

RESOLUÇÃO CPA/SMPED/033/2025

A Comissão Permanente de Acessibilidade - CPA, em sua 11ª Reunião Plenária, realizada em 09 de abril de 2025.

CONSIDERANDO o prescrito no inciso I do Art. 27 do Decreto Municipal nº 58.031, de 12 de dezembro de 2017, que atribui à Comissão Permanente de Acessibilidade elaborar normas, resoluções, diretrizes, critérios e instrumentos de controle que garantam acessibilidade às pessoas com deficiência em todas as suas dimensões, tais como arquitetônica, urbanística, comunicacional, digital, atitudinal, metodológica, programática e universal;

CONSIDERANDO a Lei Municipal nº 16.387/2016, que determina a disponibilização de brinquedos adaptados ao uso de crianças com deficiência em parques e áreas de lazer infantil, públicos e privados;

CONSIDERANDO o artigo 1º da Lei Municipal nº 16.387/2016, que prevê que os parques e áreas de lazer infantil, públicos e privados, instalados no Município de São Paulo deverão disponibilizar brinquedos adequados ao uso de crianças com e sem deficiência;

CONSIDERANDO o parágrafo único da Lei Municipal n.º 16.387/2016, que prevê que os brinquedos previstos no “caput” deste artigo 1 deverão estar de acordo com as normas de segurança do Instituto Nacional de Metrologia, Normalização e Qualidade Industrial – Inmetro;

CONSIDERANDO o artigo 42, da Lei Federal nº 13.146/2015 – Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência – LBI, a pessoa com deficiência tem direito à cultura, ao esporte, ao turismo e ao lazer em igualdade de oportunidades com as demais pessoas, sendo-lhe garantido o acesso;

CONSIDERANDO o artigo 43, da Lei Federal nº 13.146/2015 – Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência – LBI, o poder público deve promover a participação da pessoa com deficiência em atividades artísticas, intelectuais, culturais, esportivas e recreativas, com vistas ao seu protagonismo, de modo que os Estados Partes são responsáveis por adotarem medidas apropriadas que assegurem às pessoas com deficiência o acesso - em igualdade de oportunidades com as demais pessoas;

CONSIDERANDO o artigo 30, da Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, todas as crianças com e sem deficiência têm direitos garantidos, em situações lúdicas, necessitando consolidação de propostas que contemplem o brincar para todos;

CONSIDERANDO o parágrafo único do artigo 4º da Lei Federal n.º 10.098/2000, no mínimo 5% (cinco por cento) de cada brinquedo e equipamento de lazer existentes nos locais referidos no caput devem ser adaptados e identificados, tanto quanto tecnicamente possível, para possibilitar sua utilização por pessoas com deficiência, inclusive visual, ou com mobilidade reduzida ([Redação dada pela Lei nº 13.443, de 2017](#));

CONSIDERANDO o artigo 31, da Convenção sobre os Direitos da Criança de 1989, o brincar é um direito de todas as crianças;

CONSIDERANDO que qualquer atualização das Normas envolvidas deverá ser acompanhada e considerada;

CONSIDERANDO que a Norma ABNT NBR 16071-8 possui diversas inconsistências o que dificulta sua aplicação.

RESOLVE:

Deliberar com manifestação favorável os seguintes requisitos gerais e complementares referentes à quantificação de componentes lúdicos para *playgrounds* inclusivos.

1 OBJETIVO

O objetivo desta Resolução é estabelecer requisitos gerais e complementares aos previstos, principalmente na Parte 8 da Norma ABNT NBR 16071 referentes à quantificação de componentes lúdicos, especificamente para *playgrounds* inclusivos.

2 TERMOS E DEFINIÇÕES

2.1 acessibilidade

possibilidade e condição de alcance, percepção e entendimento para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias, bem como outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privado de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoa com deficiência ou mobilidade reduzida

[igual ao previsto na ABNT NBR 16071-8 item 3.1]

2.2 componente do equipamento de playground

peça, com função lúdica ou funcional, que compõe um equipamento de *playground*

EXEMPLO Assentos, escorregadores, painéis interativos, tubos de bombeiro, escadas, alças de segurança, entre outros.

