



PROJETO ENCONTRÃO CULTURAL DIGITAL: PROMOVENDO SAÚDE MENTAL E BEM-ESTAR EM TEMPOS DE PANDEMIA

Valmor Rhoden

Universidade Federal do Pampa
vrhoden6@gmail.com

Juliana Lima Moreira Rhoden
Universidade Federal do Pampa
julianarhoden@unipampa.edu.br

Gabriel Kiezlarek Fagundes
Universidade Federal do Pampa
gabrielkiezlarek.aluno@unipampa.edu.br

Everton Toller

Universidade Federal do Pampa
evertontoller@hotmail.com

Maria Gabriella Souza Azambuja
Universidade Federal do Pampa
gabisouzaazambuja@gmail.com

Rudi da Rosa
Universidade Federal do Pampa
rudirosa.aluno@unipampa.edu.br

Resumo

A pandemia da Covid-19 exigiu medidas de isolamento social, acarretando implicações na saúde mental e no bem-estar dos indivíduos. A finalidade deste artigo é descrever a experiência do projeto de extensão da Unipampa – Campus São Borja (RS), “Encontrão Cultural Digital”, ocorrido entre outubro e dezembro de 2020. O objetivo principal foi proporcionar opções de arte e cultura para alunos, servidores e comunidade em geral, promovendo o bem-estar e a saúde mental. Foram realizados eventos *online* de apresentações, bate-papos e *workshops* com artistas locais da música, fotografia, artes plásticas, bordado, teatro e produção cultural. Os conteúdos de divulgação nas mídias institucionais e externas tiveram mais de 20 mil acessos, e as *lives* dos eventos, mais de 4 mil até o momento. A partir desses números e do *feedback* do público nos eventos, concluímos que a acessibilidade a arte e a cultura em tempos de crise é importante e pode ser reinventado, valorizando o trabalho de artistas locais. Pode-se afirmar que esta modalidade de projeto de extensão tem o potencial de contribuir para a geração de significativos impactos na saúde mental e no bem-estar das pessoas, podendo ser também papel da universidade a promoção dessas iniciativas.

Palavras-chave: Eventos *Online*; Projeto de Extensão; Pandemia; Cultura.

DIGITAL CULTURAL MEETING PROJECT: PROMOTING MENTAL HEALTH AND WELL-BEING IN PANDEMIC TIMES

Abstract

The Covid-19 pandemic required measures of social isolation, with implications for the mental health and well-being of individuals. The purpose of this article is to describe the experience of the Unipampa extension project - Campus São Borja (RS), "Digital Cultural Encounter", which took place between October and December 2020. The main objective was to provide art and culture options for students, civil servants and community in general, promoting well-being and mental health. Online events of presentations, chats and workshops were held with local artists in music, photography, fine arts, embroidery, theater and cultural production. The dissemination contents in institutional and external media had more than 20 thousand hits, and the lives of the events, more than 4 thousand so far. From these numbers and the feedback from the public at the events, we concluded that accessibility to art and culture in times of crisis is important and can be reinvented, valuing the work of local artists. It can be said that this type of extension project has the potential to contribute to the generation of significant impacts on people's mental health and well-being, and it may also be the role of the university to promote these initiatives.

Keywords: Online Events; Extension Project; Pandemic; Culture.

PROYECTO ENCUENTRO CULTURAL DIGITAL: PROMOVRIENDO LA SALUD MENTAL Y EL BIENESTAR EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Resumen

La pandemia de Covid-19 requirió medidas de aislamiento social, con implicaciones para la salud mental y el bienestar de las personas. El objetivo de este artículo es describir la experiencia del proyecto de extensión Unipampa - Campus São Borja (RS), "Encuentro Cultural Digital", que se llevó a cabo entre octubre y diciembre de 2020. El objetivo principal fue brindar opciones de arte y cultura a los estudiantes, servidores públicos y comunidad en general, promoviendo el bienestar y la salud mental. Se realizaron eventos online de presentaciones, charlas y talleres con artistas locales en música, fotografía, bellas artes, bordado, teatro y producción cultural. Los contenidos de difusión en medios institucionales y externos tuvieron más de 20 mil visitas, y las vidas de los eventos, más de 4 mil hasta el momento. A partir de estos números y del *feedback* del público en los eventos, concluimos que la accesibilidad al arte y la cultura en tiempos de crisis es importante y se puede reinventar, valorando el trabajo de los artistas locales. Se puede decir que este tipo de proyectos de extensión tienen el potencial de contribuir a la generación de impactos significativos en la salud mental y el bienestar de las personas, y puede ser también el rol de la universidad promover estas iniciativas.

