



## COMISSÃO DE LEGISLAÇÃO, JUSTIÇA E REDAÇÃO

### PARECER AO PROJETO DE LEI Nº 54 /2018

#### I - RELATÓRIO

De iniciativa do Vereador Osimar Barbosa Gomes, vem a exame desta Comissão o Projeto de Lei em epígrafe que “Dispõe sobre denominação de prédio público.” em que passa a denominar-se Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Ary Malta a Escola Municipal GAME

#### II – FUNDAMENTAÇÃO

A proposição pretende atribuir a denominação de “**Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Ary Malta**”, a Escola Municipal Game, situados na Rua Tupiniquins, 285, Bairro Iguaçu.

A matéria está em sintonia com a Lei Orgânica do Município que, em seus artigos 23 e 50, assim dispõe:

*“Art. 23. Cabe à Câmara, com a sanção do Prefeito, dispor sobre as matérias de competência do Município e, especialmente:  
[...]*

*XVI - dar e autorizar a alteração de denominação de próprios, vias e logradouros públicos;*

É de se ressaltar, ainda, que o projeto está em consonância com a Lei nº 2.343/2007, que dispõe sobre critérios para denominação de logradouros, prédios públicos, obras, serviços e monumentos públicos, (anexo atestado de óbito), não se incluindo em nenhuma das vedações constantes do art. 5º daquele diploma legal, posto que não atribui nome de pessoa viva ao logradouro, e não se trata de denominação já prevista para outro logradouro ou prédio público já existente no Município.

Em virtude da ocorrência da lei 3678/2017, faz-se necessário a revogação da mesma pois denominada complexo “Ary Malta”, o prédio que compõe a escola do GAME.

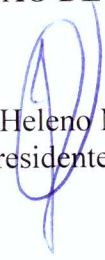


### **III – CONCLUSÃO**

Diante do exposto, esta Comissão manifesta-se favoravelmente à aprovação do Projeto de Lei do ponto de vista de sua legalidade e interesse público, remetendo ao Plenário a decisão no tocante ao mérito.

Plenário Elísio Felipe Reyder, 10 de maio de 2018.

#### **COMISSÃO DE LEGISLAÇÃO, JUSTIÇA E REDAÇÃO**

  
Jadson Heleno Moreira  
Presidente

  
Paulo Cezar dos Reis  
Vice-Presidente

Antônio José Ferreira Neto  
Relator