[igual ao previsto na ABNT NBR 16071-8 item 3.15]

2.3 componente lúdico

peça do equipamento de *playground* que está diretamente relacionada a experiência do brincar.

2.4 componente lúdico ao nível do piso do *playground* inclusivo

componente **lúdico** de *playground* com entrada e saída ao nível do chão

[previsto na ABNT NBR 16071-8 item 3.13 – **com alteração**]

2.5 componente lúdico elevado do *playground* inclusivo

componente **lúdico** de *playground* que pode ser acessado acima ou abaixo do nível do piso por meio de patamares, rampas e sistemas de transferência

[previsto na ABNT NBR 16071-8 item 3.14 – **com alteração**]

2.6 desenho universal

concepção de produtos, ambientes, programas e serviços a serem utilizados por todas as pessoas, sem necessidade de adaptação ou projeto específico, incluindo os recursos de tecnologia assistiva

NOTA O conceito de desenho universal tem como pressupostos: equiparação das possibilidades de uso, flexibilidade no uso, uso simples e intuitivo, captação da informação, tolerância ao erro, mínimo esforço físico, dimensionamento de espaços para acesso, uso e interação de todos os usuários. É composto por sete princípios, que são descritos no Anexo A da **Norma ABNT NBR 9050**.

[previsto na ABNT NBR 9050 item 3.1.16 – **com alteração**]

2.7 equipamento de *playground*

equipamento e estruturas, incluindo componentes **lúdicos** e elementos de construção **não lúdicos**, que não podem ser removidos ou deslocados sem a ajuda de equipamento específico.

[previsto na ABNT NBR 16071-1 item 2.1.18 – **com alteração**]

2.8 *playground* inclusivo

espaço projetado com componentes lúdicos para a recreação de todas as crianças, acompanhadas de seus responsáveis.

3 CONDIÇÕES GERAIS

3.1 Os parâmetros desta Resolução se aplicam aos *playgrounds*, brinquedotecas, espaços do brincar e outras denominações similares, de uso público, coletivo e privado, em áreas internas ou externas.

3.2 Tanto o *playground* novo quanto a adaptação de *playground* existente devem atender à quantificação desta Resolução e serem inclusivos.

4 TIPOS DE COMPONENTES LÚDICOS

4.1 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.

5 GRAUS DE COMPONENTES LÚDICOS

5.1 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.

6 INSTALAÇÃO DE COMPONENTES LÚDICOS

6.1 Os componentes lúdicos de *playground* inclusivo podem ser instalados ao nível do piso ou elevado, de forma independente ou composta.

7 QUANTIFICAÇÃO DE COMPONENTES LÚDICOS

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

8 DISTRIBUIÇÃO DE COMPONENTES LÚDICOS

8.1 Para a utilização do *playground* inclusivo é imprescindível o acompanhamento por um responsável. Assim, a rota acessível deve garantir que a pessoa com deficiência - seja a criança ou o responsável por ela - possa transitar e aproximar-se de todos os equipamentos do *playground* inclusivo.

8.2 Havendo no *playground* inclusivo divisão por faixa etária recomenda-se garantir a distribuição de componentes lúdicos de grau 2 ou de grau 3 para todas as faixas etárias.

8.3 Caso uma edificação ou espaço possua mais de um *playground*, as exigências e quantificações desta Resolução devem ser aplicadas separadamente por núcleo.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

9.1 Em caso de impraticabilidade de atendimento à algum aspecto desta Resolução em playgrounds e equipamentos existentes, deve ser apresentada ao órgão competente a justificativa técnica fundamentada e medida alternativa, para a avaliação do caso específico.

9.2 Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação no Diário Oficial.