

O USO DE APLICAÇÃO MOBILE E REALIDADE AUMENTADA PARA A EDUCAÇÃO E CONSCIENTIZAÇÃO AMBIENTAL EM AMBIENTE UNIVERSITÁRIO

V Encontro de Iniciação Acadêmica

Francisco Jefferson de Lima Freitas, Ana Ruth Santos Mariano, Elayne Cristina Carneiro de Oliveira, Geovany Rocha Torres

Com o avanço tecnológico a computação possibilitou o desenvolvimento de ferramentas úteis em diversos processos, entre eles as ações de educação ambiental. O objetivo deste trabalho é o desenvolvimento de um App que contribua para ações de conscientização socioambiental na Universidade Federal do Ceará. Neste trabalho foi escolhida a linguagem Dart, caracterizada por um paradigma orientado a objetos. A ideia do aplicativo Sustentabilidade na Palma da Mão foi pensada com o intuito de incluir não só a comunidade acadêmica, mas também qualquer outro público que tenha interesse em descobrir e colaborar com informações sobre a sustentabilidade no meio acadêmico. Além das práticas sustentáveis dentro do ambiente universitário, o App conta com o mapeamento das árvores usando realidade aumentada e QR Code. Como a realidade aumentada permite que o utilizador “perceba o entorno real aumentado” com alguns objetos virtuais, ou seja, criados por computador, objetivando o aprimoramento e a percepção que temos do mundo real, (LIMA et al. 2014), essa tecnologia foi escolhida para ampliar a interação dos usuários. O aplicativo também apresentará: informações sobre fauna e flora dos campi da UFC, com a opção de ver parte da biodiversidade em realidade aumentada, por exemplo; informações sobre a coleta de lixo nos campi; informações sobre a coleta especial de resíduos laboratoriais; informações sobre a coleta seletiva e sobre a coleta de pilhas e baterias. Numa segunda fase o aplicativo prevê um mecanismo de retroalimentação pelos usuários, de forma que os mesmos possam desempenhar ativamente o processo de gestores ambientais. Assim o trabalho tem grandes possibilidades de ampliação, de forma que novos temas poderão ser inseridos, tornando a perspectiva de participação ativa dos usuários mais evidente.

Palavras-chave: aplicação mobile. educação ambiental. gestão ambiental.