

## O USO DO DESIGN INCLUSIVO E SUSTENTÁVEL COMO SOLUÇÃO ALTERNATIVA PARA A DESTINAÇÃO ADEQUADA DAS EMBALAGENS DO SEGMENTO DELIVERY – UM RELATO DE EXPERIÊNCIA PARA IMPLANTAÇÃO NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Nelson Moreira da Silva Junior

Empreendedor Socioambiental especialista em Inclusão e Sustentabilidade na empresa Supereficiente Acessibilidade Libras e Braille, Desenvolvedor Master do Projeto DEIS (Design de Embalagens Inclusivas e Sustentáveis), autor dos Card Games em Libras e Braille, dos Livros Ilustrados em Libras e Braille para colorir e dos Tabuleiros Libras e Braille 3D,DO Tabuleiro de Coleta Seletiva e de Economia Circular e do Grande Jogo de ODS – E-Mail: nelsonjuniornj001@yahoo.com

Viviane Vieira de Fátima

VIEIRA, Viviane de Fátima. Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela UNIUBE – Universidade de Uberaba, Pós-Graduada em Libras, Pós-Graduada em Educação Especial e Neuropsicopedagogia pela UCAM - Universidade Cândido Mendes; vários cursos de capacitação e extensão e aperfeiçoamento, homenagens e prêmios de reconhecimento pelo trabalho nas áreas afim, Coordenadora e Professora do curso de Libras da empresa Supericiente, experiência como Supervisora Pedagógica Educação Fundamental e na Educação Infantil, Professora de AEE em Língua Brasileira de Sinais. E-Mail: viviane-icm@hotmail.com

### RESUMO

**Introdução:** Com a pandemia o ano de 2020 tornou-se diferente e problemático para muitas pessoas. Instaurou-se o medo da contaminação e a maioria das pessoas queriam ficar em casa o máximo possível, pois o risco de contaminação está presente em todos os lugares. Com isso, diminuímos o contato físico e presencial e começamos a consumir uma série de alimentos e bebidas em casa. Recebemos então, diversas e diferentes embalagens que precisamos descartar e que infelizmente não estão sendo descartadas corretamente e nem reaproveitadas como realmente deveria. **Objetivo:** Mostrar que o design inclusivo e sustentável possibilita minimizar o número de embalagens enviadas para o aterro sanitário ou lixão como rejeito ao permitir um reaproveitamento da embalagem por conter jogos inspirados no Xadrez e nos Esportes da Mente como é o caso do ODS Board Game, o jogo de Coleta Seletiva e Economia Circular, o Tabuleiro Libras e o Tabuleiro de Geometria Colorida. **Metodologia:** Utilizar a mecânica dos jogos de tabuleiros inspirados no Xadrez ou nos jogos classificados como Esportes da Mente para que fiquem adequados ao espaço definido nas embalagens e para que os espaços das embalagens possam ser utilizados como jogo de tabuleiro inclusivo no seu conteúdo e como elementos de marketing para o patrocinador. **Resultados:** Com os jogos sendo impressos nas embalagens das caixas de pizza, hambúrgueres, sacolas e salgados do segmento delivery por exemplo, teremos uma destinação mais adequada para

**Congresso Internacional Online dos Esportes da Mente VI Simpósio  
"O Xadrez como Inclusão Escolar"**

Etapa 3 - Congresso Científico dos Esportes da Mente

as embalagens, que será o reuso como uma ferramenta pedagógica, inclusiva e sustentável para o professor e/ou consumidor final, evitando assim que o resíduo seja destinado ao aterro sanitário ou lixão como um rejeito. **Conclusões:** A população poderia reciclar as embalagens conforme as soluções já existentes por todo o Brasil, mas na prática isso não acontece e o número de embalagens que vão para o aterro sanitário ou lixão é muito maior do que o número de embalagens recicladas. Com o design de embalagens inclusivas e sustentáveis as caixas e sacolas do segmento delivery, passam a ter uma nova vida, criando-se valor à embalagem e criando-se o elemento de marketing e o elemento de valor pedagógico simultaneamente.

**Palavras-chave:** reciclagem; pizza; embalagem.