

ATA CPA 15/2025

COMISSÃO PERMANENTE DE ACESSIBILIDADE – CPA

Reunião de 07/05/2025 – início: 14h / término: 17:00h

Local: Vídeo Conferência – Teams

PARTICIPANTES: Silvana Serafino Cambiaghi/CAU-SP/Presidente da CPA; Jessica Michelutti Zago/SMPED/Secretária Executiva da CPA; Adriana Vieira/PGM; Amanda Morelli Rodrigues/SEHAB; Cristina T S Laiza/SPUrbanismo; Elisa Prado de Assis/IAB-SP; Flávio Fenolio/SMPED; Geni Sugai/SMC; Gerisvaldo Ferreira da Silva/CRECI-SPJosé Miorin Neto/CMPD; José Renato Melhem/SMPED; Júlia Lopes Arcanjo/SGM; Juliana Hiroko Iha Nacajune/SVMA; Juliana Santiago Rodrigues/SVMA; Luciana Oliver Peres Quintas de Moraes/SMDET; Marcelo Panico/Fundação Dorina Nowill para cegos; Márcia Tieko Omoto Yamaguchi/SIURB; Maria Cecília Cominato/SMS; Maria Fernanda Willy Fabro/SMSUB; Mel Gatti de Godoy Pereira/CAU-SP; Miriam Rose Evans/SMJ; Olavo de Almeida Soares/GCMI; Priscila Fernandes Libonati/SMPED; Robinson Xavier de Lima/SPTtrans; Ronaldo Bueno/SMT; Sara Caroline Lopes da Silva/SMUL; Silvia Costa Andreossi/Laramara; Vânia Sacarrão/CET.

FALTAS JUSTIFICADAS: Claudio de Campos/SMSUB; Eduardo Flores Auge/SMPED; Priska Sales Bernardino/SMDET.

CONVIDADOS: Angela Fabiane da Silva/Integra S.A; Camila Nery/SPUrbanismo; Lincoln Carvalho/Instituto Olga Kos; Magno M. Andrade/Integra S.A; Nadia Lopes/Arquiteta; Patrícia Viceconti Nahas/SPObras; Rogério Romeiro/Rogério Romeiro Arquitetura; Sabina Rodrigues/Integra S.A.

ASSUNTOS TRATADOS:

Informativo

Foi informado que a Secretária Executiva da CPA elaborará uma enquete (contendo dia e horário) para os ex-membros do GT Playgrounds Inclusivos no Whatsapp para agendamento de reunião com o intuito de verificar as imagens que integrarão o ANEXO da RESOLUÇÃO CPA/SMPED/033/2025 (Requisitos gerais e complementares referentes à quantificação de componentes lúdicos para playgrounds inclusivos).

SEI 6016.2024/0118377-0 - CEU Imperador

Avaliado expediente, considerando o atendimento da análise preliminar (fls. 112446832) em novas peças gráficas e justificativa de impraticabilidade apresentadas (fls.120493046), o Colegiado deliberou:

1. A ducha da piscina do Bloco Esportivo deve estar em nível com a piscina e o lava pés apartado da ducha. Demonstrar cota de nível na planta;
2. Quanto ao Playground, atender:

QUANTIFICAÇÃO DE COMPONENTES LÚDICOS

Os critérios para quantificação dos componentes lúdicos de playground inclusivo seguem o disposto a seguir quanto à:

a) Instalação dos componentes lúdicos dinâmicos e não dinâmicos

Se o playground contemplar componentes lúdicos dinâmicos devem ser garantidos componentes lúdicos dinâmicos de grau 2 ou 3.

Se o playground contemplar componentes lúdicos não dinâmicos devem ser garantidos componentes lúdicos não dinâmicos de grau 2 ou 3.

b) Instalação dos componentes lúdicos ao nível do piso

Se o playground contemplar componentes lúdicos ao nível do piso, a TABELA 1 deve ser atendida.