Palabras clave: Eventos Online; Proyecto de Ampliación; Pandemia; Cultura.



INTRODUÇÃO

A pandemia da Covid-19, que se alastrou mundialmente, fez com que medidas de distanciamento social e isolamento fossem aplicadas, trazendo impacto na vida dos indivíduos. Ademais, como apontam Silva, Santos e Oliveira (2020), é fundamental considerar, nesse contexto, as condições de saúde mental da população diante dos múltiplos reflexos que esta crise pandêmica tem gerado; e explicitam que:

Com o surto de Covid-19, tem-se percebido um pânico generalizado e estresse na saúde mental na sociedade. Estudos recentes realizados na China apontaram um impacto psicológico imediato na população em decorrência da pandemia, sendo observado um crescimento de sintomas de ansiedade, e até mesmo depressão. (SILVA; SANTOS; OLIVEIRA, 2020, p. 5)

A partir desse momento, devido à rápida escalada da doença e propagação para todos os continentes (OPAS, 2020), demandou-se mudanças nos hábitos e comportamentos, como contato limitado com outras pessoas e redução das atividades de lazer, trazendo implicações na saúde mental e, conseqüentemente, aumentando o risco para o adoecimento psíquico.

Desafiados a descobrir novas formas de vivenciar as práticas de extensão e a cumprir o compromisso social da universidade, partimos do pressuposto de que em tempos de isolamento social e políticas de quarentena, que exigem adaptação a novas rotinas, proporcionar encontros com a arte e a cultura através de uma proposta de projeto de extensão, por meio da comunicação digital, eventos *online*, de modo reinventado, é uma forma de produzir cuidado, podendo influenciar a saúde mental de forma positiva.

Como apontam Santos, Rocha e Passaglio (2016), as práticas de extensão universitária são um importante elo entre a universidade e os diversos setores da sociedade.

[...] É compreendida como uma atividade acadêmica que pressupõe a integração entre a comunidade universitária e a sociedade, sob formas de programas, projetos, cursos, eventos, publicações entre outras. Enquanto uma função acadêmica da universidade, a extensão objetiva integrar ensino-pesquisa voltado para a prestação de serviços junto à comunidade. A extensão identifica as demandas sociais, promovendo o intercâmbio entre universidade e sociedade [...] (SANTOS; ROCHA; PASSAGLIO, 2016, p. 24)

E falar em cultura e arte implica pensar o sujeito e a sociedade, pois arte é cultura e é na relação social que esta se estabelece, mesmo que por circunstâncias especiais, seja mediada pela tecnologia. Neste sentido, nos eventos *online*, a arte e a cultura apresentaram-se como um potencial aliado em estratégias de enfrentamento da condição de isolamento provocada pela pandemia da Covid-19, inclusive os impactos provocados na saúde mental, visto que é um meio acessível a uma grande parcela da população que pode participar da transmissão ao vivo nas redes sociais. Além do mais, entendemos que esta aproximação pode vir a ser um instrumento para a educação do sensível, do autoconhecimento, das relações, tão importante neste momento de

crise, mesmo que se apresente mediado pelas tecnologias, pois é capaz de levar o público envolvido a descobrir formas até então inusitadas de perceber o mundo e a ressignificar e reorganizar seu estado emocional.

A Arte ajuda as pessoas a entender e a serem entendidas. Se ela permite às pessoas se expressarem a si mesmas e a alcançar as outras, ela também as ajuda a verificar, a aumentar e a explorar o conhecimento do mundo que as circunda. A Arte está aberta para um infinito melhoramento pessoal. Não é preciso mais do que um elogio vindo de fora para fazer alguém se sentir bem. (HEIJMANS, 2013, p. 4)

Portanto, este artigo tem como objetivo relatar as ações de extensão universitária relacionadas ao projeto “Encontrão Cultural Digital – Encult”, criado para desenvolver eventos culturais *online* com apresentações de artistas locais nos segmentos da música, artes plásticas e dança, além de contribuir na divulgação destes artistas, sendo espaço de promoção de saúde mental e bem-estar para o público-alvo – servidores e comunidade em geral.

