



CÂMARA MUNICIPAL DE HORTOLÂNDIA

ESTADO DE SÃO PAULO

REQUERIMENTO Nº 372/2022

EXMO. SR. PRESIDENTE DA CÂMARA MUNICIPAL DE HORTOLÂNDIA

Requer informações sobre a possibilidade de divulgação do Programa GraphoGame do Governo Federal no âmbito do município de Hortolândia

Considerando a relevância do tema, e o grande avanço que a administração municipal está galgando na educação do nosso município.

Considerando o grande alcance das redes sociais da Prefeitura Municipal de Hortolândia.

Considerando que o Ministério da Educação – MEC, do Governo Federal desenvolveu e está buscando parcerias municipais para dar publicidade ao Programa GraphoGame, que já está em sua terceira atualização.

Considerando ainda que, o Programa GraphoGame é um jogo infantil destinado a ajudar na alfabetização e literacia. O jogo foi desenvolvido com base científica para ajudar crianças a aprenderem e desenvolverem as habilidades cognitivas necessárias para alfabetização tempestiva e de qualidade.

Nos termos do artigo 174, inciso VII, do Regimento Interno da Câmara Municipal REQUEIRO à Mesa, ouvido o Plenário, seja oficiado ao Sr. Prefeito, solicitando nos informar o que segue:

- 1 - O Poder Público tem conhecimento do Programa GraphoGame do Governo Federal?
- 2 - Sendo a resposta positiva, é possível dar publicidade ao Programa?
- 3 - É possível usar o programa na rede de ensino municipal?

Sala das Sessões, 15 de junho de 2022.

Clodoaldo Santos da Silva
Vereador - MDB





CÂMARA MUNICIPAL DE HORTOLÂNDIA

ESTADO DE SÃO PAULO

Ministério da
Educação



Política Nacional
de Alfabetização

Para Professores e
Gestores

Para pais e
responsáveis

O que dizem as
pesquisas

Multimídia



Um aplicativo educativo, que torna mais divertida a aprendizagem!

Faça o download pelas plataformas e acesse o manual do jogo

App Store Google Play Microsoft Manual

O lançamento do GraphoGame no Brasil é uma ação do Ministério da Educação, no âmbito da Política Nacional de Alfabetização e do programa Tempo de Aprender, com a colaboração de cientistas brasileiros, para apoiar os professores, em atividades de ensino remoto, e as famílias, no acompanhamento das crianças no processo de aquisição de habilidades de literacia.

O GraphoGame ajuda os estudantes da pré-escola e dos anos iniciais do ensino fundamental a aprender a ler as primeiras letras, sílabas e palavras, com sons e instruções em português brasileiro. O jogo é especialmente eficaz para crianças que estão aprendendo as relações entre letras e sons. Tudo isso sem anúncios e totalmente off-line!

O aplicativo apresenta uma dinâmica de jogo baseada em evidências científicas, a fim de desenvolver, por exemplo, a ortografia e as habilidades de leitura. O GraphoGame é o resultado de décadas de pesquisas de cientistas da leitura da Finlândia e de outros países. Todo o seu conteúdo foi adaptado para o português do Brasil pelo Instituto do Cérebro, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

O QUE DIZEM AS PESQUISAS



"Devemos ensinar explicitamente as crianças a converter letras em sons? Sim, claro. Essa é uma das principais habilidades que os bons leitores adquirem. Devemos ensinar as crianças a ler textos ...

CATHERINE SNOW

DOUTORA EM PSICOLOGIA PELA MCGILL UNIVERSITY
PROFESSORA DE EDUCAÇÃO DA ESCOLA DE GRADUAÇÃO EM
EDUCAÇÃO DE HARVARD





CÂMARA MUNICIPAL DE HORTOLÂNDIA

ESTADO DE SÃO PAULO



“As pesquisas em psicologia cognitiva e em neurociências nos permitem compreender os mecanismos cognitivos e neurobiológicos que entram em ação na aprendizagem. Esses conhecimentos são ...



JEAN-ÉMILE GOMBERT

DOUTOR EM PSICOLOGIA GENÉTICA PELA ÉCOLE DES HAUTES ÉTUDES
EN SCIENCES SOCIALES, PARIS

PROFESSOR DE PSICOLOGIA DO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA
UNIVERSIDADE DE RENNES II

PRESIDENTE HONORÁRIO DA UNIVERSIDADE DE RENNES II



POLÍTICA NACIONAL DE ALFABETIZAÇÃO

Convidamos todos a conhecer a Política Nacional de Alfabetização (PNA), instituída pelo Decreto nº 9.765, de 11 de abril de 2019, e conduzida pelo Ministério da Educação por meio da Secretaria de Alfabetização (Sealf). Somente com o trabalho colaborativo de famílias, professores, escolas, redes de ensino e poder público será possível elevar a qualidade da alfabetização e combater o analfabetismo em todo o território brasileiro.

PARA PROFESSORES E GESTORES EDUCACIONAIS

A leitura e a escrita permitem ao aluno desenvolver outras importantes habilidades, impactando positivamente toda sua vida escolar, pessoal e profissional. É preciso aproveitar a janela de oportunidades que somente o cérebro de uma criança possui, mais apto a adquirir conhecimentos.

O Tempo de Aprender é o programa sobre alfabetização mais completo da história do Brasil. Destinado precipuamente às crianças da pré-escola e do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental das escolas públicas brasileiras.

É tempo de aprender!

Tempo  de
Aprender

Conheça as ações do programa e os nossos
parceiros institucionais

