

AÇÕES DE EXTENSÃO COM CINEMA NA PANDEMIA: A PERCEPÇÃO DOS MODERADORES E COORDENADORES DO PROGRAMA CINEPOP NO USO DAS TECNOLOGIAS

Lorena Angélica Mancini

Universidade Estadual do Paraná - UNESPAR
lorena.mancini@unespar.edu.br

Michele Leandro da Costa

Universidade Estadual do Paraná - UNESPAR
michele.costa@unespar.edu.br

Sonia Maria Carrasco Guilen

Universidade Estadual do Paraná - UNESPAR
smcgulen@yahoo.com.br

RESUMO

Este artigo pretende investigar sobre a percepção dos coordenadores e mediadores à respeito das ações desenvolvidas pelo Programa de Extensão CINEPOP: Cinema como Experiência de Lazer Popular e Inclusão Social realizadas no período de 2020 e 2021 adaptado ao formato *on-line* devido a pandemia da COVID-19. A abordagem do presente artigo esteve centrada na percepção dos moderadores através das narrativas pessoais reportadas para as coordenadoras a respeito das indicações de filmes. Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa classificada como descritiva e exploratória pautada no meio bibliográfico delimitando os conceitos e definições de lazer e tecnologias educativas. Mesmo com públicos diferentes, em momentos distantes, a experiência trazida dentro do mundo do cinema durante este período proporcionou a atuação, desenvolvimento e o resgate do pertencimento destes públicos em suas comunidades, além de contribuir para a saúde e bem-estar mental visto que o cinema auxilia no controle da ansiedade trazendo o lúdico.

Palavras-Chave: Cinema. Lazer. Tecnologia educativa. COVID-19.

EXTENSION ACTIONS ON CINEMA DURING PANDEMIC TIME: PERCEPTION OF CINEPOP PROGRAM MODERATORS AND CORDINATORS ABOUT THE USAGE OF TECHNOLOGIES

ABSTRACT

The present article tends to investigate the perception of coordinators and moderators about the actions developed by Extension Project CINEPOP: Cinema as an Popular Leisure and Social Inclusion Experience through 2020 and 2021, adapted for on-line format due to the pandemic situation of COVID-19. The approach of this article has been focused on the perception of the moderators through the personal narratives brought to the coordinators about the indicated movies. This paper might be seen as qualitative research classified as descriptive and

exploratory based on bibliography, bounding the concepts and definitions of leisure and educational technologies. Even on different audiences, in distant moments, the experience brought to the world of cinema during this project made possible the acting, development and rescue of belonging of these audiences to their communities, besides contributing to health and mental wellbeing, once cinema can help on controlling anxiety and bringing playfulness.

Keywords: cinema. leisure. educational technology. COVID-19.

Recebido em: 30/03/2022.

Aceito em: 03/10/2022.

INTRODUÇÃO

No final do ano de 2019, na cidade de Wuhan, na China, surge uma doença respiratória causada pelo novo Coronavírus (SARS-CoV-2), denominada de COVID-19 que se alastrou de forma gradual e resultou em inúmeras mortes no mundo, e devido a sua rápida expansão, a COVID-19 passou a ser considerada uma pandemia pela *World Health Organization* (WHO), atingindo mais de 100 países de dezembro de 2019 a março de 2020. Em decorrência disto, o quadro pandêmico da doença ocasionou uma grave crise no setor da saúde pública global, trazendo consequências grandiosas aos domínios econômico e social do mundo todo (CLEMENTE; STOPPA, 2020).

Visando minimizar uma catástrofe ainda maior foram criadas alternativas para reduzir a dispersão da doença, como confinamento e quarentena, além da adoção de protocolos sanitários. As consequências de tais medidas impactaram nas formas de convívio social, trabalho e de vivências de lazer que se restringiram principalmente ao ambiente doméstico. Dessa forma essas atividades tiveram que ser reinventadas e recriadas. O isolamento social acarretou uma transformação e adaptação de atividades ora limitadas a certos ambientes e proporcionou a quebra das barreiras físicas que limitavam salas de aula, escritórios ou lares.

Paralelo a isso também ocorreu um significativo aumento das plataformas digitais, redes sociais, e encontros on-line, e este incremento digital trouxe mais proximidade e também obstáculos para os diferentes usuários.

Este estudo tem o objetivo de buscar por meio de uma revisão bibliográfica os conceitos e definições de lazer e tecnologias educativas e promover um diálogo com o período da pandemia da COVID-19 onde as angústias e temores foram aflorados nas pessoas, e se

concentra em compreender a percepção dos coordenadores e mediadores participantes na apresentação dos filmes da ação de extensão promovida na Universidade.

O “Programa CINEPOP - Cinema como experiência de lazer popular e inclusão social” busca a democratização do lazer levando o cinema à comunidade de Apucarana e região. Durante o período de desenvolvimento da pesquisa, o programa contava com dois projetos vinculados: “Cinema na Escola” e “Cinema, Lazer e Inclusão para Idosos, num olhar cinematográfico”. Com o início da pandemia, os encontros presenciais, se transformaram em encontros virtuais e os projetos foram integrados.

