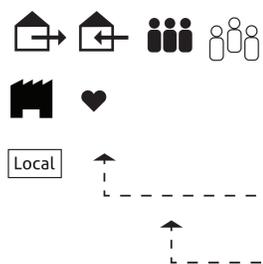


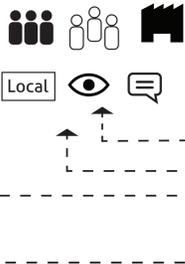
(PARA) ESCOLA AMIGA DA BICICLETA



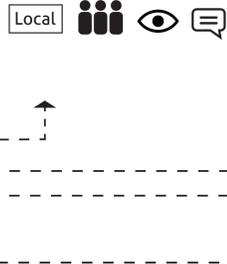
ROTA SEGURA PARA A ESCOLA



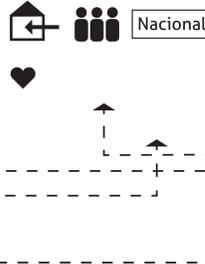
ACADEMIA MINI RODAS



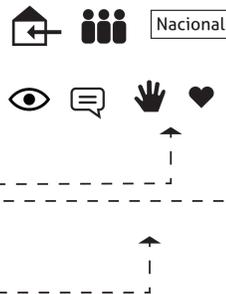
MINI RODAS



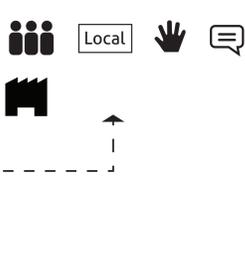
TRAFFIC SNAKE GAME



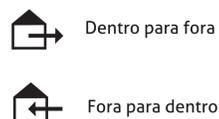
CICLOEXPRESSO



MINI CICLOFICINAS



LEGENDA



CONTRIBUTOS DO DESIGN PARA AUMENTAR O USO DA BICICLETA NAS COMUNIDADES ESCOLARES.

Joana Ivónia
Doutoranda
Programa Doutoral da
Universidade de Aveiro
joanaivonia@gmail.com

Cláudia Albino
Orientadora
Assistente convidada
Universidade de Aveiro
c.albino@ua.pt

José C. Mota
co-orientador
Assistente convidado
Universidade de Aveiro
jcmota@ua.pt

Keywords
Design colaborativo;
sustentabilidade; Aveiro;
bicicleta; comunidade;
escola.

A bicicleta é um elemento importante na mobilidade urbana. A escola tem um papel fundamental na criação de novos hábitos de mobilidade mais sustentável e o design pode e deve agir enquanto elemento facilitador desta mudança. Esta investigação pretende, através do design impulsionar a utilização da bicicleta nas comunidades escolares, e discutir o papel do design como mediador e facilitador de projetos participados e de co-criação.

A educação para a mobilidade e sustentável, tendo a bicicleta como um elemento central permite, trabalhar a necessidade urgente de descarbonização, tema de grande relevo e atual à escala global, mas também outras questões como a obesidade infantil, o aumento da inatividade física das crianças, a diminuição da utilização do espaço público para brincar e socializar e por consequência uma necessidade emergente de aumento do sentido de pertença pelo lugar e pela cidade. O design enquanto facilitador na criação de soluções mais sustentáveis, materializadas em produtos, serviços e políticas, que respondam a necessidades sociais, aumentando o bem estar e reduzindo recursos ambientais, assume um papel preponderante na actual complexidade territorial (Margolin 2014). Landry (2000) e Meroni (2007) referem-se a comunidades criativas como grupos de pessoas inovadoras que se organizam, atuam e cooperam entre si na resolução um problema local para satisfazer as suas necessidades e interesses, criando novas possibilidades e/ou melhoria de soluções inovadoras para formas mais sustentáveis de vida. O design passa a trabalhar para e com as pessoas (Manzini, 2013) respondendo de forma colaborativa, agindo como facilitador. Reforçando o conceito emergente de Design Activism, o design ganha a dimensão de actuar para

uma mudança catalisadora, promovendo mudanças sociais, políticas e económicas, actuando como facilitador, autor, co-autor e co-criador (FuadLuke, 2015). Metodologicamente esta investigação é um estudo exploratório, descritivo e de carácter qualitativo. Numa primeira fase foi realizada uma revisão bibliográfica, problematizando conceitos de design participativo, design colaborativo, cidades criativas, educação para sustentabilidade e mobilidade sustentável em bicicleta e identificando os autores considerados relevantes para o desenvolvimento da investigação. Foi realizado um mapeamento de projetos, existentes envolvendo práticas colaborativas, comunidades escolares e a bicicleta. Após a definição de critérios de análise e com base neste levantamento, foram selecionados e analisados num estudo de caso múltiplo estes cinco projetos: Cycle kids, Cycling Games; Safe Routes to School, Traffic Snake Game; Stars. O resultado do estudo deu origem à implementação de dois dos projetos analisados *Traffic Snake Game* replicando-o em 4 escolas básicas do Agrupamento de escolas de Aveiro e o *Cicloexpresso* em 2 escolas básicas de primeiro ciclo do mesmo agrupamento e uma de 2º e 3º ciclo em Aveiro. Surgiu ainda a criação do projeto Rota Segura para a Escola, a ser em implementado em duas escolas em Aveiro e o projeto

Academia Mini Rodas que está em fase inicial de implementação. Após esta fase e com dados recolhidos nesta investigação acção, pretende-se que seja criado um quadro de referência teórica-operativo que facilite de processos colaborativos e de co-criação, que estimulem e integrem a bicicleta junto das comunidades escolares. Este quadro de referência dará origem a um toolkit alinhado com os Objectivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) pela ONU e orientado pelos quatro pilares para a educação do século XXI pela Unesco: aprender a conhecer (adquirir instrumentos de compreensão); aprender a fazer (para poder agir sobre o meio envolvente); aprender a conviver (cooperação com os outros em todas as atividades humanas); aprender a ser (conceito principal que integra todos os anteriores). Espera-se com a validação deste toolkit junto de duas escolas da região de Aveiro, que possa resultar um programa direcionado para comunidades escolares – Escola Amiga da Criança, a implementar ao nível local, e que possa ser ampliado para nível nacional. Com esta investigação, pretende-se obter conhecimento inédito sobre o papel do design enquanto mediador e facilitador em projectos participados para impulsionar a utilização da bicicleta na comunidade escolar e envolvendo agentes do poder local, comunidade e a indústria.

FuadLuke, A., AnjaLisa, H., & Katharina, M. (2015). Agents of Alternatives Redesigning Our Realities. Agents of Alternatives. 1ª edição, Berlin.
Landry, B. C. (2005). Lineages of the Creative City. Reflect (Creativity and the City: How the Creative Economy Is Changing the City), 42-55.
Margolin, V. (2014). Design e risco de mudança. (H. Branco, Trans.) Vila do Conde: Verso da História e ESD.
Manzini, E. (2015). Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation. Cambridge, US: MIT Press.
Meroni A. (2007) Creative communities. People inventing sustainable ways of living, Polidesign, Milano