TABELA 1 – Quantidade mínima de componentes lúdicos em relação à quantidade total de componentes lúdicos ao nível do piso

Quantidade total de componentes lúdicos ao nível do piso	Quantidade mínima de componentes lúdicos ao nível do piso de grau 3	Quantidade mínima de componentes lúdicos ao nível do piso de grau 2
1 a 4	1 (sendo este dinâmico)	ao critério do proponente
5 a 7	2 (sendo no mínimo 1 dinâmico)	ao critério do proponente
8 a 10	3 (sendo no mínimo 2 dinâmicos)	ao critério do proponente
11 a 13	4 (sendo no mínimo 2 dinâmicos)	ao critério do proponente
14 a 16	5 (sendo no mínimo 3 dinâmicos)	ao critério do proponente
17 a 19	6 (sendo no mínimo 3 dinâmicos)	ao critério do proponente
20 a 22	7 (sendo no mínimo 4 dinâmicos)	no mínimo 5%
23 a 25	8 (sendo no mínimo 4 dinâmicos)	no mínimo 5%
mais de 25	8 + 1 para cada 3 acima dos 25 (sendo no mínimo 50% dinâmicos)	no mínimo 5%

NOTA: Em caso de fração considerar o número inteiro imediatamente superior.

c) Instalação dos componentes lúdicos elevados

Se o playground contemplar componentes lúdicos elevados, a TABELA 2 deve ser atendida.

TABELA 2 - Quantidade mínima de componentes lúdicos em relação à quantidade total de componentes lúdicos elevados

Quantidade total de componentes lúdicos elevados	Quantidade demínima de componentes lúdicos elevados de grau 3	Quantidade demínima de componentes lúdicos elevados de grau 2	Quantidade demínima de componentes lúdicos ao nível do piso de grau 3	Quantidade demínima de componentes lúdicos ao nível do piso de grau 2
1 a 4	1	ao critério do proponente	1 (sendo este ao dinâmico)	ao critério do proponente
5 a 7	1	ao critério do proponente	2 (sendo no mínimo dinâmico)	ao critério do 1 proponente
8 a 10	1	ao critério do proponente	3 (sendo no mínimo dinâmicos)	ao critério do 2 proponente
11 a 13	1	ao critério do proponente	4 (sendo no mínimo dinâmicos)	ao critério do 2 proponente
14 a 16	1	ao critério do proponente	5 (sendo no mínimo dinâmicos)	ao critério do 3 proponente
17 a 19	1	ao critério do proponente	6 (sendo no mínimo dinâmicos)	ao critério do 3 proponente
20 a 22	no mínimo 5%	no mínimo 5%	7 (sendo no mínimo dinâmicos)	no mínimo 5% 4
23 a 25	no mínimo 5%	no mínimo 5%	8 (sendo no mínimo dinâmicos)	no mínimo 5% 4
mais de 25	no mínimo 5%	no mínimo 5%	8 + 1 para cada acima dos 25 (sendo no mínimo 50% dinâmicos)	no mínimo 5%

*NOTA: Em caso de fração considerar o número inteiro imediatamente superior.

d) Instalação dos componentes lúdicos ao nível do piso e dos componentes lúdicos elevados

Se o playground contemplar componentes lúdicos ao nível do piso e elevados, este deve atender a soma da TABELA 1 com a TABELA 2, onde as referidas tabelas devem ser consideradas separadamente para efeito de cálculo.

Para entendimento e atendimento das tabelas e informações apresentadas, seguem as definições:

TIPOS DE COMPONENTES LÚDICOS

Os componentes lúdicos do playground inclusivo são divididos em 2 (dois) tipos relacionados ao movimento:

dinâmico, se o componente lúdico tem, como função principal, gerar movimento quando utilizado pelo usuário.

não dinâmico, se o componente lúdico não tem, como função principal, gerar movimento no usuário.

GRAUS DE COMPONENTES LÚDICOS

Os componentes lúdicos do playground inclusivo são classificados em 3 (três) graus:

Componentes lúdicos de grau 1: são aqueles que não consideram as condições de acessibilidade ou desenho universal.

Componentes lúdicos de grau 2: são aqueles destinados principalmente ao atendimento da pessoa com deficiência.

Componentes lúdicos de grau 3: são aqueles que consideram o desenho universal;

3. prever área privada para troca de posição deitada na rouparia do 4º andar do Bloco Educacional, promovendo equiparação de oportunidade.

Demais itens atendidos e/ou acatados pelo Colegiado.

Por fim, solicitou retorno de peças gráficas atualizadas para nova análise deste Colegiado.

NOTA: encontra-se vinculada à Ata 16/2025, vide deliberações.

Mapas Táteis para Ruas Temáticas

A Arquiteta Camila Nery de SPUrbanismo apresentou o projeto para os mapas táteis que serão colocados nas ruas temáticas, projetos que foram objeto de análise por esta Comissão, restando apenas a definição deste mobiliário.

O Colegiado entendeu que a SPUrbanismo deverá estudar uma possibilidade estrutural de ampliar a área de aproximação dos 36cm propostos para 50cm, em vista lateral, de forma a atender ao que está definido em Norma Brasileira da ABNT. Com relação a vista frontal, o Colegiado entende que a largura de 70cm é suficiente para permitir a aproximação de pessoas em cadeira de roda.

