



Cinema Sem Conflitos. Quando Através do Cinema Também se Pode Mediar Conflitos em Contexto Escolar

Cinema Without Conflicts. When Through Cinema You Can Mediate Conflicts in a School Context

Revista Portuguesa de Educação Artística,
Volume 8, N.º 1, 2018
DOI: 10.23828/rpea.v8i1.142
<http://recursosonline.org/rpea>

Ricardo Braga Silva
Cinema Sem Conflitos – Autor
Fundação Calouste Gulbenkian
rbsilva@cinemasemconflitos.pt

Ivan Gouveia
Cinema Sem Conflitos – Autor
Escola Secundária Domingos Rebelo – Ponta Delgada
igouveia@cinemasemconflitos.pt

José Alberto Rodrigues
Cinema Sem Conflitos – Consultor Pedagógico
ATE – Associação dos Trabalhadores da Educação
jarodrigues@cinemasemconflitos.pt

RESUMO

O presente artigo aborda o desenvolvimento de um projeto na área da Educação em Portugal e que compreende uma dupla vertente, teórico-prática, e onde é proposta a criação e a implementação de um Recurso Educacional Aberto – designado *Cinema Sem Conflitos* – que pode ser adotado pelos intervenientes educativos e instituições de apoio à criança e jovens em risco em âmbito nacional. Em paralelo é efetuada uma primeira análise estatística abrangente, suportada em ferramentas de Analytics e Surveys, com o objetivo final de se vir futuramente a avaliar a influência do conceito em contexto real de ensino e oferecer à comunidade uma nova e clara perspetiva das tipologias de conflitos que mais afetam cada região do país.

Palavras-chave: Educação; Mediação de Conflitos; Cinema; Recursos Educativos Abertos

ABSTRACT

This article discusses the development of a project in the subject of Education that includes a two-way, theoretical and practical, perspectives where it is proposed the creation and implementation of an Open Educational Resource – named as *Cinema Sem Conflitos* – that can be adopted by educational actors and child safe institutions at risk with a national level of coverage. Simultaneously, a comprehensive statistical analysis will be carried out, supported by Analytics and Surveys tools, with the ultimate goal of evaluating the influence of the concept in the real context of teaching and offering the community a new and clear perspective of the typologies of conflicts that most affect each region of the country in a recent future.

Keywords: Education; Mediation of Conflicts; Cinema; Open Education Resources

1. Introdução

A realidade educativa dos dias de hoje transporta consigo um misto que tanto tem de inquietações como de oportunidades, mas inquietações e oportunidades não são necessariamente conceitos desconexos apostos. O tema deste artigo tem precisamente a sua origem num distinto conjunto de inquietantes descobertas, subjacente a vários 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 a denunciar graves situações de violência e de indisciplina (Boyd, 2014; Cohen, Manion, & Morrison, 2007; Dwyer, 2010; Zawacki-Richter & Anderson, 2013). 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 dos professores (Favinha, 2012: 3). Mas será que é possível transformar esses conflitos em oportunidades? (Morgado & Oliveira, 2009). Poderão as redes sociais dar o seu contributo nesse sentido?

Depois, e como segundo campo de inquietações, surge o excesso de informação, verificado a nível da sociedade em geral e que ganha um foco minucioso na área educativa durante esta investigação. Esta questão, motivada pela sociedade em rede (Castells, 2010; Dron & Anderson, 2014; Nascimento & Spilker, 2014), merece um olhar igualmente bastante atento.

Aos professores e aos alunos passou a ser exigido que melhorassem a sua fluência técnica, no-

meadamente 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 de recursos, para uma quantidade colossal, nunca antes verificada. Surge assim a carência de maior organização de informação (Ramos, Teodoro, & Ferreira, 2011) e, paralelamente, de agregação (Dron & Anderson, 2014; Kemczinski, 2015). A questão que se coloca é se esse excesso de informação, habitualmente designado por desinformação, não poderá conter em si uma oportunidade de melhorar algo.