O presente artigo encontra-se organizado da seguinte forma: na Introdução são apresentados a contextualização do projeto de extensão, sua proposta, intenção e objetivo. Em Materiais e Métodos é apresentada a metodologia utilizada. Em Resultados, são apresentados o relato, a descrição das ações e os resultados obtidos. Ao final, apresentamos as considerações finais, contribuições e considerações do projeto.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente artigo trata-se de um relato de experiência do projeto de extensão “Encontrão Cultural Digital”, vinculado à Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEXT) e ao curso de Relações Públicas da Universidade Federal do Pampa (Unipampa) – Campus São Borja. Salientamos que, para a compreensão deste projeto e escrita deste relato de experiência, desenvolvemos uma pesquisa de delineamento qualitativo descritivo (MINAYO, 2007; 2010; GIL, 2017) e utilizamos como técnica de coleta de dados a observação participante (SOMEKH; JONES, 2015).

Os estudos qualitativos-descritivos são pesquisas cujo principal objetivo é delinear ou analisar as características de um determinado fenômeno (MINAYO, 2007; 2010; GIL, 2017). Neste caso, relatar e descrever a experiência de planejamento e execução de um projeto de extensão. A observação participante como técnica de coleta de dados (SOMEKH; JONES, 2015) para descrição e relato, nos amparou no que diz respeito à compreensão da realidade prática.

RESULTADOS E ANÁLISES

O início e a proposta

A proposta do projeto surgiu em meio à pandemia e ao isolamento social que suspendeu temporariamente parte das atividades coletivas. A arte, a cultura e o entretenimento foram afetados. Neste contexto, surgiu a demanda do projeto no curso de Relações Públicas. Em conjunto, docentes, discentes e corpo técnico-administrativo se reuniram e constituíram o projeto “Encontrão Cultural Digital” e o registraram para execução.

Logo a equipe do projeto, constituída por três bolsistas do curso de Relações Públicas, sob orientação de um professor da área de comunicação e uma professora da área da psicologia, também coordenadora do projeto Saúde Mental do Campus São Borja, além de um técnico-administrativo, responsável pela tecnologia da informação, iniciaram o planejamento das atividades. Como aponta Kunsch (2016), o planejamento implica a existência de pessoas com objetivos determinados que definem estratégias para orientar suas ações em busca de resultados, utilizando meios e recursos para sua viabilização.

Assim, foram definidos pela equipe como públicos-alvo a comunidade acadêmica (alunos, servidores, terceirizados) e a comunidade em geral. Após, definiram-se as estratégias de ação e o período de outubro a dezembro de 2020 para execução. A equipe optou pela adoção do formato de eventos *online*, priorizando apresentações de artistas locais nos segmentos de música, artes plásticas e dança, contribuindo para a divulgação destes artistas e, ao mesmo tempo, para que fosse espaço e momento de promoção de saúde mental, bem-estar e conhecimento para o público que assistiria de seus lares.

Como coloca Zanella (2003):

Evento é uma concentração ou reunião formal e solene de pessoas e/ou entidades, realizada em data e local especial, com objetivo de celebrar acontecimentos importantes e significativos e estabelecer contatos de natureza comercial, cultural, esportiva, social, familiar, religiosa, científica, etc. (ZANELLA, 2003, p. 12)

No formato *online*, os eventos não são diferentes, porém essa nova modalidade emergiu em meio ao contexto da pandemia, sendo a interação e informação cruciais para adaptação a nova realidade que se estabeleceu. De fato, surgiram formas peculiares de fazer eventos que desafiaram o processo criativo. Ademais, as *lives* foram o ponto-chave para a nova realidade, se configurando em uma nova forma de evento na cultura, no entretenimento e no lazer, por seu grande alcance e possibilidade de interação com os espectadores, já que são um dos meios mais eficazes para a comunicação entre as marcas e seus públicos.

O evento, de acordo com dicionário Michaelis (2022):

E-vem-to

s. m.