SEI 6065.2022/0000053-5 - Vistoria de Acessibilidade Arquitetônica - Conselho Tutelar Cangaíba

Analizada a documentação encaminhada pela SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA, o Colegiado deliberou preliminarmente:

Conforme o disposto no Decreto Municipal 58.031, de 12 de dezembro de 2017, Art. 27, "... § 4º Os órgãos públicos competentes deverão encaminhar à CPA os processos enumerados no inciso X do "caput" deste artigo para o exame prévio de cumprimento das normas de acessibilidade e legislação pertinente.".

Quando aplicável, conforme os Decretos Municipais 58.943/2019 e 60.127/2021, também a Portaria SEL 181/2019, ao ser o imóvel de uso público e propriedade da União, do Estado ou do Município, previamente às obras de adequação da acessibilidade deve ser solicitado o TERMO DE CONSENTIMENTO DE ATIVIDADE EDILÍCIA PÚBLICA - TCAEP.

Quando aplicável, conforme o COE, SUBSEÇÃO V – DO CERTIFICADO DE ACESSIBILIDADE, previamente às obras de adequação da acessibilidade deve ser aberto procedimento administrativo, a pedido do proprietário ou possuidor, onde a Prefeitura emitirá Intimação para Execução de Obras e Serviços - IEOS e expedirá o Certificado de Acessibilidade ao final da conclusão.

E, ainda, observou que as adequações efetuadas não estão de acordo com as prescrições legais e normativas no âmbito da acessibilidade.

Além disso, não foram indicadas todas as adaptações apresentadas no Relatório CONSELHO TUTELAR CANGAÍBA - RVT N° 2022.02.25-09 (059512679).

Por fim, solicitou o encaminhamento do processo para ações cabíveis à SMDHC/CPDDH/CPCA/CT.

SEI 6065.2021/0000426-1 – Vistoria de Acessibilidade Arquitetônica - Shopping Center Santana Parque

Avaliado o expediente, o Colegiado obteve ciência do Encaminhamento SMUL/CONTRU/DACESS N° 054116469 atendendo ao deliberado na Ata CPA nº 32/2021 DE 15/09/2021 (052615966), o qual transcreveremos em parte:

"[...] o Relatório de Vistoria nº 2020.10.02-09 foi juntado ao AD 4554-21-SP-CER (SEI nº 1020.2021/0010178-0) em atendimento ao SEI doc. 053259999 , para subsidiar a análise técnica".

Assim, por não ter mais nada a tratar no presente, solicitou o seu encerramento.

ERRATA

SEI 6027.2022/0012992-1 – Comunicações Administrativas: Ofício - Parque Jardim Felicidade

Durante a 15º reunião deste Colegiado, foi solicitada a alteração do item 3 do SEI 6027.2022/0012992-1 – Comunicações Administrativas: Ofício - Parque Jardim Felicidade, constante na ATA CPA 14/2025.

Como constou:

3. Atender a RESOLUÇÃO CPA/SMPED/033/2025 - Requisitos gerais e complementares referentes à quantificação de componentes lúdicos para playgrounds inclusivos;
 Como deverá constar:

QUANTIFICAÇÃO DE COMPONENTES LÚDICOS

Os critérios para quantificação dos componentes lúdicos de playground inclusivo seguem o disposto a seguir quanto à:

a) Instalação dos componentes lúdicos dinâmicos e não dinâmicos

Se o playground contemplar componentes lúdicos dinâmicos devem ser garantidos componentes lúdicos dinâmicos de grau 2 ou 3.

Se o playground contemplar componentes lúdicos não dinâmicos devem ser garantidos componentes lúdicos não dinâmicos de grau 2 ou 3.

b) Instalação dos componentes lúdicos ao nível do piso

Se o playground contemplar componentes lúdicos ao nível do piso, a TABELA 1 deve ser atendida.