Com base nas inquietações expostas, surge o *Cinema Sem Conflitos*¹. Neste projeto, o cinema assume-se como um elo de ligação único, pela transversalidade que a própria linguagem audiovisual possui (García-Roldán, 2012; Pires, 2010). 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 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 mo-

¹ Endereços do website oficial do projeto Cinema Sem Conflitos e redes sociais:

Website – <http://cinemasemconflitos.pt>;

Facebook – <https://www.facebook.com/cinemasemconflitos>;

Twitter – <https://twitter.com/cinemaconflitos>;

Google+ – <https://plus.google.com/u/0/111498720593606283487>.

mentos certos, podem ser autênticos “espelhos” para as nossas próprias vidas e sugerir-nos novos caminhos a seguir. O “que vemos de nós mesmos nestas imagens”? (Hernandez citado por Valle, 2011: 49). 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 outra. Na verdade, a identificação morfológica do conflito e a sua respetiva categorização taxonómica encerra em si uma dificuldade, devido à enorme quantidade de tipologias existentes (Rivera & Carvajal, 2013: 125).

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 e dispondo-os por categorias de conflitos e duração, sendo de fácil adaptação aos tempos letivos; incutir 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 idiosincrasias 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.

2. Definição do Objeto de Estudo e Finalidades do Projeto Cinema Sem Conflitos

Uma forma de delimitar o objeto de estudo e, como tal, torná-lo mais 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, autonomamente, em cada contexto educativo. A recolha de dados para análise será realizada de forma interrupta, uma vez que a investigação irá decorrer fundamentalmente num espaço online. 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.

3. Os Fundamentos de Como Nasceu o Cinema Sem Conflitos e Enunciado dos Objetivos do Estudo e Projeto

Não inferindo ainda sobre o espaço que foi criado online e as suas premissas, organização, estruturação e finalidades, torna-se fulcral no desenvolvimento global deste projeto a enunciação daqueles que foram (e são) os quatro fundamentos base para o nascimento e desenvolvimento deste projeto e investigação. São eles:

I. Contribuir na área da mediação de conflitos em contexto escolar, através do cinema, proporcionando num espaço online a catalogação de filmes adequados às tipologias de conflitos;

II. Desenvolver e implementar uma plataforma online promovendo o livre acesso a filmes de autor devidamente catalogados e a futura criação de recursos educativos (guiões de exploração) para os mesmos;

III. Proporcionar uma ampla base de dados nacional de forma a ser possível identificar as tipologias de conflitos que mais afetam as crianças e jovens em Portugal e que filmes poderão adequar-se ao contexto para a prevenção, gestão e mediação desses conflitos;

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.

4. 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 para desenvolvimento no presente capítulo: a internet na educação, a mediação na educação e o cinema na educação, que de seguida daremos conta, sinteticamente e sistematizando as suas áreas chave e pontos de referência para o desenvolvimento e implementação do projeto.

4.1. Internet 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 recorreremos à afirmação de Dron & Anderson (2014): “Se alguém expressar dúvidas sobre a aprendizagem online ser o futuro apenas teremos de lhe perguntar onde procuram em primeiro lugar algo novo”.

De facto, a aprendizagem online tem crescido exponencialmente. Este fenómeno começou por acontecer nas instituições de Ensino Superior, por estar mais próxima dos meios tecnológicos necessários e devido à maior maturidade etária dos seus alunos, contudo, na última década, movimentações parecidas têm acontecido em escolas do Ensino Secundário e Básico, esperando alcançar os mesmos níveis de sucesso (Johnson, Becker, Estrada, & Cummins, 2014a). Assim, é com naturalidade que

vão surgindo mensagens de alerta no sentido de promover uma cultura de organização de conteúdos que esteja à altura do público cada vez mais novo. Ramos et al. (2011) resume as necessidades existentes: “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 & Spilker, 2014: 10) principalmente devido a uma busca insaciável pela mobilidade, tanto alunos como professores, percebem que a mudança é indispensável e que já começou. Segundo Johnson et al. (2014a) existe um fator de motivação adicional subentendido nesta mudança: “Enquanto os jovens se acostumam com o uso de dispositivos nas suas vidas pessoais, mais educadores e dirigentes escolares estão vendo que a tecnologia é essencial para viver, aprender e trabalhar no mundo atual. Validar experiências de aprendizagem informal também desempenha um papel neste desafio, pois os alunos têm mais oportunidades do que nunca para perseguir os seus interesses fora da sala de aula.”

Com efeito, 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. Tomando por base o exemplo do Facebook, como refere Boyd (2014): “Networked publics are here to stay. Rather than resisting technology or fearing what might happen if youth embrace social media, adults should help youth develop the skills and perspective to productively navigate the complications brought about by living in networked publics. Collaboratively, adults and

youth can help create a networked world that we all want to live in”.

