

# PROJETO APLICATIVO IDENTIFICADOR DE ÁRVORES

E.E. PEI Professor Celso Piva

Daniel Igor Duarte; Gustavo Daniel Almeida da Silva; Théo de Melo Giovedi.  
dqniel19duarte@gmail.com; gustavo.danielalmeida4@gmail.com; tmgiovedi@gmail.com.

## Introdução

Identificar árvores e o seus ciclos de vida é muito importante pela relevância para a ciência, pois, através da bioprospecção, elementos podem ser extraídos para a produção de medicamentos e matéria-prima. Dessa forma, é necessário que qualquer estudante conheça a importância da flora, não apenas para fins pedagógicos, mas também para a formação de um cidadão engajado com causas ambientais.

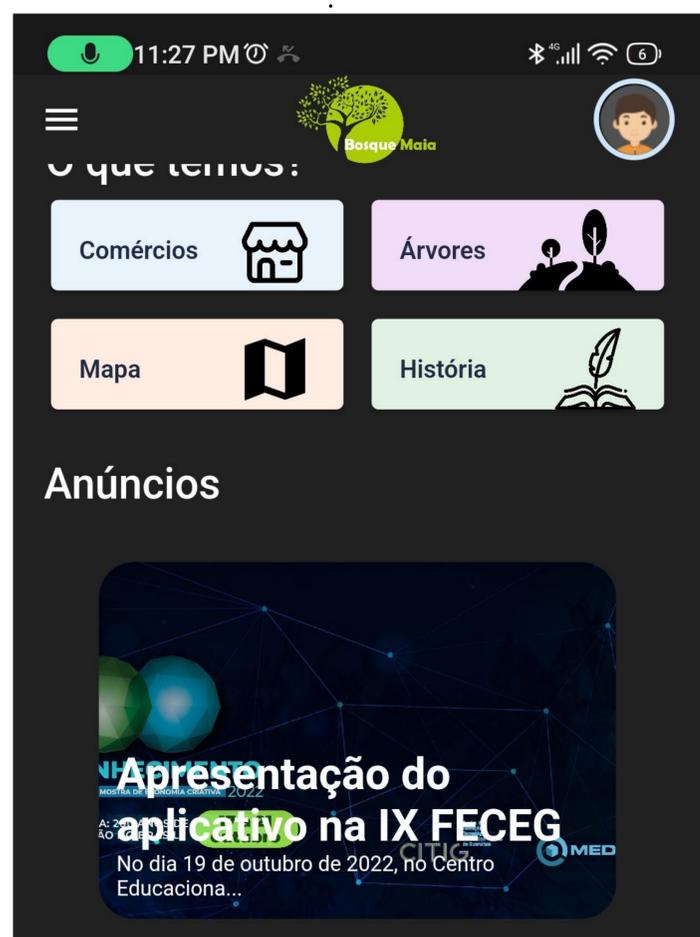
## Metodologia

O aplicativo foi desenvolvido através do framework Flutter, uma plataforma que utiliza a linguagem de programação Dart. Tendo com base Bonona (2005, p. 47) esta pesquisa se classifica quanto à abordagem em pesquisa qualitativa-quantitativa, visto que busca tanto conhecer conceitos e fenômenos e descrevê-los quanto demonstrar dados objetivos acerca das técnicas apresentadas.

## Resultados e Discussões

O projeto demonstrou a importância da coleta de dados para a criação de um aplicativo com o objetivo de identificar árvores em um bosque. O crowdsourcing se demonstrou uma forma excelente para facilitar a identificação e dados sobre as espécies desse bosque.

Figura 1. Interface do aplicativo.



Fonte: Os autores (2023).

## Considerações Finais

O projeto tem fins de educação ambiental, acostumando os usuários envolvidos com alguns dos principais termos de botânica, biotecnologia e principais características a serem observadas em um vegetal.

## Referências Bibliográficas

- ANDRADE, R. V. **Processo de produção dos bosques públicos**. Curitiba: Editora UFPR, 2019.
- LEE, V. **Aplicações Móveis**. São Paulo: Edusp. 2015.
- VIANI, R. A. G. **Catálogo de Árvores**. São Paulo: UFSCAR, 2018.