

Orientações de acesso Vale - São Luís (Portaria Ponta da Madeira)

Responsável pela aplicação da prova: Alexsander Conrado
Endereço: Vale - Avenida dos Portugueses, s/n – Portaria Ponta da Madeira,
Local: Prédio da Valer

Ao chegar na portaria o candidato deverá se identificar apresentando um documento com foto que esteja dentro da validade.

Não é permitido acesso de veículos nas instalações, o percurso da portaria até o prédio da Valer é rápido. As orientações de como chegar ao local de prova serão dadas pela portaria.

Não será permitido ao candidato entrar na sala após o horário de início da prova, portanto para evitar transtornos, o candidato deverá chegar ao local com no mínimo **1 hora de antecedência**.

Não é permitido o acesso nas dependências da Vale utilizando: sapatilhas, shorts, camisetas (cavadas, no caso, para homens) e chinelos. **Não é permitido o uso de calçados abertos, salto fino e salto acima de 4 cm (o calçado deve cobrir o “peito do pé”)**

Equipamentos eletrônicos: Todos os equipamentos eletrônicos deverão ser identificados na Portaria da Vale para futura saída.

Como circular a pé nas áreas operacionais?

- Para começar, procure se informar com a portaria onde é o prédio da Valer.
- Atravesse sempre na faixa indicada para pedestres.
- Ande em locais seguros e mantenha-se sempre afastado das áreas onde houver movimentação de cargas ou mesmo trânsito de máquinas e equipamentos.
- Fique atento aos sinais sonoros; caso não compreenda o que querem dizer, pergunte ao guia.
- Redobre a atenção em áreas com piso molhado. Dê passos curtos.
- É proibido fumar em todas as áreas da Vale, inclusive nas matas e florestas. Se for necessário, utilize as áreas indicadas para fumo.
- Utilize sempre o corrimão ao descer ou subir escadas.
- Utilize o celular em locais seguros e evite falar quando estiver em deslocamento
- Respeite o meio ambiente: descarte corretamente o lixo nos pontos de coleta seletiva

Qualquer informação, gentileza entrar em contato com o Ensino ITV – 31 3552 7352

Ensino.itvmi@itv.org