Atividades lúdicas como o cinema fazem parte da trama histórico-social que caracterizam a vida em sociedade, devendo ser dessa forma pensadas no campo das práticas humanas. Sabe-se que estas atividades contribuem para um suporte emocional das pessoas, pois intervêm positivamente na autoimagem e na socialização propiciando ganhos afetivos, físicos, sociais e cognitivos. Além disso, o cinema como atividade cultural lúdica pode também intervir de forma educativa na percepção, estimulando o público a pensar sobre a sociedade e refletir em questões mais amplas. Dessa forma acredita-se que as vivências associando o cinema e o lazer podem ser um instrumento de atuação na formação da cidadania, inclusão, participação social e promoção do bem-estar.

O programa existe desde 2019, e no ano de 2020, período em que surgiu no mundo a pandemia da COVID-19, teve que ser adaptado aos moldes de segurança e saúde impostos pelos órgãos responsáveis. Assim foi criado um canal no *Youtube* (CINEPOP UNESPAR APUCARANA¹) para dar continuidade às atividades. Neste formato, foram convidados professores, profissionais liberais, estudantes e comunidade em geral, tanto da cidade de Apucarana quanto de outras localidades, que contribuiu para a abrangência das reflexões apresentadas com o intuito de trazer um olhar crítico a respeito dos vários temas apresentados e discutidos nas indicações dos filmes.

A metodologia foi composta por uma pesquisa qualitativa classificada como descritiva e exploratória pautada no meio bibliográfico auxiliado por fontes primárias e secundárias. O artigo se estrutura em apresentar subcapítulos que definem conceitos e situam o contexto presente no período atual, e o foco é trazer uma discussão sobre a importância de atividades dessa natureza no imaginário das pessoas.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O conceito de Lazer e o conteúdo virtual de Lazer

Sem dúvida, um dos maiores estudiosos do fenômeno social do lazer foi Dumazedier, que na década de 1970, evidenciou seus conteúdos culturais e conceituou características específicas ao termo como uma realidade alienatória e uma relação de interesses, que caracterizou como: físicos, manuais, estéticos, intelectuais e sociais envolvendo uma série de discussões e teorias que marcam o contexto lúdico e a sensação de liberdade:

O lazer para Dumazedier (1973) pode ser definido como um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se ou entreter-se ou ainda para desenvolver sua formação desinteressada, sua participação social voluntária, ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das ocupações profissionais, familiares e sociais (SOUZA, 2010: 3).

O lazer é uma dimensão humana traduzida pela vivência lúdica que acontece dentro de um contexto marcado pela percepção de liberdade, cuja qualidade está vinculada a um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes adquiridas ao longo da vida e dessa forma é privilégio para poucos. Por ser tratar de uma expressão original de vida, valoriza a subjetividade da experiência única, a riqueza dos sonhos, o inesperado e a gratuidade das relações humanas (TEODORO; BRITO *et al*, 2020).

As questões vinculadas ao lazer podem também ser objeto de novas reflexões, e este pode ser entendido como uma cultura vivenciada, fruto da sociedade urbana, desenvolvido como uma manifestação humana que se relaciona com o trabalho e a educação, além de outras áreas de atuação das relações, e dessa forma podem exercer valores questionadores na sociedade (CLEMENTE; STOPPA, 2020).

Por isso a divisão do lazer em conteúdos culturais, segundo Schwartz (2003) sofreu críticas ao longo das décadas e foi sendo adaptada durante os períodos da história humana, e chegando aos dias atuais, o lazer percorre caminhos cada dia mais modernos e tecnológicos e são influenciados pela cultura de massa, que representa cada vez mais influência do próprio meio que a veicula.

O desenvolvimento dos diversos meios de comunicação, como jornal, livros, música, cinema, televisão e especialmente a conexão em rede com as vias virtuais promoveram uma mudança na forma com que elas são consumidas hoje em dia:

Esta nova modalidade de comunicação de massa, ou para a massa, tornou-se altamente significativa, pois reverbera impactos no *modus vivendi* das pessoas e tornam possível novas formas de interação no âmbito do lazer e do trabalho (SCWARTZ, 2003:26).

O cinema de acordo com Vesce (2017), se constitui como um modo de expressão cultural da sociedade industrial e tecnológica contemporânea, e sua relação com a educação, tanto no contexto escolar ou na educação informal, é parte da própria história do cinema, pois desde os primórdios das produções cinematográficas produtores e diretores de cinema sempre o consideraram como uma poderosa ferramenta para instrução, educação e reflexão humanas:

Considerando-se a variedade de saberes apresentados nos filmes, é possível transcender a simples utilização do cinema como estímulo audiovisual ou como uma ilustração da realidade. Deve-se trazer para o campo da educação e da didática a reflexão e a investigação sobre como os filmes, as imagens e os estímulos audiovisuais educam as pessoas e influenciam seu imaginário (VESCE, 2017: s.p).

