



SUBSTITUTIVO 01, AO PROJETO DE LEI Nº04/2025

Autora: Dani Galdino

Dispõe sobre a instalação de playgrounds inclusivos em escolas, parques e demais espaços públicos, e dá outras providências.

Art.1º Todos os playgrounds novos instalados em escolas, parques e outros espaços públicos no Município de Caçapava poderão implementar concomitantemente brinquedos inclusivos, visando garantir a acessibilidade e a promoção da integração entre crianças com e sem deficiência.

Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se "playground inclusivo" aquele que oferece brinquedos projetados para serem utilizados, concomitantemente, por crianças com e sem deficiência, promovendo a convivência, a autonomia e a integração.

Parágrafo único. Os brinquedos inclusivos poderão atender às seguintes diretrizes: I – Design inclusivo que permita o uso por crianças com deficiência física, visual, auditiva, intelectual ou múltipla; II – Rampas de inclinação suave e pisos táteis; III – Incrições em braile e suportes aéreos ao alcance de crianças em cadeiras de rodas; IV – Brinquedos que promovam equilíbrio, força e estímulos sensoriais de forma inclusiva.

Art. 3º A instalação de playgrounds inclusivos poderá observar os princípios do design universal, assegurando que todas as crianças possam brincar juntas, sem distinção de onde e como.





Art. 4º O Município poderá incluir no planejamento e execução de obras públicas, a previsão de recursos para a instalação e manutenção de playgrounds inclusivos.

Art. 5º As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 6º O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de 90 (noventa) dias a contar da data de sua publicação, dispondo sobre critérios e as diretrizes para a implantação das atividades.

Art. 7º Esta Lei entrará em vigor na data de sua publicação, revogando-se as disposições em contrário.

Plenário “Vereador Fernando Navajas”, 19 de fevereiro de 2025.

Dani Galdino

Vereadora – REPUBLICANOS

