de peão para utilizar durante a sessão e defina quem começará. Cabe ressaltar que no material eu coloquei as figuras de peões, mas para desempenhar a mesma função podem ser utilizados outros materiais reciclados como, por exemplo, tampinhas de garrafa. Todos os jogadores começam de fora da trilha, antes da casa de número 01 e a sequência do jogo é seguida pela ordem deliberada.

**Como jogar a Trilha? Essa pergunta será respondida por meio do manual de instruções. Como mostra a imagem da figura 02:**

**Figura 04 - Manual de instruções, jogo Trilha formativa.**



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

O primeiro jogador escolhe uma carta com pergunta e o segundo jogador faz a leitura. O tempo sugerido é de 40 segundos para ler e verificar se a resposta está correta. A pergunta e a resposta já lidas devem ser guardadas para não serem repetidas. Algumas cartas possuem QR CODE que redirecionam para vídeos no Youtube com temáticas que podem auxiliar no cotidiano escolar.

Em seguida, é hora de jogar o dado para verificar quantas casas se deslocarão no tabuleiro. O dado é concebido com seis comandos e basta jogá-lo para cair em um comando. O comando que ficar virado para cima deve ser lido e seguido.

Para movimentar o peão no tabuleiro, é necessário movimentar a figura impressa do peão na cor que selecionou no início do jogo, de acordo com a quantidade de casas mencionadas no dado.

Depois é a vez do segundo jogador seguir as orientações na ordem mencionada acima. Vale evidenciar: a cada rodada o dado deve ser jogado novamente e os jogadores fazem o percurso em ordem alternada.

Neste jogo ganha quem chegar primeiro ou mais próximo da casa número 20 ou ultrapassá-la.

## 2. JOGO QUIZ DOS SETORES

O jogo “Quiz dos setores” foi construído a partir da identificação de dúvidas que surgiram ao longo da etapa da entrevista por parte da amostra de representantes de turma e de egressos do Ensino Médio integrado na pesquisa de mestrado, referente aos setores do colégio para resolução de demandas e exposição de reivindicações. Sendo esta a motivação para desenvolvimento deste jogo para que o estudante possa ter respostas às suas dúvidas e conhecer informações referentes ao tema.

Figura 03 - Conteúdo do jogo: Quiz dos setores.



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

O jogo é individual e o jogador percorre todo o quiz respondendo perguntas sobre situações do cotidiano escolar e atribuições dos setores do colégio.

O jogo é composto por dezessete cartas numeradas e com o total de cinco perguntas. As respostas aparecem na carta posterior à pergunta e, nessa mesma carta, há QR CODE que redireciona ao site oficial do colégio ou canal do campus para obtenção de mais informações sobre o setor mencionado na pergunta.

Na última carta do quiz há outros setores do colégio que não foram mencionados nas cartas de pergunta e os jogadores podem escanear o QR CODE para serem redirecionados à página com mais informações.