Dessa forma, o cinema enquanto mídia educativa possui grande potencial pedagógico uma vez que é muito mais fácil, tanto para uma criança, quanto para um adulto, absorver informações advindas de estímulos audiovisuais. O filme é atemporal e contribuiu para romper modelos tradicionais de aula baseadas na explanação e ainda pode servir tanto para expor conteúdos quanto para ilustrar conceitos e vivências.

O surgimento da pandemia da COVID-19 tornou ainda mais evidente as características baseadas em inquietações provenientes da contemporaneidade, sendo assim é possível então idealizar e propor uma reflexão acerca de um novo conteúdo cultural de lazer, o conteúdo virtual (SCWARTZ, 2003). Durante a pandemia as ações de lazer e participação foram intensificadas com uso exaustivo de redes sociais, e a busca por melhorias nas condições de trabalho e qualidade de vida também foram alvo de reflexões.

Considerando as políticas de quarentena e isolamento social previstas pelos órgãos de saúde, as vivências de lazer se restringiram ao espaço do lar, surgindo assim novas possibilidades que interligaram o ambiente virtual ao ambiente doméstico, como as *lives* musicais e o crescimento do uso de plataformas de *streaming*ⁱⁱ para filmes e entretenimento que reverberaram na promoção de atividades físicas, gastronômicas, jardinagem e roteiros turísticos virtuais e mesmo que fossem vivências adaptadas ao espaço do lar aconteceram e se intensificaram.

Porém este incremento virtual trouxe à tona questões como a intensificação de barreiras socioculturais relativas ao nível econômico, grau de instrução, acesso a espaços e

equipamentos de lazer, acesso à internet, entre outras e estas dificuldades reverberaram também nas metodologias aplicadas para os estudantes do ensino fundamental, médio e superior (TEODORO; BRITO *et al*, 2020).

No conteúdo virtual do lazer é possível então identificar elementos específicos para as vivências, e a relação da quantidade de informação trouxe ao usuário a possibilidade de criar, gerenciar e distribuir mensagens para qualquer lugar no planeta.

O uso da rede internet de comunicação, de acordo com Schwartz (2003) facilitou a promoção de fatores essenciais para a participação de pessoas com um nível menor de tensão, já que o anonimato evidenciado traz no imaginário a sensação de estar mais à vontade na utilização destas plataformas. A autora salienta que o papel da internet como elemento de aprimoramento do lazer deve ser vinculado a uma metodologia educacional que enfatize os níveis pessoais e sociais e promova espírito de cidadania e de direitos trazendo um novo olhar sobre o estilo de vida das pessoas.

O cenário da COVID-19 e o Lazer na pandemia

Ao longo da história, o surgimento de pandemias foram sofrimentos que marcaram as sociedades em diferentes ocasiões e contextos e o mundo teve que se adaptar para se reerguer e evoluir. Em 11 de março de 2020, a pandemia surgida pelo coronavírus 2019, conhecida por COVID-19 foi reconhecida pela Organização Mundial da Saúde (OMS). No Brasil, o primeiro caso foi confirmado em 26 de fevereiro de 2020 e através da Portaria nº 454, de 20 de março de 2020, foi declarado estado de transmissão comunitária (IMPrensa Nacional, 2020).

Neste contexto, com o isolamento social determinado pelo aparecimento da COVID-19 o “Programa CINEPOP - Cinema como experiência de lazer popular e inclusão social” também teve que ser redesenhado para sua continuidade e fortalecimento dos objetivos.

O que antes era voltado para crianças da rede municipal e estadual de ensino e idosos participantes de programas assistenciais do município de Apucarana, despontou como uma atividade virtual e precisou ser reformulado e estudado.

Visando seguir a ideia de que a experiência do cinema fosse utilizada como atividade cultural de lazer, que proporcione qualidade de vida, desenvolvimento social, humano e intelectual, foi criado um canal na plataforma *Youtube*, com a indicação de filmes temáticos a

estes dois públicos no intuito de perpetuar o programa mantendo sempre a preocupação em levar entretenimento e momentos de lazer e descontração.

Durante a pandemia os lares passaram a se tornar espaços de lazer, e para a maioria que seguia os protocolos sanitários, a única possibilidade de vivência dessa forma foram observadas inúmeras transformações no campo do lazer e do turismo. Além disso, essa crise sanitária forçou o maior convívio social para aqueles que moram com suas famílias, bem como o completo isolamento para os que moram sozinhos. Clemente e Stoppa (2020), destacam que diante disso as pessoas tiveram que reinventar suas rotinas e enfrentarem os desafios provenientes da pandemia.

Segundo o Jornal Valor Econômico houve um aumento no consumo de televisores e de plataformas de transmissão de filmes e séries, e o comércio eletrônico foi de 71,1% a mais, bem como a procura por serviços de *streaming* aumentou 27% no ano de 2020. Os canais de televisão tiveram aumento de audiência superando índices de períodos como Olimpíadas ou Copa do Mundo (BOUÇAS, 2020).

