

## MOSAICO: PLATAFORMA MULTIMÍDIA COMO ESTRATÉGIA DE APROXIMAÇÃO ENTRE A COMUNIDADE ACADÊMICA

TAINÁ GAUTERIO<sup>1</sup>; ISABELA DAMÉ<sup>2</sup>; FÁBIO KELLERMANN SCHRAMM<sup>3</sup>

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – tainasgauterio@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – isaddame2@gmail.com*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – fabioks@ufpel.edu.br*

### 1. INTRODUÇÃO

Atualmente, as plataformas multimídias têm assumido protagonismo no ambiente universitário, desdobrando-se como instrumentos fundamentais para a ampliação da integração de diferentes linguagens, além da democratização do acesso ao conhecimento. Segundo Kenski (2012) a utilização desses recursos favorecem o desenvolvimento de processos comunicativos mais dinâmicos e interativos, capazes de responder às demandas da sociedade contemporânea marcada pela digitalização da informação.

Dada a importância da comunicação, principalmente nas mais diversas formas de dissipaçāo, VAUGHAN e WOLFMAN (1994) colocam que a multimídia é caracterizada pela integração de diferentes elementos, como textos, imagens, sons, animações, interações e vídeos, tendo como principal objetivo comunicar uma mensagem de forma eficaz a um público-alvo específico.

Frente a isso, a mosaico apresenta-se como uma plataforma multimídia idealizada pelo grupo PET Arquitetura, com o intuito de aproximar as atividades do grupo com a comunidade acadêmica, utilizando-se da interface digital para divulgar mostras, trabalhos realizados pelos alunos de graduação, exposições e atividades realizadas pelo grupo PET.

A partir do caráter dinâmico, a plataforma propõe conectar-se com a comunidade acadêmica, tornando-se essencial, para estreitar a relação entre as atividades desenvolvidas pelo grupo PET e o público alvo. Dessa forma, ao longo deste artigo serão exemplificadas algumas das atividades desenvolvidas pela plataforma.

### 2. MÉTODO

Por se tratar de um projeto de extensão recente, ainda que inspirado em iniciativas anteriores do PET, a Mosaico surgiu como um redirecionamento da plataforma Maloca — cujo foco inicial concentrava-se na produção de podcasts — ampliando suas possibilidades de atuação para diferentes formas de comunicação, com destaque para as mostras digitais.

Para garantir sua acessibilidade, a plataforma encontra-se atualmente hospedada no site oficial do PET Arquitetura, integrando-se às demais atividades desenvolvidas pelo grupo. Embora ainda esteja em fase de desenvolvimento, já apresenta propostas significativas. Um exemplo foi a atividade de divulgação do acompanhamento da reforma do telhado da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFPel (FAUrb). Por meio de uma mostra fotográfica, foi estruturado o projeto “Diário de Obra”, cujo objetivo principal consistiu em registrar e comunicar os avanços da intervenção, atualizando a comunidade acadêmica acerca do andamento da reforma.

Além de cumprir essa função informativa, a iniciativa destacou-se como uma ferramenta estratégica de aproximação entre os novos estudantes e o edifício. Ao tornar visível cada etapa do processo, a mostra possibilitou a construção de vínculos afetivos com o espaço, reforçando tanto o sentimento de pertencimento quanto a preservação da memória coletiva em torno do prédio.

Outro exemplo de implementação da plataforma foi a “Mostra CASACOR”, atividade que teve como propósito a realização de uma exposição fotográfica a partir das percepções dos alunos que participaram da visita técnica à CASACOR Rio Grande do Sul 2025.

A proposta surgiu diretamente da experiência vivenciada durante a visita, que possibilitou não apenas o registro das principais tendências projetuais contemporâneas, mas também o desenvolvimento de um olhar crítico sobre processos criativos, soluções espaciais e usos inovadores de materiais e tecnologias aplicadas ao ambiente construído. Dessa forma, os estudantes puderam compartilhar com a comunidade acadêmica suas impressões sobre o evento, ampliando o alcance da experiência para além do grupo presente na atividade.

