

EMENDA INDIVIDUAL IMPOSITIVA DE Nº CM - 036/2024
Ao Projeto de Lei 042/2024

1 IDENTIFICAÇÃO DO VEREADOR

Nome do Vereador Autor:	Breno Júnior
-------------------------	--------------

Justificativa de escolha: A escolha deste projeto na área da educação se justifica pela importância de investir no desenvolvimento de nossas crianças e jovens, garantindo um futuro melhor para a sociedade. A educação é a base para o crescimento individual e coletivo, e oferecer melhores condições de ensino, infraestrutura e oportunidades de aprendizagem contribui diretamente para a formação de cidadãos mais preparados, críticos e atuantes. Além disso, ao investir em educação, estamos promovendo igualdade de oportunidades e fortalecendo o desenvolvimento social e econômico da nossa comunidade.

2 ÓRGÃO EXECUTOR E DOTAÇÃO OFERECIDA NA LOA

Órgão executor:	Secretaria de Educação
Objeto a ser realizado:	Aquisição de material permanente (impressora, plastificadora, armário...) e de custeio (jogos de tabuleiro, dados, folha A4 ...)
Dotação oferecida:	
Valor oferecido:	R\$25.000,00

3 DADOS CADASTRAIS DO BENEFICIÁRIO

Razão Social:	Secretaria Municipal de Educação
CNPJ:	18.292.351/0001-64
Endereço:	Rua Minas Gerais, 1474
Bairro e CEP:	Vila Belo Horizonte - 35.500-007
Cidade/UF:	Divinópolis- MG
Telefone:	3229-9700
Site Oficial:	https://www.divinopolis.mg.gov.br/
E-mail Corporativo:	gpe@educacao.divinopolis.mg.gov.br

4 DADOS DO REPRESENTANTE LEGAL

Nome:	Andreia Carla Ferreira
CPF:	044.681.736.88
Telefone e celular:	(37) 9169-5060



PREFEITURA DE
DIVINÓPOLIS

MUNICÍPIO DE DIVINÓPOLIS – MINAS GERAIS

E-mail :

educacao@divinopolis.mg.gov.br

5 OBJETIVO DA AÇÃO PROPOSTA, JUSTIFICATIVAS E METAS

Objeto:	O Projeto Oficina de Jogos tem como objetivo principal tornar o processo de alfabetização mais dinâmico e prazeroso, promovendo uma aprendizagem mais significativa a partir de abordagens lúdicas. Para tanto, pretendemos adquirir materiais permanentes como impressora, plastificadora, armários e de custeio como retroprojektor portátil, dados, baralho, jogos de tabuleiro, etc.
Justificativas:	O trabalho com jogos ajuda a desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais, promovendo a interação entre os alunos e fortalecendo vínculos importantes para o aprendizado colaborativo. Essa metodologia não apenas enriquece o ambiente escolar, mas também contribui para que as crianças se tornem aprendizes mais motivados e autônomos. Além de promover a recuperação da aprendizagem das habilidades básicas da alfabetização linguística e matemática.
Metas e Resultados:	Nossa meta, além de colaborar com o planejamento escolar, que atualmente proporciona ao professor regente 5 horários destinados à formação e planejamento, visa oferecer prazer na aquisição das habilidades básicas da alfabetização linguística e matemática. Um recurso primoroso para assimilação da aprendizagem, que oferece uma abordagem leve, divertida, pontual e significativa. Esse é o segundo ano do projeto, que teve início em 2023. Ao final do ano letivo fizemos uma avaliação com os professores regentes, que pontuaram positivamente os reflexos do trabalho da oficina de jogos no processo de alfabetização dos estudantes.

Legenda:

a objetivo: Definir de forma geral as intenções e os efeitos esperados com o projeto ou serviço a ser desenvolvido.

b justificativa: é a resposta do porquê da realização do projeto ou serviço e a razão pela qual é importante apoiá-lo. Abordar as origens dos problemas e suas consequências, as alternativas para solucioná-las (medidas práticas) e o resultado pretendido com a sua implantação. Informar sobre a existência de outros parceiros em sua execução.

c Metas e resultados: é a quantificação do objeto, com estabelecimento das metas a serem alcançadas pelo projeto ou serviço, para cada uma delas, apontando um ou mais resultados esperados. Atentar para que tanto as metas quanto os resultados estejam de acordo com o objeto proposto e com a justificativa apresentada.

6 PÚBLICO-ALVO

Esse projeto visa promover o desenvolvimento das habilidades linguísticas e matemáticas básicas dos anos iniciais do ensino fundamental através dos jogos e é desenvolvido para os estudantes de 1º, 2º e 3º ano das unidades escolares da rede municipal

Legenda:

Descrever os aspectos sociais, econômicos, culturais etc., do público-alvo participante. Especificar se o público pertence a algum segmento predeterminado, como: mulheres, crianças, adolescentes, quilombolas, assentados, catadores, indígenas, etc. Informar também a quantidade de pessoas que se pretende atingir com a execução do projeto ou serviço.



PREFEITURA DE
DIVINÓPOLIS

MUNICÍPIO DE DIVINÓPOLIS – MINAS GERAIS

7 CUSTO GLOBAL E CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO PROPOSTO

Período	Prefeitura	Proponente	Outros	Total
Mês 1	R\$ 25.000,00			R\$25.000,00
Mês 2				
Mês 3				
Mês 4				
Mês 5				
Mês 6				
Total	R\$ 25.000,00			R\$ 25.000,00

8 PLANO DE APLICAÇÃO

Item	Município	Proponente	Outros	Total
1 - Recursos Humanos				
2 - Material de Consumo	R\$25.000,00			R\$25.000,00
3 - Outros				
Total	R\$ 25.000,00			R\$25.000,00

9 INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

--

Legenda:

Descrever outras informações complementares. Caso seja necessário, inserir anexos.

Divinópolis 16 de outubro de 2024.

Breno Júnior

Vereador- NOVO

Assinantes

Veracidade do documento



Documento assinado digitalmente.
Verifique a veracidade utilizando o QR Code ao lado ou acesse
o site **verificador-assinaturas.plataforma.betha.cloud** e insira o código abaixo:

PNQ**K40****187****YE0**