# REFERÊNCIAS

- ALVES, Alda Judith. O planejamento de pesquisas qualitativas em educação. *Cadernos de Pesquisa*, n.º 77, p. 53-61, 1991. Disponível em: <http://publicacoes.fcc.org.br/index.php/cp/article/view/1042/1050>. Acesso em: 28 jun. 2021.
- BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BELISÁRIO, G. Entre representantes e fofoqueiros. *Revista de Ciências Sociais - Política e Trabalho*, v. 1, n. 45, p. 359-372, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/politicaetrabalho/article/view/28651>. Acesso em: 3 ago. 2021.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: a educação é a base. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 05 jun. 2021.
- BRASIL. Decreto n.º 5.154, de 23 de julho de 2004. Regulamenta o § 2º do art. 36 e os arts. 39 a 41 da Lei n.º 9.394, 20 de dezembro de 1996, que estabelecem as diretrizes e bases da educação nacional, e dá outras providências. Brasília, 2004. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2004/decreto/d5154.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5154.htm). Acesso em: 10 de set. 2021.
- BRASIL. Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm). Acesso em: 05 jun. 2021.
- BRASIL. Lei n.º 11.892, de 29 de dezembro de 2008. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. Brasília, 2008. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2008/Lei/L11892.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11892.htm). Acesso em: 05 jun. 2021.
- BRASIL. Lei n.º 13.415, de 16 de fevereiro de 2017. Altera as Leis n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Brasília, 2017a. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm). Acesso em: 05 jun. 2021.
- BRASIL. Resolução CNE/CP n.º 1, de 05 de janeiro de 2021. Define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica. Brasília, 2021. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-cne/cp-n-1-de-5-de-janeiro-de-2021-297767578>. Acesso em: 05 jun. 2021.
- BRASIL. Resolução CNE/CP n.º 2, de 22 de dezembro de 2017. Institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular, a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica. Brasília: Ministério da Educação, Conselho Nacional de Educação, 2017b. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=79631-rcp002-17-pdf&category\\_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79631-rcp002-17-pdf&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 05 jun. 2021.
- CARRANO, Paulo Cesar Rodrigues. Protagonismo juvenil - Recursos para ações educativas. (26 min 21 seg.). Exibido no canal MultiRio, programa Conceito e ação, 2012. Disponível em: <http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/assista/tv/7314-protagonismo-juvenil-2>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- ClAVATTA, Maria. A Formação Integrada: a escola e o trabalho como lugares de memória e identidade. *Trabalho Necessário*, ano 3, n. 3, p. 1-20, 2005. Disponível em: <http://periodicos.uff.br/trabalhonecessario/article/view/6122/5087>. Acesso em: 01 ago. 2021.

13  
CIAVATTA, Maria. Ensino Integrado, a Politecnicia e a Educação Omnilateral: por que lutamos? Revista Trabalho & Educação, v. 23, n. 1, p. 187-205, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/9303>. Acesso em: 01 ago. 2021.

CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise. A "era das diretrizes": a disputa pelo projeto de educação dos mais pobres. Revista Brasileira de Educação, v. 17. n. 49. jan.-abr, 2012. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbedu/a/nDS3v6XBFdjG3jQGLRk687m/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 05 mai. 2022.

COLÉGIO PEDRO II. Código de Ética Discente: direitos e deveres do corpo discente. Rio de Janeiro, 1989. Disponível em: [https://www.cp2.g12.br/ocolegio/etica/CODIGO\\_DE\\_ETICA.pdf](https://www.cp2.g12.br/ocolegio/etica/CODIGO_DE_ETICA.pdf). Acesso em: 30 jun. 2021.

COLÉGIO PEDRO II. Código de Ética Discente: direitos e deveres do corpo discente. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: [http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2017/JUN/codigo\\_etica\\_discente.pdf](http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2017/JUN/codigo_etica_discente.pdf). Acesso em: 30 jun. 2021.

COLÉGIO PEDRO II. História do campus. Disponível em: <http://www.cp2.g12.br/blog/tijuca2/>. Acesso: 15 jan. 2024.

COLÉGIO PEDRO II. Portaria no 4.112, de 20 de dezembro de 2018. Define o perfil profissional e estabelece os objetivos e as atribuições da Coordenação de Orientação Educacional e Pedagógica (COEP) e do Setor de Orientação Educacional e Pedagógica (SOEP). Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2019/Fev/Portaria%204112.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2023.

DAYRELL, Juarez. A escola como espaço sócio-cultural. In: DAYRELL, Juarez (org). Múltiplos olhares sobre a educação e cultura. Belo Horizonte: UFMG, 1996.

DAYRELL, Juarez. O jovem como sujeito social. Revista Brasileira de Educação, n. 24, p. 40-52, 2003.

FERRETTI, Celso João. A Reforma do Ensino Médio: desafios à Educação Profissional. Holos, v. 4, ano 34, p. 261-271, 2018. Disponível em: <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/6975>. Acesso em: 20 jul. 2021.

FERRETTI, Celso J. ; ZIBAS, Dagmar M. L.; TARTUCE, Gisela Lobo B. P. Protagonismo juvenil na literatura especializada e na reforma do ensino médio. Cadernos de Pesquisa, v. 34, n. 122, p. 411-423, mai./ago. 2004. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0100-15742004000200007>. Acesso em: 20 jul. 2021.

FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1996.

FRIGOTTO, Gaudêncio. Educação e Trabalho: bases para debater a educação profissional emancipadora. Perspectiva, Florianópolis, v. 19, n. 1, p. 71-87, jan./jun. 2001. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/8463/7770>. Acesso em: 31 jul. 2021.