No Programa CINEPOP não foi diferente, e a maior preocupação dos coordenadores foi o desafio para o alcance dos mais altos níveis de participação e absorção dos filmes apresentados. Dessa maneira, foram promovidos e organizados um conjunto de vivências de lazer com cinema que contemplassem os conteúdos culturais ligados a sociabilidade e ao interesse intelectual, buscando contribuir para minimizar a ausência de espaços e promover o divertimento, descanso e desenvolvimento pelo lazer visando diminuir os efeitos gerados pela pandemia.

É fato que o cinema trouxe a oportunidade de entregar o lúdico e dessa forma beneficiar principalmente a saúde mental tão afetada pela incerteza da doença (RIBEIRO, SANTANA, *et al.*, 2020). A pandemia da COVID-19 trouxe grandes repercussões no cotidiano da população mundial, devido à necessidade de isolamento e distanciamento social. Essas medidas mudaram as opções de lazer e tiveram repercussões sobre a saúde mental das pessoas e os impactos negativos podem se manifestar pelo aumento de estresse, ansiedade e depressão (CLEMENTE; STOPPA, 2020).

Nesse contexto, segundo Menezes (2021), a pandemia pode ter repercussões psicológicas que impactam negativamente a saúde mental. Situações tais como o medo, frustração, tédio, a perda da rotina e sensação de isolamento afetaram as pessoas durante a pandemia. Segundo ela, há estudos em que neste período também se observou o aumento

de sentimento de medo, angústia, responsabilidade, solidão, vulnerabilidade e descontrole. A autora cita Ferreira et al. (2020) em uma investigação sobre ansiedade, depressão e estresse com intuito de descrever indicadores de saúde mental durante a pandemia por COVID-19 no Brasil, e a partir dos resultados, nota-se que a intolerância à incerteza desempenha um papel relevante no processo de saúde mental durante a fase inicial da pandemia.

Para atenuar o medo e apreensão quanto ao perigo de contágio, medidas preventivas específicas como lavagem das mãos e distanciamento social demonstraram um efeito protetor contra sintomas de estresse, ansiedade e depressão, bem como da saúde mental enquanto dimensão do ser humano a ser analisada em relação ao período de pandemia. Assim, pensando em um melhor direcionamento e aproveitamento da oferta, o programa se fundiu e as duas vertentes possibilitaram que a indicação de filmes ora voltados para crianças e filmes indicados para idosos foram amplamente assistidos por todas as idades e essa quebra de barreiras geográficas foi proporcionada devido ao formato on-line de exibição.

As atrações voltadas para o público infantil buscaram auxiliar as crianças através de brincadeiras e atividades com o intuito de promover interação com pais e familiares e estas se estenderam para o convívio daqueles que se encontravam confinados, além disso, o novo formato também foi utilizado por professores e educadores que precisaram adaptar seus conteúdos de forma remota.

Para os idosos, a preocupação foi direcionar filmes mais leves e reflexivos, que trouxeram assuntos sobre a vida, questões cotidianas e situações amenas. Neste formato virtual, com a participação de moderadores de diferentes áreas profissionais, o programa teve muitas visitas de públicos mais jovens interessados em cultura e conhecimento.

Tecnologias Educativas – a adaptação

O discurso do ensino remoto, entendido como a resposta possível ao desafio da continuidade das atividades previstas nos currículos escolares ante a impossibilidade das atividades presenciais teve muita repercussão no início da pandemia da COVID-19, nesse sentido para Saldanha (2020), refletiu-se o discurso de alguns educadores e empreendedores educacionais definindo as aulas remotas em contraposição à educação à distância. Porém no meio acadêmico, o ensino remoto foi visto criticamente como equivalente à educação à distância ou ao ensino on-line e até os documentos oficiais do MEC oscilavam entre o uso de

expressões como “atividades não presenciais” e “aulas em meios digitais”, ao oferecerem orientações para as atividades durante a pandemia e o período pós-pandemia (SALDANHA, 2020: 125).

O termo “ensino remoto” foi uma alternativa para denominar a resposta educacional frente à impossibilidade das atividades pedagógicas presenciais. Em outros países, o termo já era usado desde o mês de março de 2020, empregado em oposição à aprendizagem on-line e se referia à atividades realizadas fora do ambiente escolar ou acadêmico durante o distanciamento social (SALDANHA, 2020).

Segundo o autor, essa expressão foi justificada como a denominação mais adequada, pois não deveria se confundir com as práticas e ofertas regulares de educação à distância existentes antes da pandemia, bem como o fato de o ensino remoto se constituir em uma solução emergencial, provisória, rápida e viável para lidar com a suspensão das atividades pedagógicas presenciais no espaço escolar, lançando mão de recursos como Internet e mídias digitais, assim as tecnologias educativas tomaram espaço e a discussão sobre elas ganhou visibilidade.