Algo que acontece e que se pode observar: “Com a fotografia foi possível registrar eventos no momento em que aconteciam” (SK).

Acontecimento (festa, competição esportiva, espetáculo) planejado com lugar e hora determinados, que geralmente atrai grande público e cobertura da mídia.

V. eventualidade.

No entanto, “acontecimento”, segundo o mesmo dicionário (MICHAELIS, 2022), é “aquilo que acontece; fato, ocorrência, sucesso”.

Os eventos constituem uma atividade de grande interesse para as organizações, tendo em vista que propiciam o envolvimento direto dos públicos na sua realização. São, por conseguinte, um excelente meio de comunicação dirigida aproximativa entre a organização que os promove e o público que delas participa. (KUNSCH, 2016, p. 385)

Os eventos agregam experiências e facilitam a comunicação entre os diversos segmentos de público, no entanto, para acontecer requer planejamento, estratégias eficazes para chegar no objetivo almejado e mensuração e avaliação dos resultados para projetar os seguintes. Nesse sentido, os eventos *online* se tornaram formas indispensáveis para essa nova realidade, apresentando um novo comportamento na forma de interação midiática, de modo que esse tipo de evento é acontecimento de mídia digital transmitido através dos meios de comunicação direcionados a diversos tipos de usuários/participantes.

Vinculados aos eventos *online*, temos a cultura que atua como engrenagem de ligação e estratégia para chegar ao público. A comunicação é parte integrante do processo, sendo uma via de mão dupla, na qual o indivíduo atua ao mesmo tempo como emissor e receptor. A cultura que é transmitida pelas redes digitais é consumida e repassada num circuito de diversos canais, atingindo diferentes segmentos de público.

Parcerias e patrocinadores/apoiadores

O protagonismo da equipe cresceu, sobretudo na busca de parcerias e patrocinadores para a realização da proposta. Foram contatados os parceiros ligados à cultura local, tais como: Secretaria Municipal de Cultura, Esporte e Lazer e o projeto de saúde mental e bem-estar da Unipampa. Já os patrocinadores, que forneceram brindes para sorteio durante os eventos, foram oito empresas locais. Segundo Rhoden, Lubeck e Sanchoteene (2016), o patrocínio cultural tem como foco valorizar a marca, e é o tipo mais usado ultimamente. Considera-se o acesso à cultura como parte dos direitos humanos, fazendo com que o investimento no setor se tornasse uma estratégia de comunicação e *marketing*.

Mas como ressalta Zan (2011, p. 152), “de forma alguma o patrocinador deve ser encarado como doador ou beneficente. As chances de sucesso para ambos são maiores quando a empresa se vê, efetivamente, como parte do projeto”.

Buscou-se essa diversidade de manifestações artísticas, sendo os artistas convidados, que se tornaram apoiadores, das áreas da música, artes plásticas, fotografia, bordado, teatro, capoeira e produção musical.

Programação/cronograma

As *lives*/eventos *online* com os artistas foi dividida pelas categorias de cada um, como ressaltado neste tópico. Foram programados dois dias de cada mês para as *lives* com músicos e um dia para bate-papo e *workshop* com os artistas manuais e produtores culturais. Importante destacar que este bate-papo possibilitou uma vivência terapêutica para quem estava em isolamento social, sendo o principal *feedback* recebido pelo *chat* do evento.

Em relação à programação, a ideia de divisão por categorias objetivou focar nos convidados de cada dia e fazer uma ligação aos assuntos abordados entre eles. A seguir os detalhes de cada *live*:

- 1) Primeira *live*, dia 18/10, com a banda ANT de Alegrete (RS);
- 2) Segunda *live*, dia 25/10, com Gabriel Ricciard (ator), Mateus Martins (fotógrafo) e Tuãne Araújo (bordadeira);
- 3) Terceira *live*, dia 08/11, com Ketlin Kerber (cantora);
- 4) Quarta *live*, dia 22/11, com Thalita Chagas (artista plástica);
- 5) Quinta *live*, dia 29/11, com Roberto Duran (cantor);
- 6) Sexta *live*, dia 06/12, com Rudi Da Rosa (capoeirista) e Malu Graciano (produtora musical e *beatmaker*);
- 7) Sétima *live*, dia 13/12, com Balial (cantor); e,
- 8) Oitava e última *live*, dia 19/12, com Cecílio (musicista).