FRIGOTTO, Gaudêncio. Nós da Educação - Gaudencio Frigotto (parte 2 de 3). TV Paulo Freire, 2008. (18 min 53 seg). Publicado pelo canal Educa Play no Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2t164NIOYF4>. Acesso em: 31 jul. 2021.

## TRILHA FORMATIVA

### Representante de turma



### MANUAL DE INSTRUÇÕES

**TRILHA FORMATIVA: REPRESENTANTE DE TURMA** é um jogo de tabuleiro que aborda questões sobre o processo de eleição e atuação do representante de turma no cotidiano escolar.

#### Conteúdo:

01 tabuleiro  
09 cartas com perguntas  
09 cartas com respostas  
02 peões  
01 dado

#### Participantes:

02 Participantes

#### Como jogar:

##### PREPARAÇÃO:

Escolha uma cor de peão para te representar e defina quem começará.

##### INÍCIO DO JOGO:

Escolha uma carta de pergunta de 1 a 9 e leia em voz alta. Após a leitura o tempo sugerido é de 40 segundos para resposta. O “adversário” pode marcar o tempo no cronômetro do celular ou contando em voz alta.

Para verificar a resposta, leia a carta resposta de mesma numeração da pergunta escolhida.

Após a leitura da resposta chegou a hora de jogar o dado e andar no tabuleiro.

Jogue o dado e o comando que ficar para cima deverá ser lido e seguido.

A cada rodada o dado deve ser jogado novamente e os jogadores fazem o percurso em ordem alternada.

##### FIM DO JOGO:

Neste jogo ganha quem primeiro chegar ou ultrapassar a casa número 20 (Final).