O debate sobre as tecnologias educativas digitais hoje continua sendo tarefa árdua para a adaptação do trabalho e engajamento do público-alvo, e no início do Programa CINEPOP adaptado para a pandemia, esta dificuldade se apresentou muito mais acentuada.

Entende-se por Tecnologia educativa, segundo Almeida (1998), um campo de estudo que se apoia numa série de teorias científicas cujo desenvolvimento e aplicação configuram uma forma de intervenção educativa. É tida como uma parcela da tecnologia em geral, e vem assumindo a função de aplicação sistemática dos princípios científicos à resolução de problemas concretos.

Com o surgimento da COVID-19, a implementação de tais tecnologias repentinamente tomou o espaço e tirou da zona de conforto todos os profissionais envolvidos em atividades de ensino, pesquisa e extensão. A ferramenta escolhida foi obtida gratuitamente e coube aos mediadores e coordenadores fazer a publicidade e propaganda do canal, que segue até os dias atuais neste formato.

A importância da mudança do formato do CINEPOP – a criação do canal no Youtube

Adaptar os aspectos didático-pedagógicos da educação à distância e o perfil do aluno se constituiriam em elementos definidores desta modalidade de ensino e, ao mesmo tempo,

a distinguiriam do ensino remoto. Conforme Saldanha (2020), o ensino remoto basicamente se distingue da educação à distância em função do seu caráter emergencial e da transposição das aulas presenciais para o meio digital sem um projeto pedagógico próprio e adequado, e esta questão foi amplamente discutida entre as coordenadoras do Programa CINEPOP para a construção de uma ferramenta acessível e visualmente atrativa que oferecesse continuidade ofertando indicações e sugestões, visto que a exibição de filmes projetados em telas grandes simulando telas de cinema foi suspensa.

Segundo Ribeiro, Santana, *et al.* (2020), a prática cultural de lazer se configura como uma oportunidade de adquirir conhecimentos, enriquecer a sensibilidade e aumentar a percepção social através das experiências sugeridas, e através dessas atividades, os autores afirmam que o lado social se configurou como um dos mais importantes e valorizados dentro do conceito de lazer neste período, pois a companhia de familiares e amigos se tornou prioridade.

Menezes cita Justo-Henriques (2020: 298-306), “ao colocar que a adoção de comportamentos saudáveis e preventivos é essencial para diminuir a propagação de doenças pandêmicas”, e em conjunto com as medidas comportamentais preventivas considera-se fundamental fomentar as redes de suporte social na comunidade e promover um sentimento de união, assim como providenciar apoio psicológico adequado às necessidades em uma situação de pandemia.

O trabalho remoto impactou a quantidade de tempo livre da população e em consequência, suas atividades de lazer foram afetadas. De acordo com uma pesquisa realizada por Ribeiro, Santana, *et al.* (2020), 84,1% dos participantes confirmaram a importância do lazer para a promoção da saúde e qualidade de vida. Dessa forma, o lazer é fator que desencadeia resultados na manutenção da saúde como um todo, então, o Programa CINEPOP, que desde seu início buscou levar atividades lúdicas de lazer e reflexão, se fez importante no período de isolamento, auxiliando na inclusão social e trazendo sentido à vida.

Assim, ao mesmo tempo em que a pandemia facilitou muito a expansão do programa, ampliando a visibilidade, aconteceu também o caminho contrário, que foi a dificuldade dos administradores e mediadores que trabalharam com a ferramenta tecnológica pela primeira vez. Por um lado, o programa trouxe benefícios de ampliação e disseminação de cultura, e por outro trouxe a dificuldade e incerteza de adaptação e falta de *feedback*.

Segundo a Coordenadora do projeto “Cinema na Escola”, Profa. Michele Leandro da Costa: “a questão de inserir o vídeo no canal e não possuir dados reais de número de visitas causou uma certa angústia, pois muitas vezes várias pessoas podem assistir no mesmo aparelho, ou não comentar e nem curtir, então não ter essa noção do que as pessoas pensam foi sim uma grande dificuldade”.

Atualmente o canal possui 198 inscritos, e desde dezembro de 2020 conta com 28 vídeos e 27 análises fílmicas, atingindo uma média de 126 visualizações/análise. Curiosamente, a mediação do filme “Laços – Turma da Mônica” atingiu uma audiência de 18 mil visualizações, se afastando dos demais e não acrescentado nesta média calculada. Para o cálculo da média utilizou-se o vídeo com maior visualização, que obteve 736 visitas e o de menor com 10, contados até a data de 21/02/2022. Apesar destes números, o maior problema encontrado por eles ainda é sobre o que o público pensa sobre o canal.

Percepção dos coordenadores e moderadores

Diante da Política Nacional de Extensão, de 27 de outubro de 2015, e em concordância com as diretrizes para as ações de extensão universitária da UNESPAR, o programa CINEPOP se encontra inserido na PROEC – Pró-reitoria de Extensão e Cultura, e compartilha dos objetivos gerais de transmitir através de filmes a integração da Universidade com a sociedade, contribuindo para o desenvolvimento e a melhoria da qualidade de vida (UNESPAR, 2015).

