

## DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO DE TECNOLOGIA MÓVEL PARA A EDUCAÇÃO AMBIENTAL

**JUNIOR, Elias de Oliveira**<sup>1</sup> (eliasdeoliveira.jr@gmail.com); **DIAS, Genuan Zanon**<sup>2</sup> (genuan\_zanon@hotmail.com); **GALBETTI, Taís Arriero Shinma**<sup>3</sup> (profshinma@gmail.com).

<sup>1</sup>Discente do curso de Engenharia Ambiental e Sanitária da UEMS – Dourados;

<sup>2</sup>Discente do curso de Engenharia Ambiental da UEMS – Dourados;

<sup>3</sup>Docente do curso de Engenharia Ambiental e Sanitária da UEMS – Dourados.

É indiscutível a necessidade de aproveitar os recursos naturais de maneira consciente e sustentável. Para que isso se torne possível, propõe-se como um dos caminhos a Educação Ambiental que, como um alicerce, fortalece o acesso à informação quanto às questões socioambientais. A Educação Ambiental constitui um processo ao mesmo tempo informativo e formativo dos indivíduos, tendo por objetivo a melhoria de sua qualidade de vida e a de todos os membros da comunidade a que pertencem. Baseado neste princípio e considerando que a mesma necessita ser incentivada nas escolas e que desperte o interesse nos estudantes, o presente projeto traz como objetivo a construção de uma ferramenta didático-educacional: um aplicativo de celular/tablet com abordagem das principais questões ambientais, na modalidade de jogos. Utilizar os recursos disponíveis para uma geração que nasceu e se desenvolveu em meio a essas tecnologias pode trazer resultados eficientes, tendo em vista que a tecnologia é uma realidade presente na vida cotidiana de toda a sociedade, principalmente na geração mais atual. Em sala, aplicativos para celulares, tablets e computadores são excelentes alternativas pedagógicas que auxiliam no desenvolvimento da autonomia do aluno. O aplicativo (APP) foi desenvolvido para celulares e tablets com sistema operacional (SO) *Android* 2.3 ou superior, e o mesmo será disponibilizado na loja virtual do Google - PlayStore - para download daqueles que se interessarem. Em relação ao conteúdo do aplicativo, o mesmo traz informações, sobre reciclagem, sustentabilidade e outros assuntos afins à educação ambiental. Para que o mesmo seja interativo e possa levar o usuário a fixar aquilo que ele lê e visualiza, o usuário se deparará com perguntas de múltipla escolha, permitindo a escolha de uma área que o interesse, a fim de direcionar o conhecimento e facilitar a disposição dos assuntos abordados. O foco do projeto é o ensino, porém, uma outra perspectiva é que o APP venha a ser utilizado pela sociedade de forma geral, fazendo com que o processo de aprendizagem e conhecimento das principais questões ambientais possam ser vistos de forma mais prazerosa e interativa. Deseja-se que os estudantes e demais usuários sintam-se parte da problemática e, assim, venham a assumir atitudes concretas em relação ao uso consciente dos recursos fornecidos pelo meio ambiente, e a práticas sustentáveis.

**Palavras-chave:** programação, aplicativo de celular, educação ambiental.

**Agradecimentos:** A Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul pela concessão de bolsa de iniciação científica ao primeiro autor



Realização:

**UFGD**  
Universidade Federal  
da Grande Dourados

**UEMS**  
Universidade Estadual  
de Mato Grosso do Sul

Parceiros:

**CAPES**

**CNPq**  
Conselho Nacional de Desenvolvimento  
Científico e Tecnológico