

DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL E REGISTRO DE OCORRÊNCIAS DE TARTARUGAS MARINHAS UTILIZANDO O APP INVENTOR 2

XXXVII Encontro de Iniciação Científica

Francisco das Chagas Silva Barbosa, ANA GARDENIA LUZO FIRMINO, ISAENE MENDES SALES, Jose Renato de Oliveira Cesar

O Projeto Interpesca/UFC estuda as interações antrópicas com a biota marinha tencionando em especial as Tartarugas Marinhas. Atualmente as cinco espécies encontradas no Brasil estão ameaçadas de extinção. Para que esses recursos biológicos não desapareçam, é de extrema importância a integração da população para conservação destes animais. Com o avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e a facilidade de se ter um dispositivo móvel atualmente, torna-se de grande valor a utilização das TICs na conservação desses répteis. O objetivo deste trabalho foi desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis que contenha informações sobre as tartarugas marinhas e que possibilite registrar ocorrência destes indivíduos na área de atuação do Projeto Interpesca. O Sistema Operacional escolhido foi Android devido a sua popularidade e ampla difusão, fazendo com que essa plataforma seja mais acessível. Para elaboração do layout e programação foi utilizada a ferramenta do MIT App Inventor 2 e atrelado a ela também foi criada uma tabela no Google Fusion Tables (GFT) para o registro de encalhes e ninhos de tartarugas marinhas. O aplicativo possui menu principal com seis botões que direciona para uma tela com informações sobre as tartarugas marinhas, como identificar as espécies, horários do nascer e pôr do sol e da lua, tábuas de marés, sobre o Projeto Interpesca e registro de ocorrências. Na tela de registro há um formulário que o usuário poderá preencher e ao tocar no botão enviar, os dados serão automaticamente preenchidos na tabela criada no GFT. O aplicativo possui tamanho reduzido, ocupando pouco espaço na memória do dispositivo. Conclui-se que esta ferramenta auxiliará na conservação destes recursos naturais, informando à população e gerando dados para futuras pesquisas científicas.

Palavras-chave: SOFTWARE. MEIO AMBIENTE. DISPOSITIVOS MÓVEIS. CONSERVAÇÃO.