Inicialmente o programa contava com a mediação prioritariamente de professores inseridos no quadro funcional da Universidade, porém em decorrência da COVID-19 e com a mudança do formato, o programa foi ampliado e foram convidados além de professores, membros da comunidade externa, profissionais liberais e estudantes, atingindo uma dimensão de caráter nacional.

A dificuldade em manipular ferramentas digitais acometeu a todos no início da pandemia e com os moderadores não foi diferente. Dificuldades para aprender a manipular as plataformas digitais, especificamente o *Youtube*, e a precariedade dos aparelhos celulares foram alguns dos principais relatos no início. Para eles, bem como para os coordenadores, gravar vídeos explicativos foi um experimento e essa percepção foi amplamente discutida junto às coordenadoras do Programa.

Questões levantadas como tempo de filmagem, posição da câmera, que em sua maioria foi o aparelho celular pessoal, qualidade da imagem ou direcionamento da fala foram obstáculos sentidos por todos os participantes.

Porém, o que foi de comum acordo é que com este novo formato foi possível ampliar a visibilidade do programa, pois além de abranger o público destinado, ele reverberou no ambiente íntimo do espectador e pode ser assistido por mais de uma pessoa em cada uma dessas visualizações.

Ao mesmo tempo em que essa incerteza trouxe angústia nas pessoas envolvidas em fazer acontecer o programa, o alcance de um maior público foi um grande avanço para a questão da democratização cultural pretendida no objetivo do programa. O direcionamento acabou promovendo a união das famílias, visto que os filmes infantis também foram assistidos pelo público adulto, que também se encontrava em casa.

A percepção das coordenadoras então se concentrou na dificuldade em trabalhar com a ferramenta tecnológica e divulgar e perceber a sua eficácia com o público atendido. Para os moderadores, essa compreensão também se concentrou no obstáculo em manipular a plataforma e os aparelhos a serem utilizados, bem como nas questões de enquadramento e iluminação, o que acabou dificultando uma padronização de apresentação dos vídeos.

A Constituição Federal de 1988, no Art. 6º consta o direito ao lazer como um direito social. Desse modo são “direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição” (BRASIL, 1988). Assim, durante a pandemia, o direito à saúde e ao lazer tornou-se um desafio a ser enfrentado no programa CINEPOP, de modo a também garantir a segurança e a saúde mental.

METODOLOGIA

Como citado anteriormente, este artigo está vinculado ao PROEC – Pró-reitoria de Extensão e Cultura, desenvolvido na Universidade Estadual do Paraná – UNESPAR, com parceria do Centro de Estudos Aplicados ao Turismo da UNESPAR - campus Apucarana (CEETUR).

Quanto à definição metodológica, este estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa classificada como descritiva e exploratória pautada no meio bibliográfico.

A abordagem qualitativa busca compreender ou interpretar fenômenos em termos dos significados que as pessoas trazem para eles, de acordo com Minayo (2009), se ocupa com um nível de realidade que não pode ou não deveria ser quantificado, isto é, trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Por meio da pesquisa qualitativa, busca-se compreender a complexidade de fenômenos, fatos e processos particulares e específicos.

Na qualidade de uma pesquisa teórica, foram evidenciados conceitos e definições de Lazer e Tecnologias Educativas através de autores pertinentes ao tema, promovendo um diálogo entre estes com os relatos dos moderadores e das coordenadoras sobre a percepção no uso destas tecnologias em tempos de pandemia.

Para a construção desta revisão de literatura foi utilizado como procedimento metodológico uma pesquisa bibliográfica. Foi realizado um levantamento de artigos para compreender como a saúde mental e o lazer foram impactados durante o período de pandemia da COVID-19 (BOUÇAS, 2020; CLEMENTE; STOPPA, 2020; MENEZES, 2021; SALDANHA, 2020; SOUZA, 2010; TEODORO, BRITO *et al.* 2020; VESCE, 2017). As bases de dados consultadas foram *SciELO* e *Google Acadêmico*, e os critérios de inclusão aplicados foram os artigos que abordam sobre lazer, cinema, saúde mental, com artigos em português e buscas através das palavras-chave: Cinema, Lazer, Tecnologia Educativa, COVID-19.

A pesquisa se pauta em buscar evidências científicas a respeito dos conceitos e entendimentos já estudados sobre o cinema, lazer e tecnologias educativas adaptadas para o período de 2020 e 2021 em que o confinamento devido a COVID-19 aconteceu.

Desta forma, para o desenvolvimento deste artigo, desenvolveu-se a seguinte pergunta de pesquisa: Quais as melhores formas de se apresentar o Programa CINEPOP e ampliar sua visibilidade em tempos da pandemia da COVID-19?

