

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

TAINÁ GAUTERIO¹; ISABELA DAMÉ²; FÁBIO KELLERMANN SCHRAMM³

¹Universidade Federal de Pelotas – tainasgauterio@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – isaddame2@gmail.com

³Universidade 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 dissipação, 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.

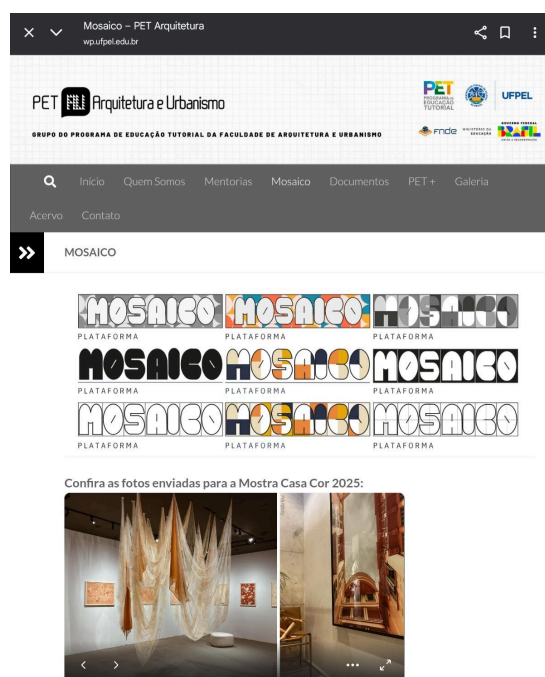


Figura 1: Print da mostra hospedada na plataforma mosaico, através de um dispositivo móvel

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.