← INÍCIO

- 3
- 2
- 1
- 20
- 19
- 18

- 4
- 17

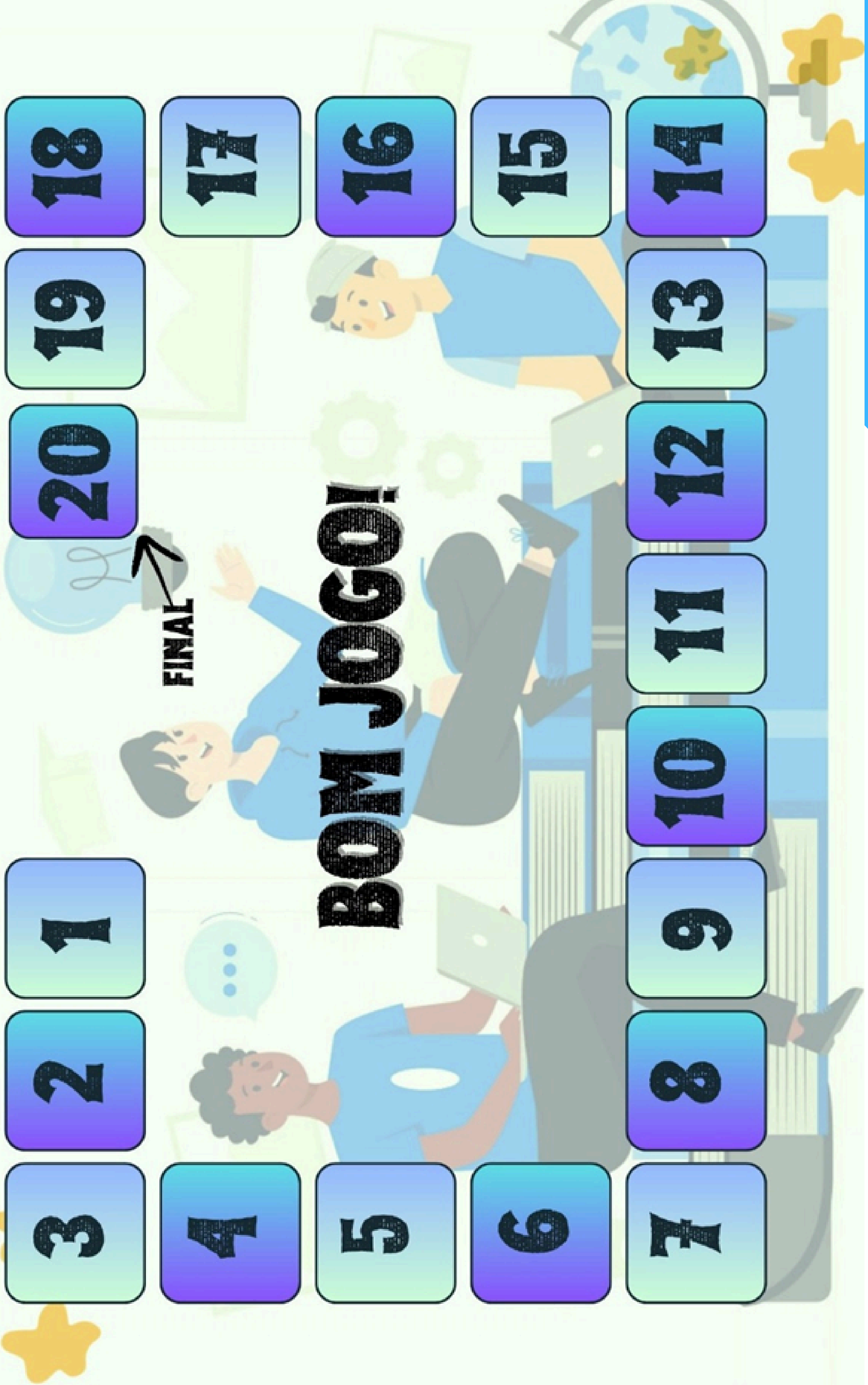
- 5
- 16

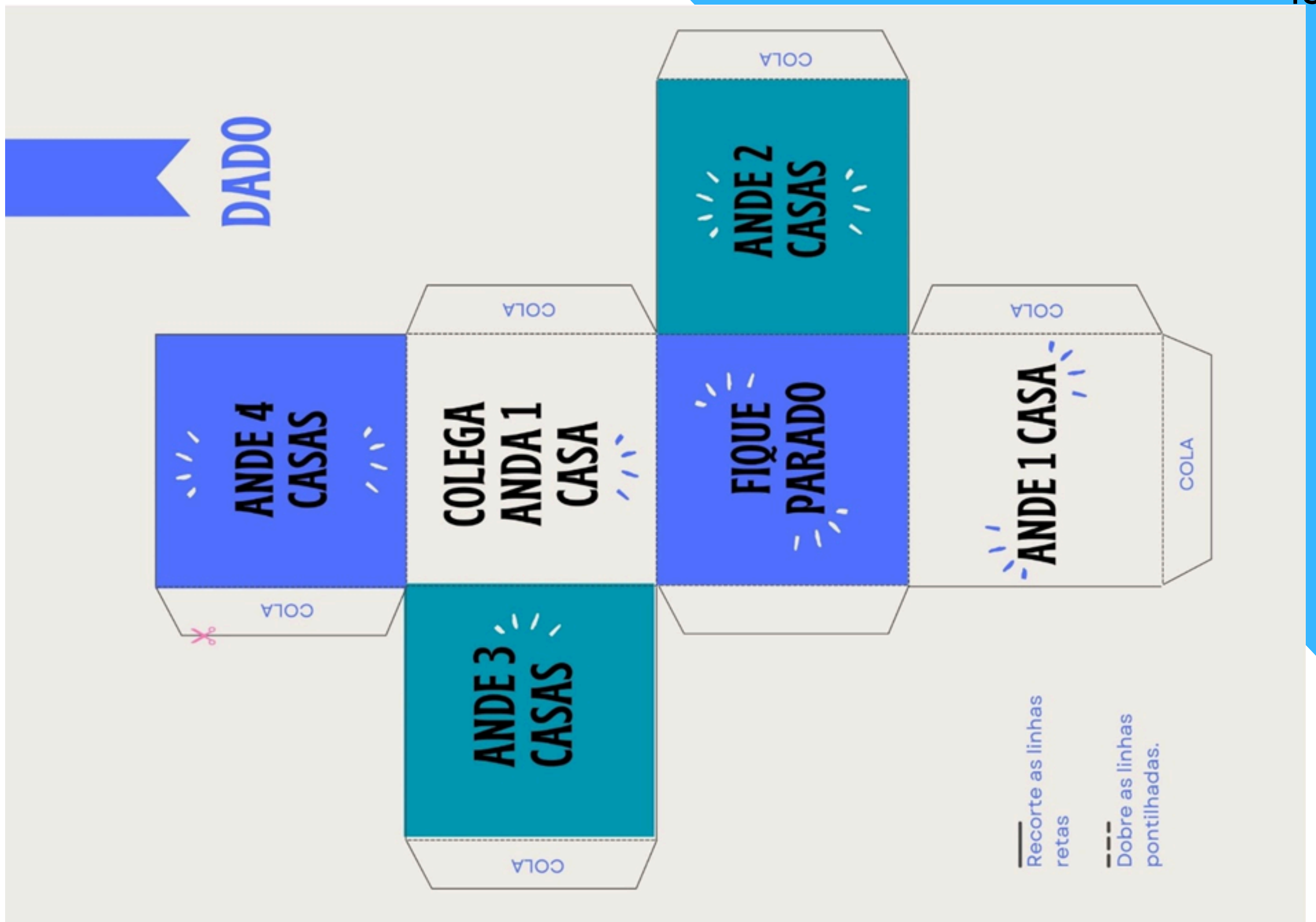
- 6
- 15

- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14

# BOM JOGO!

FINAL →





## CARTAS PERGUNTAS

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio

01

O que é ser representante de turma?

02

Quem pode candidatar-se?

03

Como é o processo eleitoral?

## CARTAS PERGUNTAS

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio



04


Quando começa a inscrição?

05

O que faz o representante de turma?

06

Como é a participação no conselho de classe?



## CARTAS PERGUNTAS

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio



07

O que não é papel do representante?

08

Sugestões:

09

Sugestões:



## CARTAS RESPOSTAS

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio

01

Ser representante de turma é contribuir na integração com a sua turma e na comunicação com os demais setores do colégio. É saber ouvir e expor com suas ideias de modo a representar a sua turma nas reuniões e nos conselhos de classe, em esferas em que são decididas questões da vida escolar no campus e até fora dele. O representante é mediador, multiplicador e requerente.

## CARTAS RESPOSTAS

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio

02

Qualquer estudante matriculado na turma da Educação Básica do Colégio Pedro II, mas é importante estar ciente dos compromissos associados a esse papel. Caso a turma não eleja um representante, costuma-se dizer que não haverá um "porta-voz". Todavia, não deve ser uma obrigação e, mediante a ausência de um, todos podem comprometer-se em busca de melhorias e reivindicações entre a turma, os professores e os demais funcionários e espaços do colégio.

**CARTAS RESPOSTAS**

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio

