



. ESTADO DO MARANHÃO
CÂMARA MUNICIPAL DE AÇAILÂNDIA
CNPJ 12.143.442/0001-76
Rua Ceará, 662 – Centro
CEP – 65.930-000 Fone: (99) 3538-1487
GABINETE DO VEREADOR CLEONES OLIVEIRA MATOS - KELL

PROTOCOLADO
08 / 08 / 23
As 09:36h
Câmara Municipal de Açailândia

L I D O
EM: 29 / 08 / 2023
VISTO: _____

Requerimento N° 532/2023

Ao:
Exmo. Senhor: **Feliberg Melo**
Presidente da Câmara Municipal de Açailândia.

APROVADO
30 / 08 / 23
Câmara Municipal de Açailândia

Senhor Presidente.

O Vereador Kell, que este subscreve, vem perante Vossa Excelência, propor o presente requerimento, para que após a apreciação dos demais Edis desta casa, seja encaminhado ao Excelentíssimo Senhor Prefeito Municipal em conjunto com a Secretaria de Urbanização e Infraestrutura para providenciar a construção de uma pista para caminhada no interior do complexo Baianão, além da troca dos muros laterais e traseiro do complexo por muretas (peitoril) com grades para dar maior visibilidade.

JUSTIFICATIVA

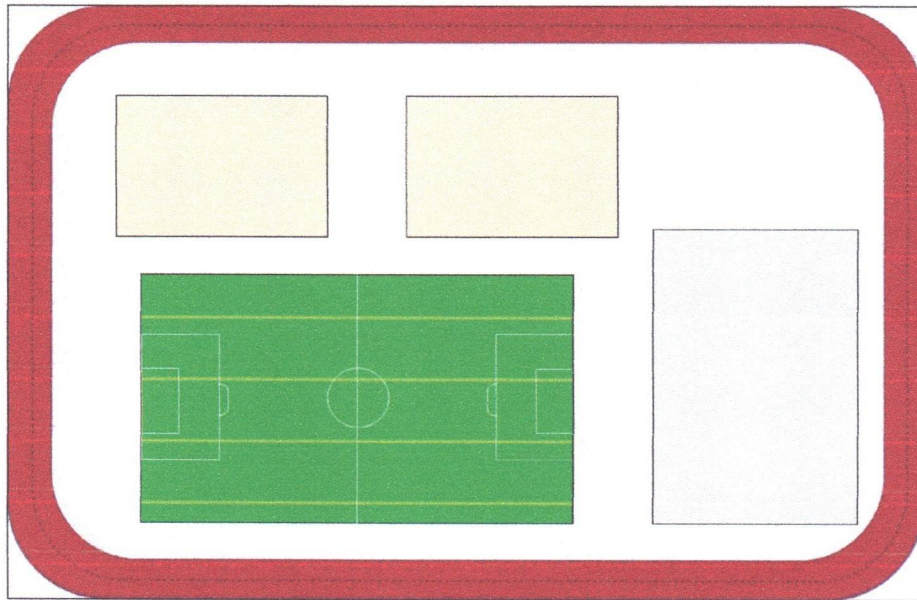
Problemas observados: pouca utilização dos espaços do complexo; áreas com vegetação e pouca iluminação dificultando a utilização de parte da área, muro nas áreas laterais e traseira do complexo dando pouca ou nenhuma visão do complexo, possibilitando circulação de marginal.

Com essa mudança não precisaria mudar em nada a estrutura de lazer já existente no complexo. Melhor visibilidade do complexo, uma vez que de todos os ângulos poderia ser visto a beleza do mesmo. Incentivo aos moradores locais na pratica de exercicios (caminhada) sem precisar se deslocar para outro local. Mais segurança para os moradores da circunvizinhança, uma vez que com grades ao invés de muros os próprios moradores teriam uma visão total do complexo inibindo viciados ou vândalos circularem no local.

Pelas razões ora expostas, como representante do Município nesta Casa, rogo o apoio de todos

Câmara Municipal de Açailândia - MA, 07 agosto de 2023.

Cleones Oliveira Matos – Kell
Vereador Câmara Municipal de Açailândia-MA



COMPLEXO POLIESPORTIVO