

## APLICAÇÃO EDUCACIONAL MÓVEL PARA USO DE PODCAST

**NORMANDO, João Vinicius Ottoni**<sup>1</sup> (ottonijehad@gmail.com); **FERREIRA, Caique**<sup>1</sup> (caiquef.ms@gmail.com); **ANJOS, João Marcos Soares**<sup>1</sup> (joamarcoscomp@gmail.com); **CASTRO, Milton Pinto de Almeida**<sup>1</sup> (castro.milton07@gmail.com); **ODAKURA, Valguima**<sup>2</sup> (valguimaodakura@ufgd.edu.br); **SACCHI, Rodrigo**<sup>2</sup> (rodrigoscacchi@ufgd.edu.br)

<sup>1</sup> Discente do curso de Engenharia da Computação da UFGD – Dourados; PIVIC/UFGD;

<sup>2</sup> Docente da Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia – UFGD – Dourados

Estamos constantemente passando por avanços na tecnologia e graças a esses avanços e de pesquisas na área da nanotecnologia hoje conseguimos ter aplicações em dispositivos portáteis como os *smartphones* que antes só eram possíveis em computadores desktops. Graças a isso conseguimos também inovar o formato de como e onde se aprende, o que antes só era possível na sala de aula com um professor, hoje está disponível a qualquer momento e em qualquer lugar. Uma mídia que nos últimos anos vem se tornando cada vez mais popular e ganhando espaços são os *podcasts*, um formato de áudio que pode abordar qualquer assunto desde notícias a histórias, sendo também utilizado para o auxílio do aprendizado no ensino superior. Pensando nisso, este trabalho uniu as duas ferramentas (Aplicativo Educacional com a mídia *podcast*) para divulgar material complementar para as disciplinas uma forma não tradicional, já que o aluno pode ouvir os áudios em qualquer horário livre. O objetivo do aplicativo é ser simples e intuitivo, possibilitando que mesmo professores sem conhecimento e prática de manipular um *smartphone* consigam postar seus *podcasts* do seu aparelho. Do mesmo modo, objetiva que qualquer aluno consiga com um simples toque na tela navegar dentre as áreas da ciência e buscar as mídias ou *podcasts* de matérias de seu interesse, podendo baixa-los ou ouvi-los *online*. Dentre os sistemas operacionais suportados por *tablets* e *smartphones*, escolheu-se o Android para desenvolver a aplicação móvel, pelo fato de ser um projeto *open source*, que utiliza como base um núcleo do Linux. A aplicação foi construída utilizando uma ferramenta *online* interativa, que permite a criação de aplicativos móveis baseados no Android, chamada Fabrica de Aplicativos, disponível em: <http://fabricadeaplicativos.com.br/>. Essa ferramenta foi selecionada pelo fato de ser intuitiva, permitir o rápido desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis e também pela facilidade na inserção dos recursos de mídias. O projeto piloto do aplicativo foi a disponibilização de dez episódios de uma serie chamada *Algoritmo Podcast* desenvolvida pelos integrantes da equipe.

**Palavra-chave:** Aplicação Mobile. Podcast. Algoritmos.