



SEI Nº 118.00598/2023-13

PROC. Nº 1100/23

PLE Nº 035/23

## EMENDA Nº 000814

<b>Inclusão de Subprojeto ou de Subatividade</b>	
TIPO DE EMENDA PARLAMENTAR:	IMPOSITIVA <input checked="" type="checkbox"/> NÃO IMPOSITIVA <input type="checkbox"/>

## DESTINO DOS RECURSOS:

<b>Código e Nome do Órgão:</b> 01500 SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO		<b>Código de Classificação Institucional e Func.:</b> 01500.01502.12.361.0185.3677
<b>Nº do Proj. ou Ativ.:</b> 002563	<b>Nome do Projeto, Atividade ou Oper. Especiais:</b> ATENDIMENTO ESCOLAR FUNDAMENTAL	
<b>Descrição</b> Aplicação orçamentária para a SMED para aquisição de jogos de tabuleiro do Projeto Brincando.		
<b>Beneficiário</b> -		
<b>GRUPOS DE DESPESA A SEREM ALOCADOS</b>		
<b>Código de Classificação Econômica:</b> 33.90 Aplicações Diretas		<b>Valor acrescentado:</b>  22.001
<b>Fonte de Recurso da Classificação Econômica:</b> 1.500.020.000 0020 - MDE - MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO		
<b>Total:</b>		22.001

## 1 - ORIGEM DOS RECURSOS:

<b>Código e Nome do Órgão:</b> 02200 RESERVA DE CONTINGÊNCIA/PARLAMENTAR		<b>Código de Classificação Institucional e Func.:</b> 02200.02200.99.999.9999.3530
<b>Nº do Proj. ou Ativ.:</b> 009996	<b>Nome do Projeto, Atividade ou Oper. Especiais:</b> RESERVA PARLAMENTAR	
<b>GRUPOS DE DESPESA A SEREM REALOCADOS</b>		
<b>Código de Classificação Econômica:</b> 99.99 Reserva De Contingência E Reserva Do Rpps		<b>Valor retirado:</b>  22.001
<b>Fonte de Recurso da Classificação Econômica:</b> 1.500.001.000 0001 - RECURSO LIVRE ADM DIRETA - IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS		

**Justificativa:**

O projeto Brincando foi inaugurado recentemente na SMED. Consiste em participação dos alunos da Rede Municipal de Ensino, como atividade complementar, em uma diversidade de jogos de tabuleiro, proporcionando o estímulo à leitura, incentivar o contato com outras pessoas presentes, desenvolver habilidades sociais, conhecimentos históricos, geográficos, matemática básica, trabalhos linguísticos, habilidade em resolver problemas, administrar recursos escassos, gerir situações de dificuldade, planejamento financeiro, doméstico, estratégias diversas e etc. Os jogos de tabuleiro são disponibilizados para os alunos em locais e horários exatos, consistente na presença de um profissional especializado que ensina as regras dos jogos e apresenta o projeto. A ideia é estimular percepção, memória, raciocínio lógico, criatividade e linguagem aos alunos.

**NOME DO(A) VEREADOR(A):**

Jessé Sangalli