Todas as *lives* contaram com o apoio do técnico administrativo da Unipampa e integrante da equipe executora, que auxiliou os bolsistas na operação de câmeras e na transmissão pela ferramenta Streamyard no Facebook. Além disso, a intenção das transmissões era incluir todos os públicos interessados por cultura, inclusive pessoas mudas e surdas. Para isso, incluímos uma intérprete de libras ao vivo para acompanhar as conversas durante a *live*.

Corroborando com Chaveiro (2014, p. 112), acreditamos que:

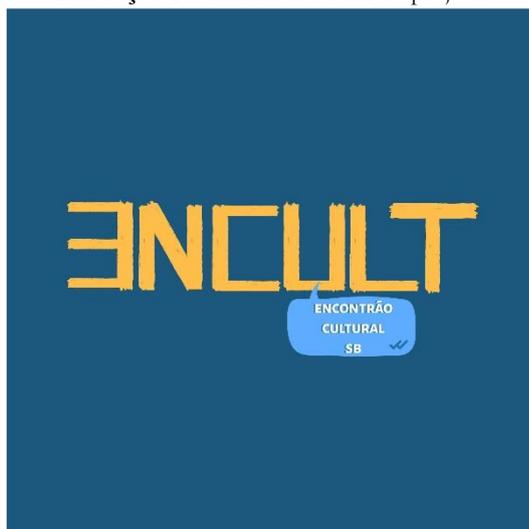
Um dos desafios para a sociedade, no século XXI, se traduz no respeito à diversidade e no direito à igualdade. Para tanto, deve-se incluir a convivência com pessoas com deficiência. Nas relações sociais, essas pessoas encontram barreiras além daquelas experimentadas por outras sem deficiência. Esse peso extra pode aumentar o risco de as pessoas com deficiência desenvolverem problemas de saúde mental, o que pode reduzir a sua qualidade de vida. A revisão de literatura demonstrou que a menor qualidade de vida das pessoas surdas é esperada pela dificuldade de comunicação, o que pode gerar uma vulnerabilidade dos surdos aos problemas de saúde mental. Os sintomas de ansiedade e depressão são maiores nos surdos, quando comparados com a população ouvinte. As pessoas que vivenciam problemas de comunicação evitam novas relações sociais, e isso, a longo prazo, pode aumentar o isolamento social e reduzir a sua qualidade de vida. (CHAVEIRO, 2014, p.112)

Entender que existem formas distintas de se comunicar, sentir, se relacionar, vivenciar a arte e a cultura e assumir uma postura empática e respeitosa é importante e precisa ser estimulado, principalmente em tempos de crise como o atual.

Estratégias e ferramentas

A estratégia pode ser definida como a habilidade comunicacional essencial para a realização eficaz da própria comunicação com o público-alvo. A criação do Instagram do projeto (@encontraoculturalsb), o auxílio da *fan page* do curso de Relações Públicas, um projeto de extensão universitária vinculado ao curso, serviram como ferramentas para alcançar o público de interesse do projeto e construir uma identidade para o mesmo. O aplicativo de edição Canva foi utilizado para criação da identidade visual e peças gráficas para divulgação (Ilustração 1). As peças foram criadas a partir de pesquisas sobre tendências *online* para atrair o público para os eventos.

Ilustração 1 – Identidade visual do projeto.



Fonte: Encontro Cultural São Borja (2022)

As divulgações foram elaboradas para divulgar os artistas convidados, informando data e horário dos eventos. Os meios de comunicação utilizados, além de Instagram e Facebook, foram

os grupos dos cursos da Unipampa – Campus São Borja no WhatsApp, e grupos locais mais seguidos no Facebook, para atingir a população do município. Jornal são mídias bastante consumidas pela população de São Borja, por isso divulgou-se nos jornais através de cinco *releases* semanais (Figuras 2 e 3), que geraram R\$1.156,51 em mídia gratuita para o projeto, com informações de cada evento. Além disso, divulgou-se no *site* institucional da universidade, através de envio de *releases* para sua assessoria de imprensa.

Ilustração 2 – Matéria da primeira *live* do Encult.