Posto isso, este artigo seguiu no formato online e faz parte das atividades de extensão desenvolvidas pela UNESPAR.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Corroborando com o objetivo geral do Programa, as ações implementadas durante a pandemia como a criação do canal CINEPOP UNESPAR APUCARANA, tornaram possível a

experimentação e sistematização de métodos pedagógicos que se articularam ao contexto pandêmico e puderam garantir trocas sensíveis e epistêmicas eficazes.

Para a Coordenadora do Programa Profa. Lorena Mancini, a criação do canal e a adaptação à ferramenta foi o principal empecilho no início: “A primeira dificuldade que tivemos foi criar o canal e trabalhar com ele. Não sabemos metade das possibilidades que um canal do *youtube* pode trazer. Os voluntários e moderadores do projeto que fizeram as apresentações tiveram que se transformar em quase youtubers para passarem a informação e ainda chamarem a atenção do público. A maioria deles nunca tinha gravado um vídeo para ser utilizado dessa forma. Todos tivemos que nos reinventar, e trabalhar com a grande limitação das ferramentas que possuíamos no momento”.

A presença de diferentes mediadores proporcionou a atuação, desenvolvimento e o resgate do pertencimento destes públicos em suas comunidades íntimas, pois além de contribuir para a saúde e bem-estar mental, o cinema auxilia no controle da ansiedade trazendo o lúdico.

As mediações ocorreram ao mesmo tempo em que os participantes convidados relatavam suas inquietações e preocupações para as coordenadoras, e este *feedback* foi de grande importância para o refinamento das apresentações: “Foi um grande desafio, gravar um vídeo, e naquele momento ali falar para ninguém, não ter uma iluminação correta para isso, não entender dos programas que poderiam auxiliar e não saber que posição eu deveria ficar. Por outro lado, saber que poderia estar passando uma mensagem que seria vista por muitas pessoas e que eu poderia estar contribuindo de forma significativa para alguém foi muito gratificante”ⁱⁱⁱ.

O novo formato acabou divulgando o programa e ampliando sua capacidade de visualização: “Não tinha ideia sobre a existência do CINEPOP e dos projetos que fazem parte do programa. Quando fui convidado para participar como moderador e conheci o canal fiquei maravilhado pela qualidade das moderações, pela diversidade e riqueza dos assuntos trabalhados. Confesso que para mim foi um desafio, pois não tinha conhecimento sobre as plataformas existentes e ferramentas para edição, me senti importante e pertencente novamente ao mercado de trabalho”^{iv}.

Visto isso, foi constatado que os participantes puderam alterar significativamente seus hábitos de lazer, principalmente no que se refere aos interesses sociais. Além disso, a grande maioria entendeu que o lazer é algo fundamental na vida e que o tempo livre usufruído neste

período de isolamento social se fundiu com o trabalho e as tarefas do dia a dia, potencializando ainda mais a necessidade de atividades de entretenimento.

Como resultado, e de acordo com as falas dos envolvidos no programa, o uso das ferramentas digitais e novas tecnologias levaram o Programa CINEPOP para outras cidades e estados, e assim o percurso alcançado superou distâncias que jamais poderiam ser transpostas com o programa no formato anterior.

Em suas narrativas, todos os envolvidos se mostraram abertos e se doaram por inteiro visando a disseminação do lúdico e colaborando com o objetivo principal do programa, que é a democratização cultural. Através do conhecimento e reconhecimento em suas falas, reflexões, brincadeiras e análises, estes profissionais ofertaram um pouco do seu tempo, doando conhecimento, esperança e humanidade a um público desconhecido e variado.

Assim, pode-se dizer que o Programa CINEPOP colaborou em fomentar a existência de novas vivências de lazer e a transformação de algumas que até então eram desenvolvidas em ambientes externos à casa e, de forma ampliada trouxe o emprego de uma nova metodologia de ensino que também tornou possível manter o acordo previsto na Política Nacional de Extensão Universitária a respeito da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se apropriar do cinema como veículo e ferramenta de ensino-aprendizagem oportuniza enfocar os aspectos culturais, históricos, literários e políticos, proporcionando uma visão integral do cinema enquanto mídia educativa, e utilizar estratégias de desenvolvimento neste processo é primordial para a inovação pedagógica e a adequação às mudanças sociais que procuram proporcionar uma formação integral aos cidadãos.

O universo cinematográfico tem o poder de transpor para a tela o âmbito pessoal e ainda consegue solicitar a participação do telespectador, transformando-a em uma prazerosa experiência de lazer e pertencimento ao oferecer o lúdico trazendo a leveza e beleza.

Para Clemente e Stoppa (2020), durante a pandemia, a capacidade das pessoas de reinventarem vivências de lazer foi positiva em diversos países do mundo, o que demonstra que a sociedade tem a capacidade de mudar, de ser crítica e criativa e de transformar a ordem social vigente a partir de um processo longo e de boa vontade.

Nesse contexto, o cinema se torna uma ferramenta educativa que se constitui em um meio de contribuir para a mudança social e possui muitas potencialidades. Ao ser percebido como uma mídia educacional, o cinema tem a possibilidade de se inserir na sala de aula de forma promissora e proporcionar momentos lúdicos e transformadores.

