

# CINEMA SEM CONFLITOS: UM PROJETO DE PREVENÇÃO E MEDIAÇÃO DE CONFLITOS EM CONTEXTO EDUCATIVO · José Alberto Rodrigues<sup>1</sup> ·

Ivan Gouveia<sup>2</sup> · Ricardo Braga Silva<sup>3</sup>

**Resumo:** A presente comunicação tem como enfoque a apresentação do espaço designado por CinemaSemConflitos, da sua potencialidade enquanto plano de intervenção estruturado que possa ter aplicabilidade em múltiplos contextos educativos, constituindo-se como instrumento de prevenção, mediação e resolução de conflitos, privilegiando como ferramenta principal o cinema.

Alojada em [cinemasemconflitos.pt](http://cinemasemconflitos.pt), esta ferramenta teve a sua génese na Universidade de Évora no ano curricular de 2011/2012, através de uma abordagem plural ligada às Artes Visuais e à Mediação e Resolução de Conflitos em Contextos Educativos. Tendo um olhar abrangente da equação entre inquietações e oportunidades, o plano de ação de CinemaSemConflitos visa dar uma resposta global na medida em que se propõe gerar um panorama nacional de tipologias de conflito, facilitado pelo ato de pesquisa de vídeos online, dispondo-os por categorias de conflitos, de fácil acesso e respondendo a um padrão de qualidade, incutindo uma cultura de mediação escolar utilizando filmes, enquanto recurso pedagógico mediador. Visa ainda, entre outros, promover o debate, a reflexão e a partilha de ideias; a articulação efetiva entre diferentes áreas do conhecimento; a capacidade de iniciar novas aprendizagens partindo das idiosincrasias e conhecimentos prévios; a valorização da arte cinematográfica; a manifestação de emoções; a promoção da autoestima; a aprendizagem e, acima de tudo, a convivência harmoniosa em ambientes educativos.

**Palavras-chave:** CinemaSemConflitos; cinema; educação; prevenção e mediação de conflitos.

**Contato:** [jarodrigues@cinemasemconflitos.pt](mailto:jarodrigues@cinemasemconflitos.pt);  
[igouveia@cinemasemconflitos.pt](mailto:igouveia@cinemasemconflitos.pt); [rbsilva@cinemasemconflitos.pt](mailto:rbsilva@cinemasemconflitos.pt)

## Introdução

A realidade educativa dos dias de hoje transporta consigo um misto que tanto tem de inquietações como de oportunidades, mas não sendo necessariamente conceitos desconexos. O tema deste artigo tem precisamente a

---

<sup>1</sup> José Alberto Rodrigues é professor da área de artes e tecnologias. É doutor em Multimédia em Educação. De 1998 a 2017 pertenceu à organização e serviço educativo do CINANIMA. Foi júri no ShortCutz Ovar, IFF, FEST, CINANIMA, Curtas Sadinas. É Consultor Pedagógico do Cinema Sem Conflitos.

<sup>2</sup> Ivan Gouveia é professor da área de artes e docente de Educação Visual. Licenciado em Design e Mestre em Ensino de Artes Visuais pela Universidade de Évora. Formador da Secretária Regional da Educação e Cultura dos Açores e do SDPA. É autor do Cinema Sem Conflitos.

<sup>3</sup> Ricardo Braga Silva é técnico de Comunicação Audiovisual e Multimédia na Fundação Calouste Gulbenkian. Licenciado em Som e Imagem – Ramo Imagem e Mestre em Ensino de Artes Visuais pela Universidade de Évora. É autor do Cinema Sem Conflitos.

sua origem num distinto conjunto de inquietantes descobertas a dois níveis: primeiro, por se tratar naturalmente do mais indigente e alarmante, surge o conflito escolar. A era das redes sociais tem vindo a expor e denunciar graves situações de violência e indisciplina (Boyd 2014).

Estas situações surgem habitualmente quando existem conflitos sem resolução, ou de resolução lenta e são extremamente negativos para a produtividade escolar e qualidade de vida dos alunos e professores. (Favinha 2012, 3).