O processo de curadoria da mostra iniciou-se com a submissão dos registros fotográficos realizados pelos participantes, por meio de formulário de inscrição. Após o encerramento do prazo, foi elaborada a organização das imagens, de modo a estruturar um percurso expositivo que refletisse as múltiplas perspectivas e olhares individuais dos estudantes. Essa curadoria, transformada em mostra digital e hospedada no site da plataforma - exemplificada na figura 1- , conferiu à atividade um caráter acadêmico crítico e criativo, capaz de estimular o diálogo entre diferentes formas de apreensão do espaço arquitetônico.

Para além de sua dimensão expressiva, a exposição assumiu também um papel de extensão universitária, ao tornar acessível à comunidade acadêmica e externa o contato com as experiências proporcionadas pela visita técnica, reforçando o caráter formativo e cultural da iniciativa.

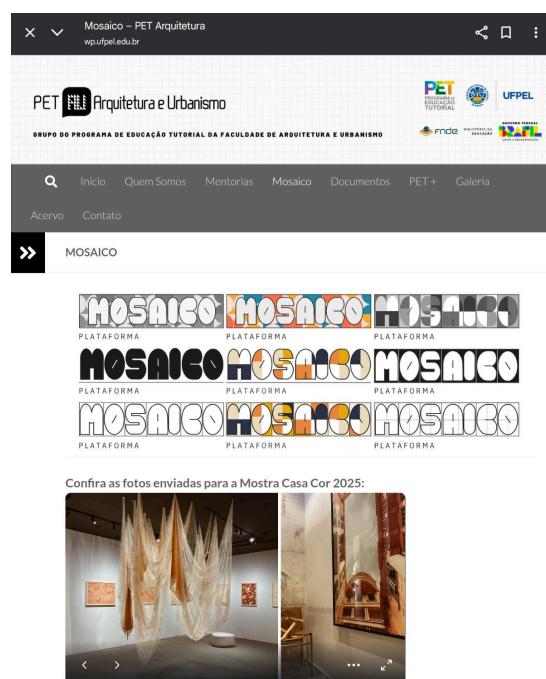


Figura 1: Print da mostra hospedada na plataforma mosaico, através de um dispositivo móvel

### 3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

Por se tratar de um projeto em etapa de desenvolvimento, a plataforma ainda busca por alternativas que aproximem os estudantes da vida acadêmica, de modo a ampliar suas possibilidades de conexão com o mundo, tendo a adesão dos participantes da exposição realizada, como um indicativo positivo no que se refere a conectividade do elo entre a percepção individual e o compartilhamento de experiências coletivas.

Mais do que uma atividade acadêmica, a iniciativa revelou-se um espaço de valor formativo, permitindo que os estudantes explorem sua expressão artística, alinhada a questões técnicas — algo que, em geral, recebe pouca ênfase ao longo do curso de Arquitetura e Urbanismo.

### 4. CONSIDERAÇÕES

A plataforma conta com o seguimento no desafio de compartilhar informações, conhecimentos, e experiências que despertem o interesse e promovam maior aproximação com o público acadêmico, tendo como aliado a utilização de recursos como fotografia e plataformas digitais que tem gerado resultados expressivos, fortalecendo não apenas o vínculo entre o grupo e a comunidade acadêmica, mas também contribuindo para o crescimento e a aprendizagem dos integrantes enquanto agentes de pesquisa, ensino e extensão. Além disso, a produção dos materiais já desenvolvidos e daqueles em fase de elaboração está diretamente relacionada construção de um acervo público das produções do grupo PET em prol do corpo estudantil, fortalecendo a conexão entre os alunos e promovendo a formação integral dos estudantes enquanto indivíduos

### 5. AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem ao Ministério da Educação (MEC) e ao Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) pelo apoio prestado ao Programa de Educação Tutorial (PET) da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Os recursos e o suporte contínuo foram essenciais para a realização das nossas atividades acadêmicas e para a formação dos estudantes bolsistas, fortalecendo o ensino, a pesquisa e a extensão universitária.

### 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VAUGHAN, T. **Multimídia na prática.** Trad. Elaine A. A. Pezzoli. São Paulo: Makron Books, 1994, 474p. WOLFMAN, D. E. Criando em multimídia. Trad. Lávio Pareschi. Rio de Janeiro: Campus, 1994, 303p.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.