Assim, a internet ao serviço da Educação deve possibilitar o que Ramos et al. (2011: 5) estabelece enquanto necessidades a serem desenvolvidas a curta prazo: “[...] é necessário e desejável dispor de conceitos e instrumentos 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.”

4.2. Mediação na Educação

Os conflitos são factos inerentes à interação humana (Seijo, 2003), e, como tal, não são externos à evolução tecnológica. De forma progressiva também vão passando a existir com mais frequência na internet e, como 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 (2012: 4): “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”. Assim, a mediação escolar, uma componente ininterrupta da própria

educação, necessita de se reinventar idealizando novos espaços comunitários de atuação.

4.3. Cinema na Educação

O cinema e os meios audiovisuais em geral estão cada vez mais presentes no ambiente escolar. 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 visões de si mesmos, manipuladas por outros, cujos valores e atitudes poderão não estar em concordância com a sua forma de ser e estar. Neste sentido, Fantin (2007) 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”. Os filmes contribuem a nível de construção social, pois são reflexos e ecos 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 valores sobre o mundo atual (Pires, 2010). 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 das 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 espetadores para as suas vidas. Os filmes podem alternativamente encorajar ou desencorajar as tendências das pessoas para lutar, fugir ou negociar os seus conflitos de vida. Assim, o cinema, uma linguagem eminentemente coletiva, pode encontrar, no ambiente escolar, um espaço extremamente vantajoso de experimentação e criação (Assis, 2009: 8).

5. Metodologia

No presente capítulo serão abordadas as cinco fases do desenvolvimento metodológico pelas quais optámos no desenvolvimento deste estudo e projeto. Inicialmente, serão revistos os fundamentos metodológicos do projeto, passando depois à avaliação da população, amostra e participantes do estudo, e, seguidamente, será realizada uma revisão sobre os instrumentos de recolha de dados e enumerados os procedimentos do trabalho de campo. Finalmente, abordaremos o processo utilizado para tratamento e análise de dados estatísticos como forma de aferir o nível de sucesso numa fase subsequente.

5.1. Fundamentos Metodológicos do Projeto

Assente na metodologia Design-Based Research (DBR), que permite estabelecer uma correla-

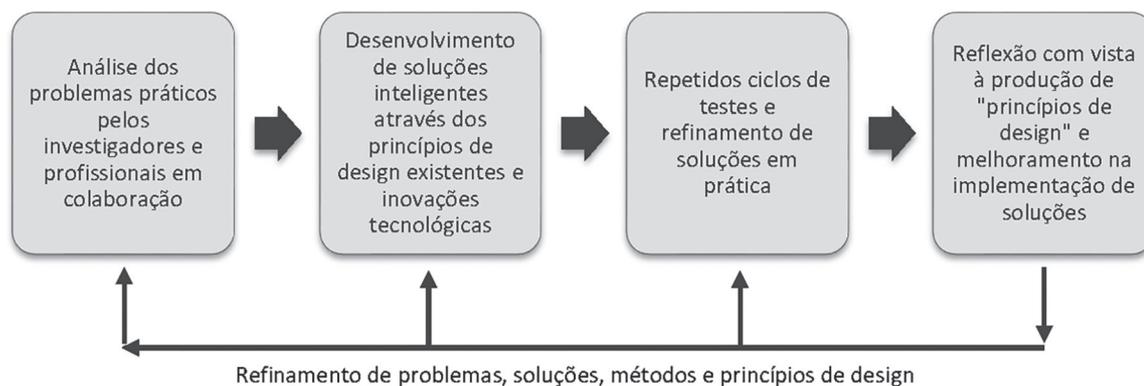


Figura 1 – Esquema adaptado de: Reeves, T. C. (2008). "Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda" em *Educational Technology & Society*, 11, 34.