“Mas, será que é possível transformar esses conflitos em oportunidades? Poderão essas mesmas redes sociais dar o seu contributo nesse sentido?” (Morgado, Catarina e Isabel Oliveira 2009, 46). O segundo campo de inquietações é o excesso de informação, verificado a nível da sociedade em geral e que ganha um foco minucioso na área educativa: trata-se do excesso de informação. Esta questão, motivada pela “sociedade em rede” (Nascimento, Lauriza e Maria João Spilker 2014) merece um olhar igualmente bastante atento.

Aos professores e alunos passou a ser exigido que melhorem a sua fluência técnica, nomeadamente de pesquisa, de avaliação e de filtragem de conteúdos. A verdade é que num espaço temporal relativamente curto, passou-se da escassez de informação e recursos, para uma quantidade colossal, nunca antes verificada. “Surge assim a carência de maior organização de informação e, paralelamente, de agregação” (Dron, Jon e Terry Anderson 2014, 84). A questão que se coloca é: esse excesso de informação, habitualmente designado por desinformação, poderá conter em si uma oportunidade de melhorar algo?

Com base nas inquietações expostas, surge o *Cinema Sem Conflitos*. Neste projeto, o cinema assume-se como “um elo de ligação único, pela transversalidade que a própria linguagem audiovisual possui” (García-Roldán, Angel 2012, 54). Propõe-se organizar um plano de intervenção, através da criação de uma plataforma online sustentada pelos pressupostos dos Recursos Educacionais Abertos (REA), que terá aplicabilidade direta em todos os contextos onde a mediação de conflitos é aplicável, com o objetivo de prevenir,

mediar e auxiliar a resolução de conflitos através da mensagem cinematográfica. O cinema é muitas vezes visto pelas crianças e jovens como puro entretenimento, sendo simplesmente valorizado pelos momentos lúdicos e de lazer que proporciona. No entanto, em contextos educativos, não se pode cometer o erro de desvalorizar o impacto que certos filmes podem ter sobre a forma como interpretamos e lidamos com a nossa realidade. Os filmes certos, nos momentos certos, podem ser autênticos “espelhos” para as nossas próprias vidas e sugerir-nos novos caminhos a seguir. Desta forma, o cinema pode passar a ser interpretado como uma poderosa e acessível ferramenta de auxílio à mediação de conflitos e à prevenção das problemáticas mais variadas como: agressão física; agressão verbal; dificuldades na comunicação interpessoal; problemas de convivência em comunidade; *bullying* e *cyberbullying*; racismo e xenofobia; violência e crime; vandalismo; violação do património; consumismo; pobreza; autoritarismo; questões de inclusão e exclusão; discriminação; amor; sexualidade; diferenças de género; consumos de álcool e drogas; comportamento ambiental; questões religiosas; sociedade e cultura; indisciplina; entre tantas outras.

Em síntese, tendo um olhar abrangente da equação entre inquietações e oportunidades, o plano de ação do *Cinema Sem Conflitos* visa dar uma resposta global na medida em que se propõe: gerar um panorama nacional de tipologias de conflito; facilitar o ato de pesquisa de vídeos online, respondendo a um padrão de qualidade e adequabilidade, dispondo-os por categorias de conflitos e duração, sendo de fácil adaptação aos tempos letivos; inculcar uma cultura de mediação escolar utilizando esses filmes enquanto recurso pedagógico mediador alternativo mais próximo das vivências dos alunos; promover o debate, a reflexão e a partilha ativa de ideias; a articulação efetiva entre diferentes áreas do conhecimento; a capacidade de iniciar novas aprendizagens partindo das idiossincrasias e conhecimentos prévios; a apreciação e valorização da arte; a manifestação de emoções e sentimentos; a promoção da autoestima; a promoção de hábitos de vida saudáveis; a aprendizagem e, acima de tudo, a convivência harmoniosa em ambientes educativos.

