

## **DOS MEMES, ÁUDIOS E VÍDEOS À ELABORAÇÃO DE HIPERMÍDIAS POR MEIO DO GOOGLE APRESENTAÇÕES E/OU POWERPOINT - RELATO DE EXPERIÊNCIA DA DISCIPLINA MULTIMÍDIA E HIPERMÍDIA NA EDUCAÇÃO**

LUCIANDRO TASSIO RIBEIRO DE SOUZA

**Introdução:** A pandemia da COVID-19 escancarou diversos obstáculos que inviabilizaram a realização de aulas presenciais na Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA), assim como a realização de encontros dos projetos de extensão e atividades práticas, por exemplo, exigindo desta forma, alternativas urgentiais por meio da utilização de plataformas e ferramentas digitais. **Objetivo:** E neste sentido, este resumo, objetiva relatar a experiência vivenciada perante a disciplina Multimídia e Hipermídia na Educação oferecida aos alunos de graduação em Informática Educacional na modalidade remota. **Material e Métodos:** Cabe frisar que a disciplina foi ministrada entre outubro de 2021 à fevereiro de 2022 e as reuniões foram realizadas por meio da plataforma Google Meet e também pelo WhatsApp e Google Classroom para as comunicações. A disciplina voltou-se (conforme consta no Projeto Pedagógico do Curso) para a Conceituação, Arquitetura e aplicações multimídia/hipermídia; classificação; dispositivos de entrada e saída em ambientes multimídias; critérios de seleção de soluções multimídia, Utilização e Recursos de softwares de autoria. Para a realização das atividades, a disciplina utilizou treinamento para a edição de imagens aplicada à elaboração de memes, treinamento para a edição de áudio aplicada à elaboração de podcast (envolvendo o conteúdo: desenho e animação digital; fundamentos do processamento de imagens; fundamentos de animação; fundamentos de processamento de som), treinamento para a elaboração de vídeos aplicado à contação de histórias e o treinamento para a elaboração de hipermídias por meio do Google apresentações e/ou PowerPoint. **Resultados:** Neste sentido, os treinamentos, possibilitaram com que os alunos obtivessem noções sobre a arquitetura e aplicações multimídia/hipermídia voltada para os dispositivos de entrada e saída em ambientes multimídias, assim como compreendessem os critérios de seleção de soluções multimídia para a utilização de recursos de softwares de autoria nos ambientes escolares e suas aplicações multimídia atreladas aos hipertextos. **Conclusão:** a disciplina proporcionou com que os alunos compreendessem como o ensino perpassado através de sistemas multimídias/hipermídias aplicados à educação possibilitassem novas práticas em meio a cultura de aprendizado no ensino remoto emergencial.

**Palavras-chave:** Pandemia, Covid-19, Ufopa;, Educação, Multimídias.