TABELA 1 – Quantidade mínima de componentes lúdicos em relação à quantidade total de componentes lúdicos ao nível do piso

Quantidade total de componentes lúdicos ao nível do piso	Quantidade mínima de componentes lúdicos ao nível do piso de grau 3	Quantidade mínima de componentes lúdicos ao nível do piso de grau 2
1 a 4	1 (sendo este dinâmico)	ao critério do proponente
5 a 7	2 (sendo no mínimo 1 dinâmico)	ao critério do proponente
8 a 10	3 (sendo no mínimo 2 dinâmicos)	ao critério do proponente
11 a 13	4 (sendo no mínimo 2 dinâmicos)	ao critério do proponente
14 a 16	5 (sendo no mínimo 3 dinâmicos)	ao critério do proponente
17 a 19	6 (sendo no mínimo 3 dinâmicos)	ao critério do proponente
20 a 22	7 (sendo no mínimo 4 dinâmicos)	no mínimo 5%
23 a 25	8 (sendo no mínimo 4 dinâmicos)	no mínimo 5%

mais de 25	8 + 1 para cada 3 acima dos 25 (sendo no mínimo 50% dinâmicos)	no mínimo 5%
------------	---	--------------

NOTA: Em caso de fração considerar o número inteiro imediatamente superior.

c) Instalação dos componentes lúdicos elevados

Se o playground contemplar componentes lúdicos elevados, a TABELA 2 deve ser atendida.

TABELA 2 - Quantidade mínima de componentes lúdicos em relação à quantidade total de componentes lúdicos elevados

Quantidade total de componentes lúdicos elevados	Quantidade demínima de componentes lúdicos elevados de grau 3	Quantidade demínima de componentes lúdicos elevados de grau 2	Quantidade demínima de componentes lúdicos ao nível do piso de grau 3	Quantidade demínima de componentes lúdicos ao nível do piso de grau 2
1 a 4	1	ao critério do proponente	1 (sendo no mínimo dinâmico)	ao critério do proponente
5 a 7	1	ao critério do proponente	2 (sendo no mínimo dinâmico)	ao critério do proponente
8 a 10	1	ao critério do proponente	3 (sendo no mínimo dinâmicos)	ao critério do proponente
11 a 13	1	ao critério do proponente	4 (sendo no mínimo dinâmicos)	ao critério do proponente
14 a 16	1	ao critério do proponente	5 (sendo no mínimo dinâmicos)	ao critério do proponente
17 a 19	1	ao critério do proponente	6 (sendo no mínimo dinâmicos)	ao critério do proponente
20 a 22	no mínimo 5%	no mínimo 5%	7 (sendo no mínimo dinâmicos)	no mínimo 5%
23 a 25	no mínimo 5%	no mínimo 5%	8 (sendo no mínimo dinâmicos)	no mínimo 5%
mais de 25	no mínimo 5%	no mínimo 5%	8 + 1 para cada 3 acima dos 25 (sendo no mínimo 50% dinâmicos)	no mínimo 5%

*NOTA: Em caso de fração considerar o número inteiro imediatamente superior.

d) Instalação dos componentes lúdicos ao nível do piso e dos componentes lúdicos elevados

Se o playground contemplar componentes lúdicos ao nível do piso e elevados, este deve atender a soma da TABELA 1 com a TABELA 2, onde as referidas tabelas devem ser consideradas separadamente para efeito de cálculo.

Para entendimento e atendimento das tabelas e informações apresentadas, seguem as definições:

TIPOS DE COMPONENTES LÚDICOS

Os componentes lúdicos do playground inclusivo são divididos em 2 (dois) tipos relacionados ao movimento:

dinâmico, se o componente lúdico tem, como função principal, gerar movimento quando utilizado pelo usuário.

não dinâmico, se o componente lúdico não tem, como função principal, gerar movimento no usuário.

GRAUS DE COMPONENTES LÚDICOS

Os componentes lúdicos do playground inclusivo são classificados em 3 (três) graus:

Componentes lúdicos de grau 1: são aqueles que não consideram as condições de acessibilidade ou desenho universal.

Componentes lúdicos de grau 2: são aqueles destinados principalmente ao atendimento da pessoa com deficiência.

Componentes lúdicos de grau 3: são aqueles que consideram o desenho universal.

NOTA: encontra-se vinculada à Ata 16/2025, vide deliberações.

SEI 6065.2025/0000374-2 - Ofício nº 22/SMPED/CPA/2025 - Totem Publicitário em Faixa Livre na Rua Augusta, altura do nº 2673

Em atenção ao solicitado em Ata 07/25, foi encartado em SEI 6065.2025/0000374-2 Ofício referente ao totem publicitário em faixa livre na Rua Augusta, altura do nº 2673.

SEI 6065.2025/0000373-4 - Ofício nº 23/SMPED/CPA/2025 - Tapume obstruindo passagem na Rua Augusta, altura do nº 2244

Em atenção ao solicitado em Ata 07/25, foi encartado em SEI 6065.2025/0000373-4 Ofício referente ao tapume obstruindo passagem na Rua Augusta, altura do nº 2244.

Reunião encerrada.