## **Definição do objeto de estudo e finalidades do projeto Cinema Sem Conflitos**

Uma forma de delimitar o objeto de estudo, tornando-o exequível, é a formulação de uma questão concreta e orientadora ao longo de todo o processo de investigação: *Que influência poderá ter uma plataforma online no apoio às práticas de mediação de conflitos em contexto educativo?* Os intervenientes educativos locais são os principais beneficiados com este projeto, uma vez que o podem incluir sistematicamente nas suas práticas pedagógicas específicas, em cada contexto educativo. A utilização da plataforma estará constantemente vinculada às ações que irão decorrer no terreno, mediadas pelos intervenientes educativos locais. Estes, por sua vez, terão um papel fundamental ao darem o seu *feedback* sobre os resultados alcançados.

## **Os fundamentos de como nasceu o Cinema Sem Conflitos e enunciado dos objetivos do estudo e projeto**

Torna-se fulcral no desenvolvimento global deste projeto a enunciação daqueles que foram (e são) os 4 fundamentos base para o nascimento e desenvolvimento deste projeto e investigação. São eles:

I. Contribuir para o avanço do conhecimento científico e didático na área da mediação de conflitos em contexto escolar, proporcionando um espaço online com recursos educativos adequados e devidamente catalogados.

II. Desenvolver e implementar uma plataforma online, tendo por base a filosofia REA - Recurso Educativo Aberto, promovendo o livre acesso e contribuição;

III. Proporcionar uma ampla análise estatística a nível nacional, de forma a ser possível identificar as tipologias de conflitos que mais afetam as instituições em Portugal;

IV. Promover, junto de toda a comunidade educativa, a divulgação de cinema de autor, alertando em simultâneo para a mais valia que será melhorar a reciprocidade entre o Cinema e a Educação.

### **Enquadramento teórico: relação da problemática com o estado da arte**

O encadeamento teórico do projeto *Cinema Sem Conflitos*, que tem a sua maior componente ativa numa plataforma online, necessita de um amplo conhecimento em todos os vértices de desenvolvimento. Como tal, foram definidos os três principais pontos a desenvolver no presente capítulo: a internet na educação, a mediação na educação e o cinema na educação.

Há muito que as desconfianças e hesitações sobre a utilidade da internet na educação foram dissipadas. Uma forma perspicaz de abordar este assunto é relembrar a seguinte consideração, que encerra em si uma forte mensagem. As necessidades atuais de recolher e organizar recursos educativos digitais são de uma grande importância, considerando a quantidade de informação e de recursos existentes e a que é possível aceder através da Internet enquanto a ideologia BYOD (bring your own device) se continua a estabelecer (Nascimento, Lauriza e Maria João Spilker 2014), principalmente devido a uma busca insaciável pela mobilidade, tanto alunos como professores, percebem que a mudança é indispensável e já começou.

Perseguir os interesses fora da sala de aula, poderá vir a ser um dos grandes trunfos que os professores poderão retirar da utilização das tecnologias. Assim, a internet ao serviço da Educação deve possibilitar que se estabeleçam necessidades a serem desenvolvidas e que permitam distinguir, num universo de grande diversidade de recursos digitais, aqueles recursos que, através de um conjunto de características específicas, podem contribuir de forma mais efetiva para a inovação educativa, disponibilizando funções e funcionalidades que os professores podem utilizar para melhorar o ensino e a aprendizagem pelos alunos.

Os conflitos são factos inerentes à interação humana, como tal, não são externos à evolução tecnológica. De forma progressiva também vão passando a existir com mais frequência na internet e, por resultado, a afetar tanto alunos como professores. Desta forma, justifica-se por completo a implementação de novas e inovadoras políticas de apoio à mediação escolar tal como aponta Favinha:

“Com a introdução da mediação, estamos perante uma nova cultura no processo de gestão de conflitos dentro da escola. Um conflito bem trabalhado e resolvido pode significar criatividade, inovação e mudança através de soluções que, aplicadas na prática, traduzam modificações positivas na vida escolar. É um novo espaço para a gestão de um conflito, que se apoia numa redefinição das relações entre os membros da comunidade educativa” (Favinha, 2012, 4).

