



# **DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS**

**E. E. CORONEL ANTONIO PAIVA  
DE SAMPAIO**

Passa ou Repassa - Agita Galera

**Diretoria de Ensino - Região Osasco**

30/08/2022

## **DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS**

### **E. E. CORONEL ANTONIO PAIVA DE SAMPAIO**

**Diretor(a):** Daniel Carvalho Nhani

**Nome do Projeto/Ação/Evento:** Passa ou Repassa - Agita Galera

**Objetivo do Projeto/Ação/Evento:** Motivar o aluno e promover conhecimento de forma leve e divertida através de uma competição de conhecimentos gerais.

**Descrição do Projeto/Ação/Evento:** Essa atividade será realizada através de um jogo de perguntas e respostas (que serão elaboradas por cada professor de acordo com seu componente curricular), inspirado no famoso programa de televisão, com uma diferença, tudo será adaptado para envolver todos os componentes curriculares.

O jogo se dará em duas fases, eliminatórias e final, e em quatro etapas. Iniciará o jogo quem ganhar o jogo da velha humano.

**ETAPA 1: RESPONDE OU PASSA, RESPONDE OU REPASSA, RESPONDE OU PAGA – (20 MINUTOS/10 pontos)**

Escolhe-se uma lista de perguntas a serem respondidas. O leitor começará lendo uma das perguntas para a primeira equipe, os participantes devem tentar responder corretamente ou PASSA, REPASSA OU PAGA.

**ETAPA 2: CIRCUITO DE ATIVIDADES – (10 MINUTOS/100 pontos)**

Cada equipe na sua vez realizará um circuito de atividades, vence essa etapa quem terminar em menos tempo.

**ETAPA 3: TORTA NA CARA – (20 MINUTOS/10 pontos)**

O leitor começará lendo uma das perguntas, que devem conter alternativas. Os participantes devem tentar responder rápido e corretamente. Quem acerta ganha ponto e quem erra recebe torta na cara.

**ETAPA 4: CIRCUITO DE ATIVIDADES – (10 MINUTOS/dobrar os pontos)**

Cada equipe na sua vez realizará um circuito de atividades, vence essa etapa quem terminar em menos tempo.

**Data de realização: 30/08/2022**

**Público Alvo: Alunos e Professores**

**Equipe Organizadora:** Ana Kelly e Marina - Apoio de toda a equipe de professores

**Quantidades de Participantes:** 360

**Impacto nos Resultados Educacionais da Escola:** - Desenvolver o raciocínio lógico colocando em prática sua capacidade de resolver situações-problemas.

- Melhorar a socialização entre os alunos, a busca da cooperação mútua e a participação da equipe na busca incessante de resolver situações-problemas propostas pelos professores.

- Promover uma postura de respeito, conscientizando sobre sua importância na formação pessoal e coletiva, através dos conhecimentos e das experiências desenvolvidas ao participar, argumentar e propor soluções.

**Parcerias Envolvidas:**

**Fotos**







Arquivo recebido em: 26/11/2022 20:22:14