Fonte: Jornal Folha de São Borja (2020)

Ilustração 3 – Release da *live* com Cecílio Guimarães.

8 **Geral**

Encontrão Cultural Digital da UNIPAMPA transmitirá sua última live com atração musical

CECILIO (MÚSICO)

Nunca deixa de lado os dois instrumentos principais: o saxofone e a flauta transversa. Toca no Memorial Casa João Goulart a mais de 13 anos e tem duas graduações e uma pós em metodologia do ensino da música. Foi autor do projeto música no museu e orquestra jovem missões. Sua referência musical é Teco Cardoso, também, multi-instrumentista.

Nesta live, o músico irá nos mostrar sua arte através do toque de sua flauta e os encantos da melodia dos cantos da cidade. Acompanhe no facebook (<https://www.facebook.com/rpunipampa>).

19/12
Sábado às 19h

Relações Públicas Unipampa | Vale A.C.G's. Haini

O oitavo encontro contará com a presença do músico Cecílio Guimarães, neste sábado, 19, a partir das 19h.

A última live do Encontrão Cultural Digital acontecerá no dia 19/12 às 19h, no Facebook (<https://www.facebook.com/rpunipampa>). O encerramento contará com a presença do músico local Cecílio Guimarães, que é multi-instrumentista e educador musical. Seu foco é ensinar música.

Fonte: Jornal *O Regional* (2020)

Nas mídias digitais, as estratégias foram elaboradas para alcançar os grupos do Facebook com mais seguidores e mais relevantes para divulgação. São eles: Reclama São Borja, Brikão SB, Brikão da Butuí, Elogia SB, Divulga SB, mercado livre SB, Brikão de tudo SB, Reclama/fala SB.

Na divulgação em âmbito acadêmico, foi criado um grupo no aplicativo WhatsApp para planejamento e ajuste de detalhes sobre cada *live*. O aplicativo foi utilizado como opção para divulgação nos grupos de cursos da Unipampa, assim, foram contatados representantes discentes, líderes de turma e coordenadores para auxiliar neste alcance. Além destes, houve envio de *releases* para o *site* institucional, Facebook, Twitter e lista de *e-mails* da universidade.

Importante salientar que objetivo principal do Instagram, além de divulgação, foi a interação com o público como forma de promover lazer e, conseqüentemente, bem-estar, com reflexos na saúde mental. Neste sentido, corroboramos com Gomes (2014):

[...] O lazer representa a necessidade de fruir, ludicamente, as incontáveis práticas sociais constituídas culturalmente. Essa necessidade concretiza-se na ludicidade e pode ser satisfeita de múltiplas formas, segundo os valores e interesses dos sujeitos, grupos e instituições em cada contexto histórico, social e cultural. Por isso, o lazer precisa ser tratado como um fenômeno social, político, cultural e historicamente situado. [...] Concebido enquanto uma produção cultural humana, o lazer constitui relações dialógicas com a educação, com o trabalho, com a política, com a economia, com a linguagem e com a arte, entre outras dimensões da vida social, sendo parte integrante e constitutiva de cada coletividade. (GOMES, 2014, p. 7-12)

Para isso, foi criado conteúdo com um *quiz* chamado “Encontrão Adivinha” para contar as histórias locais, mostrar o patrimônio cultural e figuras importantes da cidade, além de vídeo em comemoração ao aniversário do município, vídeos dos artistas convidando as pessoas para a *live*.

Como apontam Silva e Silva (2011), conhecer a história de pessoas comuns é produzir um conhecimento histórico de indivíduos formadores de um determinado espaço e contribuir para a diversificação da riqueza cultural de São Borja. Esta ação foi muito bem recebida pelo público e teve ampla participação da comunidade acadêmica e local.

Destaca-se também que, além do Instagram, o Facebook foi utilizado como opção para as *lives* com mais convidados, pois o Instagram não permite mais de duas pessoas numa transmissão. Com o auxílio do Streamyard, foi possível a interação com vários convidados ao mesmo tempo. O Google Meet ajudou os bolsistas na comunicação sobre horários de entrada e organização das falas no Streamyard, além de resolver imprevistos.