Assim, a mediação escolar, uma componente ininterrupta da própria educação, necessita de se reinventar idealizando novos espaços comunitários de atuação. O cinema e os meios audiovisuais estão cada vez mais presentes no ambiente escolar e o Plano Nacional de Cinema (PNC) veio dar um relevante contributo neste sentido, através das suas linhas orientadoras que permitem que os estabelecimentos escolares operacionalizem atividades de forma autónoma. O cinema permite que os aprendentes sejam capazes de desenvolver uma visão si mesmos, manipuladas por outros, cujos valores e atitudes poderão não estar em concordância com a sua forma de ser e de estar. Neste sentido Fantin afirma:

O cinema, no contexto da mídia-educação, pode ser entendido a partir de diversas dimensões estéticas, cognitivas, sociais e psicológicas – interrelacionadas com o caráter instrumental, educar com e para o cinema, e com o caráter de objeto temático educar sobre o cinema. Ou seja, a educação pode abordar o cinema como instrumento, objeto de conhecimento, meio de comunicação e meio de expressão de pensamentos e sentimentos. (Fantin , 2007, 1).

Os filmes contribuem a nível de construção social, pois são o reflexo e, paralelamente, o eco da sociedade em que vivemos.

Os assuntos abordados, os temas discutidos, os próprios diálogos funcionam como mecanismos que ajudam a expressar a nossa sabedoria convencional, as nossas verdades, as nossas crenças e os valores sobre o mundo atual. (Pires 2010, 288).

Os filmes lidam com questões adversas de difícil resolução, exatamente o mesmo que fazem os mediadores no seu dia-a-dia: o amor e a separação, o afeto e a perda e até mesmo o confronto entre o bem e o mal. As histórias que alguns filmes apresentam, muitas vezes aproximam-se bastante da realidade, sugerindo vias de resolução. Os medos, tensões, ódios, e a resolução (ainda que ficcional) dos mesmos são graficamente ilustrados e, em seguida, levados pelos espectadores para as suas vidas.

### **Fundamentos metodológicos do projeto**

Assente na metodologia Design-Based Research (DBR), que permite estabelecer uma correlação entre a investigação e a prática na educação, a gênese do próprio projeto percorre os seguintes pressupostos:

- I. Dar resposta a um problema real e significativo;
- II. Criar um novo recurso/contexto de aprendizagem com capacidade de incidir diretamente sobre a problemática identificada;
- III. Efetuar o trabalho de investigação suportado pela implementação prática do projeto;
- IV. Avaliar os resultados da intervenção, analisando as possibilidades de implementação de melhorias.

Através desta metodologia será possível aferir se a inovação introduzida (a plataforma online) tem impacto efetivo num contexto educativo real e qual a sua dimensão. Um dos fortes motivos para a escolha desta metodologia está relacionado com a constante cooperação que irá existir com os profissionais no terreno e a importância decisiva que os mesmos poderão vir a ter no desenvolvimento de soluções partindo de um quadro teórico, para uma aplicação final prática ou reajustando o modelo de aplicação, sempre que necessário. Numa fase posterior, após a realização dos primeiros cruzamentos de dados subjacentes

à atividade profissional, será possível caracterizar corretamente este subconjunto da população, delimitando uma amostra, com as devidas variações que possam vir a existir.

Os instrumentos de recolha foram então selecionados tendo por base primordial responder às questões de investigação colocadas e, paralelamente, ir ao encontro dos objetivos de estudos delineados. Adicionalmente poderá ser considerado um outro método qualitativo através de entrevistas online (Internet-Based Interviews) a pessoas com atividade profissional na área da educação. Conforme é explicitado por Nascimento, Lauriza e Maria João Spilker (2014), atualmente está simplificada a tarefa de realizar uma volumosa recolha de dados através de meios tecnológicos. Estes mesmos dados devem ser armazenados e analisados em tempo útil, sobre diferentes pontos de vista, de forma a dar uma determinada visão ou informação que se pretenda.