**03**

O setor SOEP é responsável pelo processo de eleição do representante de turma. Então, os servidores desse setor organizam as instruções e o calendário sobre o processo de candidatura à eleição daqueles que desejam tornar-se representantes de turma.

Na data da eleição, verifica-se os estudantes mais votados. Assim, o estudante que obtiver maior número de votos será o Representante de Turma, e o segundo colocado na eleição, será considerado o Suplente. Cada gestão tem duração no ano letivo vigente, mas pode ter reeleição no ano consecutivo.

**CARTAS RESPOSTAS**

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio

**04**

O processo de inscrição é divulgado pelo Setor de Orientação Educacional e Pedagógica (SOEP).

Entre em contato com o SOEP e fique atento ao calendário de inscrição.

**CARTAS RESPOSTAS**

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio

**05**

Espera-se que o representante de turma tenha uma postura responsável e esteja presente nos eventos do campus, procure conhecer a estrutura e o funcionamento desta instituição, tenha contato com outros representantes para troca de experiências, dialogue com a turma para identificar necessidades e mediar relação com os setores, busque opinião consensual da turma para representá-los em situações decisórias, seja ativo nas reuniões em que for convocado, represente a turma no dia do conselho de classe e no cotidiano escolar.

**CARTAS RESPOSTAS**

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio

**06**

O representante de turma abordará os pontos mencionados na conversa com sua turma e as críticas anotadas, as sugestões e as dificuldades que tiveram ao longo do trimestre no que diz respeito à relação entre os colegas, com os professores e a gestão escolar.

Os participantes do conselho escutarão a fala do estudante e darão uma devolutiva, que o representante passará para sua turma.

