

TEC - CÂMARA DE ARQUITETURA E ENGENHARIAS (PÔSTER)

NOME: LUCAS DE ARANTES BELLATO

TÍTULO: DESIGN E RESÍDUOS: POSSIBILIDADES DE ENCAMINHAMENTOS SUSTENTÁVEIS DE RESÍDUOS URBANOS NO ENTORNO DO ESTÁDIO MINEIRÃO

AUTORES: LIA PALETTA BENATTI, LUCAS DE ARANTES BELLATO, LUCAS DE ARANTES BELLATO, LIA PALETTA BENATTI

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq

PALAVRA CHAVE: RESÍDUOS SÓLIDOS, ESTÁDIO MINEIRÃO, DESIGN, SUSTENTABILIDADE.

RESUMO

O objetivo da presente pesquisa é mapear os atos de coletas de resíduos urbanos e seus possíveis encaminhamentos no entorno do estádio Governador Magalhães Pinto (Mineirão), aliando-se aos objetivos e necessidades da cidade de Belo Horizonte/MG partindo dos preceitos de design e sustentabilidade. O Estádio é o primeiro e único do Brasil a conquistar a categoria máxima na certificação Leadership in Energy and Environmental Design (LEED), utilizada em 143 países para incentivar a transformação de projetos, obra e operação das edificações, sempre com foco na sustentabilidade de suas atuações. Sendo assim, o estádio confere seus atributos de sustentabilidade, porém em seu entorno não existe a mesma atenção, uma vez que a prefeitura não diferencia o volume de planejamento de limpeza para a região dos jogos em dias de eventos. Até o momento realizou-se pesquisa de possíveis encaminhamentos de resíduos urbanos através de visita técnica à Superintendência de Limpeza Urbana, com intuito de identificar área desprovida de maior atenção referente ao descarte dos resíduos sólidos, assim a pesquisa propõe estudos a fim de proporcionar alternativas para melhorias na região da Pampulha, na qual localiza-se o estádio. Optou-se, portanto, por uma abordagem descritiva na forma qualitativa e quantitativa, tendo como unidade de análise frequentadores e moradores dos arredores do Estádio Governador Magalhães Pinto para fins de coleta de informações realizados através de entrevistas in loco para obter resultados, que voltados a causa do projeto, colaborem para a elaboração de um meio de intervenção voltado especialmente para os dias de jogos e eventos, utilizando-se do design como instrumento capaz de entender a visão do usuário e planejar como fortalecer ou modificar suas ações através de estratégias corretas para comunicar uma mensagem, neste sentido tendo como responsabilidade direta a geração resíduos sólidos das populações.