### **Implementação do projeto Cinema Sem Conflitos**

A inauguração oficial da plataforma online [www.cinemasemconlitos.pt](http://www.cinemasemconlitos.pt) decorreu durante a conferência “IX Aprender no Alentejo – Encontro Regional de Educação 2017”, que teve lugar na Universidade de Évora no dia 26 de maio de 2017. Nos seis meses prévios a plataforma atravessou a fase prevista de testes intensivos de funcionamento. Este período foi importante para verificar e provar a estabilidade da mesma a garantir que não haveria qualquer problema aquando do início da sua divulgação pública oficial.

A génese do projeto é também um princípio para estabelecer o seu nome, a sua marca e a sua identidade. Assim, um dos primeiros passos do processo de gestão da marca foi a escolha do nome do projeto. A elevada importância desta etapa justificou o desenvolvimento de uma extensa pesquisa sobre os nomes existentes e outras marcas previamente registadas dentro da mesma área de atividade. Com efeito, a designação escolhida - *Cinema Sem Conflitos* - tenta invocar um sentido cómico e até algo sarcástico, já que praticamente todas as narrativas fílmicas decorrem precisamente em torno de enormes conflitos. Trata-se assim de um nome de fácil memorização e que dá relevo às palavras que são alicerces do próprio projeto: cinema e conflitos.



De seguida foi concretizado o procedimento de registo oficial da marca na entidade própria, o Instituto Nacional da Propriedade Industrial – INPI, o que aconteceu no dia 5 de maio de 2015, ficando o *Cinema Sem Conflitos*, como a marca nacional N° 542403. Além do nome textual foi também necessário o desenvolvimento da criação do logótipo oficial, que pudesse ter uma boa aplicabilidade em todos os espaços necessários, assim como a capacidade de ser suficientemente adaptável às necessidades que pudessem surgir.

### **Organização e Desenvolvimento para implementação do espaço Cinema Sem Conflitos**

Um dos pressupostos do projeto foi a necessidade de identificar e agrupar as centenas de tipologias de conflitos existentes, que acontecem recorrentemente em contextos educativos. Depois de um longo trabalho de pesquisa de campo e consulta bibliográfica foram definidas 10 categorias, que fazem parte da organização geral da plataforma e da indexação de todos os novos conteúdos lançados.

Para o desenvolvimento da plataforma foi escolhida a ferramenta de gestão de conteúdos online *Wordpress*. As principais vantagens da sua utilização estão relacionadas com a facilidade de implementação, capacidade de personalização elevada, suporte completo de multimédia e, principalmente, as potencialidades colaborativas em comunidade com a interação simplificada de vários membros.

O design e acessibilidade da plataforma online *Cinema Sem Conflitos* foi um dos aspetos mais importantes na fase de implementação, uma vez que pretendia responder às diferentes necessidades tecnológicas contemporâneas. A inserção e atualização dos conteúdos oferecidos ao público exige um trabalho constante de pesquisa e catalogação de materiais, por parte dos membros da equipa. Nesta fase inicial, o *Cinema Sem Conflitos* não tem a responsabilidade de alojamento próprio de filmes. O espaço tem sim o seu enfoque na partilha e disseminação dos filmes para utilização em contexto, sendo premissa fundamental que os filmes estejam obrigatoriamente alojados em espaços online dos realizadores, produtores, distribuidores ou outras entidades oficiais. Preservam-se assim os seus direitos autorais, pois é facilmente verificável que muitos autores, depois da

submeterem os seus filmes no circuito de festivais, sendo filmes de autor, disponibilizam integralmente a obra online, especialmente quando falamos no caso das curtas metragens. Sempre que um filme é introduzido na plataforma para publicação, este faz-se acompanhar da respetiva ficha técnica, uma sinopse (quando possível) e um link para o local primitivo onde o seu autor alojou o respetivo conteúdo.