## CARTAS RESPOSTAS

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio

07

Assuntos referentes à particularidade de cada colega da turma: lembrar datas de avaliações, questionar nota de outro estudante, resolução de faltas. Enfim, aspectos individuais.

Escaneie o QR CODE e veja um vídeo irônico de um comediante sobre esse assunto. É um exemplo do que NÃO é papel do representante



## CARTAS RESPOSTAS

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio

08

Bell Hooks: ensinando a transgredir

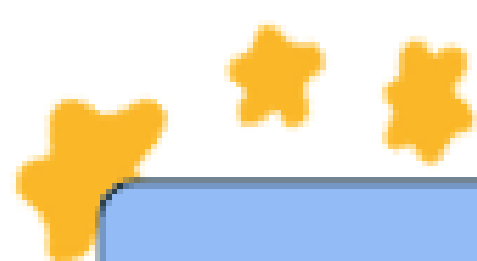


Chimamanda Adichie: o perigo de uma única história



Documentário: Ocupa Educação





## CARTA RESPOSTA

Recorte as linhas retas ao redor e dobre a do meio



## MOLDE PEÕES

Recorte o círculo





## MANUAL DE INSTRUÇÕES

VAMOS VERIFICAR SEU CONHECIMENTO SOBRE OS SETORES DO CAMPUS TIJUCA II

1. Jogo individual, em formato de quiz com três rodadas e o total de cinco perguntas.
2. As respostas aparecem na carta posterior à pergunta e, nesta mesma página, sempre há QR CODE que redireciona ao canal para obtenção de informações sobre o setor mencionado na pergunta.
3. Na última página do quiz há outros setores do colégio e o jogador, por meio do QR CODE, pode acessar a página com mais informações.

Produção e edição: Carolina Amorim  
Este jogo integra a dissertação de mestrado intitulada "Representantes de turma: contribuições ao debate sobre formação integral e protagonismo" resultado da pesquisa vinculada ao Programa de Mestrado Profissional e Tecnológica (ProfEPT).



Em caso de falta, o estudante deve entrar em contato com o Protocolo?

Sim

Não

O Protocolo é o setor responsável por direcionamentos referentes a atestado e justificativa de faltas de estudantes, solicitação de segunda chamada de testes, trabalhos e provas.

Sim

No colégio não tem setor de apoio a estudante que se encontra em vulnerabilidade socioeconômica.

VERDADEIRO

FALSO

Existe o SAE, Setor de Assistência Estudantil, que tem ações de apoio a permanência de estudantes que se encontram em vulnerabilidade socioeconômica.

FALSO



**FOI FÁCIL?**

Vamos para a próxima pergunta



A minha turma quer reclamar sobre a organização da grade de horários. Devemos procurar...



1. Secretaria

2. SOEP

3. SAE

4. DIREÇÃO

## 4. DIREÇÃO



A Direção é dividida em geral, administrativa e pedagógica. A direção é responsável pelo gerenciamento de todas as atividades do campus, realiza também a gestão pedagógica, mediando e assessorando o processo de ensino e de aprendizagem, com foco nas práticas pedagógicas. Deve organizar todo o sistema acadêmico e trabalhar para a melhoria da didática e de outras práticas educacionais.

### Rodada 3

**ESTÁ PRÓXIMO DO FIM DO QUIZ**



**A QUAL SETOR CORRESPONDE AO ESPAÇO EM BRANCO?**

O \_\_\_\_\_ coordena as atividades diárias de cada turno, orienta e supervisiona os alunos em sua rotina escolar. Além disso, é um setor procurado para objetos perdidos no colégio e assuntos referentes a uniforme.



**VERIQUE NA PRÓXIMA PÁGINA SE A SUA RESPOSTA ESTÁ CORRETA.**



O SETOR É:

Setor de Organização Escolar

**SEORE**



O SOEP é um dos setores mais procurados pelos estudantes. Escreva em um papel ou pense em atribuições desse setor.

ATRIBUIÇÕES:



Four horizontal green brush strokes intended for writing assignments.

Verifique se acertou alguma das atribuições do SOEP:

Realizar atendimentos individuais e/ou coletivos aos estudantes

Atender responsáveis de estudantes

Orientar os estudantes quanto a rotina de estudos e eleição do representante de turma

Ações que favoreçam entrosamento da turma