O cenário de incerteza e medo gerado pela COVID-19 trouxe a necessidade de medidas estratégicas que contribuíssem para a promoção e cuidados referentes à saúde mental da população mundial. Desse modo, os estudos abordados ao longo deste trabalho refletem também como o ambiente digital passou a ser uma grande aposta para suprir a uma determinada parcela da sociedade a necessidade de lazer e trabalho, bem como apontar suas vulnerabilidades, além de se comportar como uma excelente ferramenta educacional.

Dessa forma, o programa “Programa CINEPOP - Cinema como experiência de lazer popular e inclusão social” acredita na sua contribuição em oferecer cinema como despertar de cidadania, união e melhoria de qualidade de vida. A adaptação ocorrida neste momento e o uso das plataformas para levar ao público-alvo foi o maior aprendizado e este canal se perpetuará mesmo quando o formato voltar a ser presencial.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. S. [et al.]. Congresso Galaico-Português de Psicopedagogia. Portugal, 1998: Braga: Universidade do Minho, 1998. p. 238-246.

BRASIL. Constituição [de 1988] da República Federativa do Brasil. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/ConstituicaoCompilado.htm>. Acesso em 16/01/2022.

BOUÇAS, C. Audiência de TV é a maior em cinco anos. Valor Econômico. 2020. Disponível em: <http://valor.globo.com/empresas/noticia/2020/04/03/audiencia-de-tv-e-a-maior-em-cinco-anos.ghtml>. Acesso EM 05/01/2022.

CLEMENTE, A. C. F., e STOPPA, E. A. Lazer Doméstico em Tempos de Pandemia da Covid-19. LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer, 23(3), 460–484, 2020.<https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.25524>

IMPrensa NACIONAL. Portaria nº 454, de 20 de março de 2020. Declara, em todo o território nacional, o estado de transmissão comunitária do coronavírus (covid-19). Diário Oficial da

União. 2020. Disponível em: <http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-454-de-20-de-marco-de-2020-249091587>. Acesso em: 10 jan 2022.

MENEZES, S. K. de O. Lazer e Saúde Mental em Tempos de Covid-19. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, [S. l.], v. 24, n. 1, p. 408–446, 2021. DOI: 10.35699/2447-6218.2021.31341. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/31341>. Acesso em: 9 fev. 2022.

MINAYO, M. C. S. (org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ:Vozes, 2009.

RIBEIRO, O. C. F., SANTANA, G. J., TENGAN, E. Y. M., SILVA, L. W. M. da, e NICOLAS, E. A. Os Impactos da Pandemia da Covid-19 no Lazer de Adultos e Idosos. LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer, 23(3), 391–428. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.25456>

TEODORO, A. P. E. G., BRITO, G. A. P. de, CAMARGO, L. A. R., SILVA, M. R. da, &BRAMANTE, A. C.A Dimensão Tempo na Gestão das Experiências de Lazer em Período de Pandemia da Covid-19 no Brasil. LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer, 23(3), 126–162. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.25305>

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo Virtual do lazer-contemporizando Dumazedier. LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, v. 6, n. 2, 2003.

8 Plataformas de streaming para ficar de olho na Black Friday 2021. Estado de Minas, Belo Horizonte. 23/11/2021. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2021/11/23/interna_tecnologia,1325103/amp.html. Acesso em 05/01/2022.

SOUZA, T. R. de. Lazer e turismo: reflexões sobre suas interfaces. VI SEMINTUR. Anais do VI Seminário de Pesquisa em Turismo do Mercosul. Saberes e Fazeres no turismo: Interfaces. Caxias do Sul, v. 102, 2010.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ. Pró-Reitoria de Extensão e Cultura - PROEC. Resolução Nº 011/2015 – CEPE/UNESPAR. Dispõe e regulamenta as ações de extensão e cultura no âmbito da UNESPAR. Curitiba: Pró-Reitoria de Extensão e Cultura. 2015. Disponível em:<https://proec.unespar.edu.br/menu-extensao/orientacoes/documentos/0112015-regulamento-de-extensao-universitaria.pdf/view>. Acesso em 05/01/2022.

VESCE, G. E. P. Relação entre Cinema e Educação. 2017. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/pedagogia/relacao-entre-cinema-e-educacao>>. Acesso em:07/01/2022

ⁱ Disponível em: <https://www.youtube.com/c/CINEPOPUNESPARAPUCARANA>

ⁱⁱ Tecnologia de transmissão de conteúdo pela internet sem a necessidade de fazer download. Este material pode ser um vídeo ou música, é disponibilizado pelo detentor de certa plataforma e é acessado pelo usuário on-line, sem ocupar espaço no dispositivo utilizado (Fonte: https://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2021/11/23/interna_tecnologia,1325103/amp.html).

ⁱⁱⁱ Depoimento de mediador convidado

^{iv} Idem