As transmissões aconteceram no Facebook nos dias 18 de outubro, 8, 22 e 29 de novembro, 13 e 19 de dezembro, e no Instagram nos dias 25 de outubro e 6 de dezembro. Apresentações foram intercaladas entre as modalidades artísticas e ocorrem de acordo com as características de cada plataforma. Para os bate-papos, optou-se pelo Instagram, por permitir apenas duas pessoas e uma *live*. Já para as apresentações musicais, optou-se pelo Facebook por permitir mais tempo de transmissão e ter maior alcance com o auxílio do Streamyard e Google Meet.

Na última *live* do projeto, foi aplicada uma pesquisa com avaliação do público, com a seguinte questão: “qual a sua sugestão para melhoria do projeto em uma segunda edição?”. A maioria respondeu para que a divulgação das atrações fosse mais frequente e, que, sim, gostariam de uma continuação do projeto pelo bem-estar que proporcionou. Portanto, estar envolvido com um tipo de atividade artística contribui para o bem-estar subjetivo e para a saúde mental dos indivíduos participantes.

Questionados se participariam de uma segunda edição, 94,7% respondeu que sim e 5,3% respondeu talvez. Para a questão: “como você avalia as *lives* do Encontrão?”; 63,2% responderam

ótimas, 31,6% avaliaram como muito boas e 5,3% como boas. As atrações mais pedidas para uma segunda edição foram: 31,6% para música; 26,3% para música, bate-papo e *workshop*; 15,8% para música e *workshop*; 10,5% para *workshop*; 10,5% para bate-papo; e 5,3% optaram por *workshop* e bate-papo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao todo, entre equipe executora e convidados das atividades do projeto, considerando artistas, músicos, bolsistas, coordenação, TAEs e intérprete de libras, 17 pessoas participaram durante os meses de outubro a dezembro.

Levar a cultura via internet e explorar uma forma viável de entretenimento no período pandêmico, proporcionando bem-estar e saúde mental, foi o principal objetivo do projeto. Ele envolveu três bolsistas do curso de Relações Públicas, além de dois professores do curso em sua organização, e contou com o apoio de técnico do Setor de Tecnologia da Informação (STIC) da Unipampa – Campus São Borja, mostrando a importância desta integração e cooperação.

Dentre as experiências adquiridas pelos bolsistas, podemos mencionar: a elaboração do planejamento, buscas por possíveis artistas convidados, elaboração de *releases* e ofícios, manutenção e criação de relacionamento com parceiros e patrocinadores, contatos com os artistas e convidados, criação de identidade visual, criação de *cards* de divulgação, criação de conteúdos para as mídias digitais, mediação nas *lives*, gerenciamento de evento, elaboração de resumo para evento científico da Unipampa (FAGUNDES *et al.*, 2020), mensuração de resultados do projeto como e elaboração deste artigo.

O alcance total das divulgações foi de 24.025 visualizações. O engajamento nas mídias sociais (compartilhamentos e comentários nas publicações) foi de 3.402. Estes dados foram retirados da página do curso de Relações Públicas no Facebook. O total de visualizações nas *lives* foi de 4.258, número que aumenta a cada dia.

Foram, ao todo, cinco veiculações em mídia impressa, totalizando R\$ 1.156,51 em mídia gratuita. Foram mais de 20 mil pessoas que acessaram os conteúdos de divulgação do projeto nas mídias digitais institucionais da Unipampa e do curso de Relações Públicas, sendo importantes instrumentos de apoio na realização do projeto de extensão, possibilitando ao público ser informado sobre as atrações e acessar os eventos de qualquer lugar, a qualquer momento. O alcance nas mídias do projeto (institucionais e externas) demonstra o êxito do trabalho de divulgação, tendo custo zero (assessoria de imprensa). O trabalho em equipe interdisciplinar se mostrou importante no projeto.

O “Encontrão” demonstrou grande potencial para ser repetido, inclusive no formato presencial. O apoio do setor público local pode vir a ser maior, pois o projeto, apesar de ser institucional, foi realizado sem custos e aberto para toda a comunidade.

Por fim, concluímos que esta experiência foi de fundamental importância para nos fazer refletir sobre a importância da arte, da cultura, do bem-estar e da saúde mental em tempos de pandemia e como as ações de extensão podem contribuir. Vimos que nos fortalecer, enquanto universidade que tem um olhar para a comunidade, é um meio para transformação social, de cidadania, responsabilidade, de também olhar o outro com sensibilidade e empatia.

