



PREFEITURA DE
DIVINÓPOLIS

MUNICÍPIO DE DIVINÓPOLIS – MINAS GERAIS

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA DE EMENDA PARLAMENTAR INDIVIDUAL 2025

1 IDENTIFICAÇÃO DO VEREADOR

Nome do Vereador Autor:	Claudiney Cunha Silva
-------------------------	-----------------------

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
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 Dimas
CPF:	044.681.736.88
Telefone e celular:	(37) 99169-5060
E-mail :	educacao@divinopolis.mg.gov.br



PREFEITURA DE
DIVINÓPOLIS

UNICÍPIO DE DIVINÓPOLIS – MINAS GERAIS

5 OBJETIVO DA AÇÃO PROPOSTA, JUSTIFICATIVAS E METAS

Objetivo:	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, armário 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.

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.

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



PREFEITURA DE
DIVINÓPOLIS

UNICÍPIO DE DIVINÓPOLIS – MINAS GERAIS

8 PLANO DE APLICAÇÃO

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

9 INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

A emenda impositiva proporcionará a aquisição de diversos itens, como jogos de tabuleiros, dados, baralhos, impressora, plastificadora, etc. que irão contribuir para palnejamentos mais diversificados e atraentes da oficina de jogos.

Divinópolis 16 de outubro de 2024.

Assinatura do parlamentar

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:

ZY4**DMG****5NG****4MJ**