

UMA NOVA PERSPECTIVA PARA O RESÍDUO: INTERAÇÃO, EDUCAÇÃO E DESIGN

Larissa Pereira Moreira, Ana Beatriz Caetano Mendonça, Mariana Monteiro Xavier de Lima

O projeto “alió” surgiu a partir da identificação da problemática do descarte inadequado de resíduos no meio ambiente. A fim de compreender as causas e consequências desse problema, foram realizadas pesquisas e análises cujas informações coletadas foram aplicadas à ferramenta “árvore do problema”. Em seguida, foi possível constatar que a causa central do problema está ligada a descontínua combinação entre as atividades de educação ambiental nas escolas e a rotina prática do aluno para com a comunidade. Assim, a solução permite unir teoria e prática nas atividades de educação ambiental, a partir de uma lixeira interativa e de um aplicativo, integrados por meio de ludificação. Logo, em uma análise mercadológica foi possível perceber a ausência de soluções que pudessem ser inseridas no contexto escolar de forma efetiva, lidando com a problemática desde as primeiras formações do indivíduo e servindo como base da construção social. Para a validação de tal situação foram criados formulários para o público geral. Como resultado, foram obtidas respostas que expressavam o incômodo provocado pela poluição advinda do descarte incorreto de resíduos e suas consequências, demonstrando fragilidades nas soluções adotadas para o ensino da educação ambiental em escolas. Visto isso, o modelo de negócios é caracterizado por ser “business to business”, já que no momento inicial o negócio será voltado para a comercialização do produto em escolas privadas. Assim, a principal fonte de renda se dá pelo serviço de assinatura mensal das lixeiras e de “software as a service”. Para os próximos passos a etapa de validação da solução será crucial, para isso realizaremos entrevistas e formulários voltados para o público de 11 a 15 anos e educadores.

Palavras-chave: Educação ambiental. Resíduos. Design de Interação.