REFERÊNCIAS

FAGUNDES, Gabriel; AZAMBUJA, Maria Gabriella Souza; ROSA, Rudi; TOLLER, Éverton Luís; RHODEN, Valmor; RHODEN, Juliana Lima Moreira. Encontrão Cultural Digital. In: SALÃO INTERNACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UNIPAMPA: SALÃO DE EXTENSÃO, 12, 2020. **Anais [...]**. Unipampa, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unipampa.edu.br/index.php/SIEPE/article/view/106856>.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6ª ed. São Paulo, Atlas, 2017.

GOMES, Chistianne Luce. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, [s. l.], v. 1, n.1, p.3-20, jan./abr., 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/430>.

HEIJMANS Pierre Marie. Arte: uma linguagem natural. Grupo Sétima Arte de Cinema e Educação. Belo Horizonte, 2004. Disponível em: <http://setimaarte.fae.ufmg.br/images/pdf/heijmans-pierre-arte-uma-linguagem-natural.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2022.

JORNAL FOLHA DE SÃO BORJA. Projeto de Extensão da Unipampa vai promover atrações culturais via internet. São Borja (RS), 17 out. 2020.

JORNAL O REGIONAL. Encontrão Cultural Digital da Unipampa transmitirá sua última live com atração musical. São Borja (RS), dez. 2020.

KUNSCH, Margarida Maria Krohling. **Planejamento de Relações Públicas na Comunicação Integrada**. 6ª ed. São Paulo: Summus, 2016.

MICHAELIS – DICIONÁRIO BRASILEIRO DA LÍNGUA PORTUGUESA. 2022. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues>. Acesso em: 14 mar. 2022.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 12ª ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DE SAÚDE (OPAS). OMS afirma que COVID-19 é agora caracterizada como pandemia. 11 mar. 2020. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/news/11-3-2020-who-characterizes-covid-19-pandemic#:~:text=OMS%20afirma%20que%20COVID%2D19%20%C3%A9%20agora%20c%20aracterizada%20como%20pandemia,-11%20Mar%202020&text=11%20de%20mar%C3%A7o%20de%202020,agora%20caracterizada%20como%20uma%20pandemia..>

SANTOS, João Henrique de Souza; ROCHA, Bianca Ferreira Rocha, PASSAGLIO; Katia. Tomagnini. Extensão universitária e formação no ensino superior. **Revista Brasileira de Extensão Universitária**, [s. l.], v. 7, n. 1, p. 23-28, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.36661/2358-0399.2016v7i1.3087>.

SILVA, Dilossane Vargas; SILVA, Mateus Claudino Caetano da. São Borja e sua diversidade histórico cultural. In: SEMINÁRIO INTERINSTITUCIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO, 16, Cruz Alta (RS), 2011. **Anais [...]**. Cruz Alta, RS: Unicruz, 2011. Disponível em: <https://home.unicruz.edu.br/seminario/anais/anais-2011/humanas/S%C3%83%C6%92O%20BORJA%20E%20SUA%20DIVERSIDADE%20HIST%C3%83%E2%80%9CRICO%20CULTURAL.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2022.

SILVA, Hengrid Graciely Nascimento; SANTOS, Luís Eduardo Soares; OLIVEIRA, Ana Karla Souza. Efeitos da pandemia no novo Coronavírus na saúde mental de indivíduos e coletividades. **Journal of Nursing Health**, [s. l.], v. 10, n. 4, p. 1-10, e20104007, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.15210/jonah.v10i4.18677>. Acesso em: 6 mar. 2022.

SOMEKH, Bridget; JONES, Liz. Observação. In: SOMEKH, Bridget; LEWIN, Cathy. (Orgs.). **Teoria e métodos de pesquisa social**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015. p. 183-191.

ZAN, Maria Rosana Casagrande. **Patrocínio a eventos: a sinergia da comunicação integrada de marketing**. São Paulo: Difusão, 2011.

ZANELLA, Luis Carlos. **Manual de organização de eventos: planejamento e operacionalização**. São Paulo. Atlas: 2033.

Recebido em: 27/04/2021

Aceito em: 08/04/2022