Cada publicação realizada no espaço *Cinema Sem Conflitos* é automaticamente disseminada por três redes sociais interligadas – Facebook, Twitter e Google+, promovendo assim a participação ativa, a partilha e a capacidade de obtenção de feedback por parte do público.

### **Conclusões finais (a partir da primeira análise de dados sobre implementação online) e perspetivas e desenvolvimentos futuros**

De modo a ser possível materializar algumas reflexões finais sustentadas, apresentamos sucintamente neste ponto de encerramento alguns dados estatísticos relevantes sobre os primeiros seis meses de atividade do espaço online *Cinema Sem Conflitos*. Assim, com o auxílio da ferramenta Google Analytics, entre junho e dezembro de 2017, foi possível quantificar um total de 19 475 entradas na plataforma. Os dados demográficos dos visitantes indicam que 78% são do sexo feminino e 22% do sexo masculino, sendo que mais de 70% têm idades compreendidas entre os 35 e os 54 anos de idade, o que comprova satisfatoriamente a correlação com o público-alvo que se pretendia atingir (docentes). Do ponto de vista tecnológico, 63,4% dos acessos foram feitos através de computadores desktop ou portáteis e mais de 30% através de smartphones, tablets, ou outros dispositivos móveis, pelo que a acessibilidade mobile deve prosseguir o seu melhoramento e expansão. Este tipo de dispositivos continua a aumentar exponencialmente e a sua facilidade de utilização é fulcral.

Por outro lado, a recolha estatística também nos permite encontrar alguns problemas que necessitam de reflexão cuidada a curto prazo: foi possível quantificar uma fraca taxa de visitas ao espaço do *Blog* e escassa interação do público através dos espaços para comentário. Esta é uma situação que terá de ser revista, dado que um dos objetivos do projeto é criar, efetivamente, um espaço

de debate e de partilha de conteúdos diários. É precisamente esta reflexão que nos leva à conclusão final, onde são estabelecidas como perspetivas futuras de desenvolvimento:

I. Criar um espaço de partilha de guiões de exploração dos filmes selecionados, para auxílio dos intervenientes educativos no terreno (professores, psicólogos, formadores, etc.) na preparação dos seus planos de aula;

II. Estabelecer uma rede de parcerias com escolas interessadas, tendo como objetivo a recolha direta de opiniões dos profissionais, sendo assim possível tornar a nossa análise mais abrangente e não restrita a estatísticas online;

III. Estudar a possibilidade de desenvolvimento de um concurso nacional de produção de curtas-metragens, promovendo a aproximação com todos os agrupamentos de escolas nacionais, assim como o estímulo à criação própria de novos trabalhos artísticos na área do cinema em Portugal.

## **BIBLIOGRAFIA**

Boyd, Danah. 2014. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale: Yale University Press.

Dron, Jon e Terry Anderson. 2014. *Teaching Crowds: Learning and Social Media*. Athabasca: Athabasca University Press.

Fantin, Mônica. 2007. *Mídia-Educação e Cinema na Escola* in *Revista Teias* nº 8: 15-16.

Favinha, Marília. 2012. *A Mediação e a criação de novos contextos educativos*. CIEP – Universidade de Évora. <http://bit.ly/2FTiXOP>. Acedido em 9 de maio de 2017.

García-Roldán, Angel. 2012. *El vídeo-ensayo en la formación audiovisual del profesorado* in *Invisibilidades* nº 3: 47-56.

Morgado, Catarina e Isabel Oliveira. 2009. *Mediação em contexto escolar: transformar o conflito em oportunidade* in *Exedra* nº 1: 43-56.

Nascimento, Lauriza e Maria João Spilker. 2014. *Pedagogias emergentes - desafio e perspectivas para as Universidade na sociedade em rede* in *ESUD 2014 - XI*

Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância, 2691–705.  
Florianópolis/SC: ESUD.

Pires, Eloiza Gurgel. 2010. A Experiência Audiovisual nos Espaços Educativos: Possíveis Interseções entre Educação e Comunicação in Educação e Pesquisa nº36: 281–95.