



**PREFEITURA MUNICIPAL DE UBÁ**  
ESTADO DE MINAS GERAIS  
Gabinete do Prefeito

**LEI Nº. 4.050, DE 23 DE MAIO DE 2012**

*Autoriza a abertura de créditos especiais junto ao Orçamento Municipal de 2012, no âmbito da Secretaria Municipal de Desenvolvimento Social, para o desenvolvimento de ações e atividades de mobilização social na Praça dos Esportes e da Cultura (Praça do PEC), e dá outras providências”.*

O povo do Município de Ubá, por seus representantes, decretou, e eu, em seu nome, sanciono a seguinte Lei:

**Art. 1º.** Fica o Poder Executivo autorizado a abrir créditos especiais ao orçamento municipal de 2012, no âmbito da Secretaria Municipal de Desenvolvimento Social / Fundo Municipal de Assistência Social, no valor de R\$ 22.725,50 (vinte e dois mil, setecentos e vinte e cinco reais, cinquenta centavos), para o desenvolvimento de ações e atividades de mobilização social na Praça dos Esportes e da Cultura (Praça do PEC), nos termos seguintes:

02 Prefeitura Municipal de Ubá  
10 Secretaria Municipal de Desenvolvimento Social  
06 Fundo Municipal de Assistência Social  
08 Assistência Social  
244 Assistência Comunitária  
1309 Inclusão e Desenvolvimento Humano dos Ubaenses  
339030 Material de Consumo – R\$ 8.300,00  
449052 Equipamentos e Material Permanente – R\$ 1.000,00  
339036 Outros Serviços de Terceiros Pessoa Física – R\$ 7.050,00  
339047 Obrigações Tributárias e Contributivas – R\$ 775,50  
339039 Outros Serviços de Terceiros Pessoa Jurídica – R\$ 4.000,00  
339014 Diárias – Pessoal Civil – R\$ 1.600,00

**Art. 2º.** Os recursos orçamentários para abertura dos créditos especiais de que trata o art. 1º serão obtidos com a anulação parcial da seguinte dotação orçamentária do orçamento municipal de 2012:

02 10 06 08 244 1309 2.147 339030 Ficha 978 - R\$ 22.725,50.

**Art. 3º.** Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Ubá, MG, 23 de maio de 2012

EDVALDO BAIÃO ALBINO  
(Vadinho Baião)  
Prefeito de Ubá

Este texto não substitui o publicado no “Atos Oficiais” de 28.05.2012