ção entre a investigação e a prática na educação (Anderson & Shattuck, 2012; Cohen et al., 2007; Herrington, Mckenney, Reeves, & Oliver, 2007; Reeves, 2008; Zawacki-Richter & Anderson, 2013), a génese do próprio projeto percorre os seguintes pressupostos:

I. Dar resposta a um problema real e significativo nas nossas escolas;

II. Criar um novo recurso/contexto de aprendizagem com capacidade de incidir diretamente sobre a problemática identificada e através do cinema;

III. Efetuar o trabalho de investigação suportado pela implementação prática do projeto;

IV. Avaliar futuramente 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. Outro 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 desenvolvi-

mento de soluções partindo de um quadro teórico, para uma aplicação final prática ou reajustando o modelo de aplicação, sempre que necessário. Tal como o DBR conjectura, também no cronograma desta investigação consta um período de avaliação e de aperfeiçoamento do desenho, pois só assim será possível melhorar as intervenções práticas, como demonstrado no esquema nesta página.

No artigo "Design-Based Research (DBR): A Decade of Progress in Education Research?", de Terry Anderson e Julie Stuck (2012), é demonstrado que o DBR é uma metodologia amplamente utilizada em investigações relacionadas com a implementação de inovações tecnológicas em diversos campos da educação como a utilização de novas soluções de *software*, implementação de redes sociais, atividades educativas com suporte a tecnologias, jogos pedagógicos, etc.

5.2. População/Amostra/ Participantes do Estudo

A população infinita será constituída por todos os participantes na plataforma online *Cinema Sem*

Conflitos. Não existirá restrições de acesso à plataforma, a fim de proporcionar um acesso livre. Após uma recolha de dados inicial, será possível delimitar uma amostragem não probabilística através dos questionários online, que será previsivelmente formada, assim esperamos, pelos intervenientes nos processos educativos (público-alvo definido), que apresentamos no diagrama seguinte:



Figura 2 – Diagrama elucidativo de definição do público-alvo do projeto/investigação.

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. Por sua vez, é expectável que nas conclusões desta investigação seja exequível inverter o processo e que a amostra delimitada anteriormente passe a ser representativa de toda a População Educativa, provando assim a aceitação

dos conceitos e resultados obtidos, com a devida margem de erro.

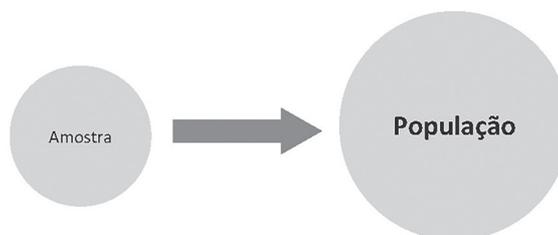


Figura 3 – Relação do nível de confiança entre a Amostra e a População do projeto/investigação.

5.3. Instrumentos de Recolha de Dados

A planificação dos instrumentos de recolha de dados deverá ser encarada como uma fase decisiva, pois é fundamental que “num estudo empírico, que o investigador escreva a Hipótese Operacional que pretende testar antes de proceder à recolha de dados, e que o questionário (perguntas e escalas de medida) e os métodos para analisar os dados sejam planeados de tal forma que possa testar a Hipótese Operacional escolhida” (M. Hill & Hill, 1998: 8). Os instrumentos de recolha foram então selecionados, tendo por base primordial responder às hipóteses de investigação colocadas e, paralelamente, ir ao encontro dos objetivos de estudos delineados (Quadro 1).

Adicionalmente poderá ser considerado um outro método qualitativo através de entrevistas online (Internet-Based Interviews) a pessoas com atividade profissional na área da educação. Porém, esta hipótese só se verificará caso se perceba que é viável e interessante, durante o desenvolvimento da investigação, realizar tal recolha.

	Método de Recolha de Dados DIRETO	Método de Recolha de Dados INDIRETO
Descrição	Surveys Convide à participação facultativa de todos os utilizadores	Analytics Gerados automaticamente e de forma constante pelo sistema
Função	Permitirá quantificar os níveis de satisfação em relação às diferentes funções da plataforma e identificar a área de atividade profissional	Permite visualizar as estatísticas de acesso e utilização da plataforma (páginas mais acessadas, origem e natureza do tráfego, tempo de visualização por conteúdos, ranking de palavras pesquisadas, etc.)

Quadro 1 – Discriminação dos métodos de recolha de dados aplicados.

5.4. Procedimentos do Trabalho de Campo

A história da educação demonstra que o processo de passagem ao trabalho de campo deve ser realizado precocemente de forma a impedir o desfasamento natural entre o conhecimento teórico e as suas respetivas aplicações práticas (Herrington et al., 2007: 3). Nesta investigação, o trabalho de campo irá ser repartido por duas dimensões/fases:

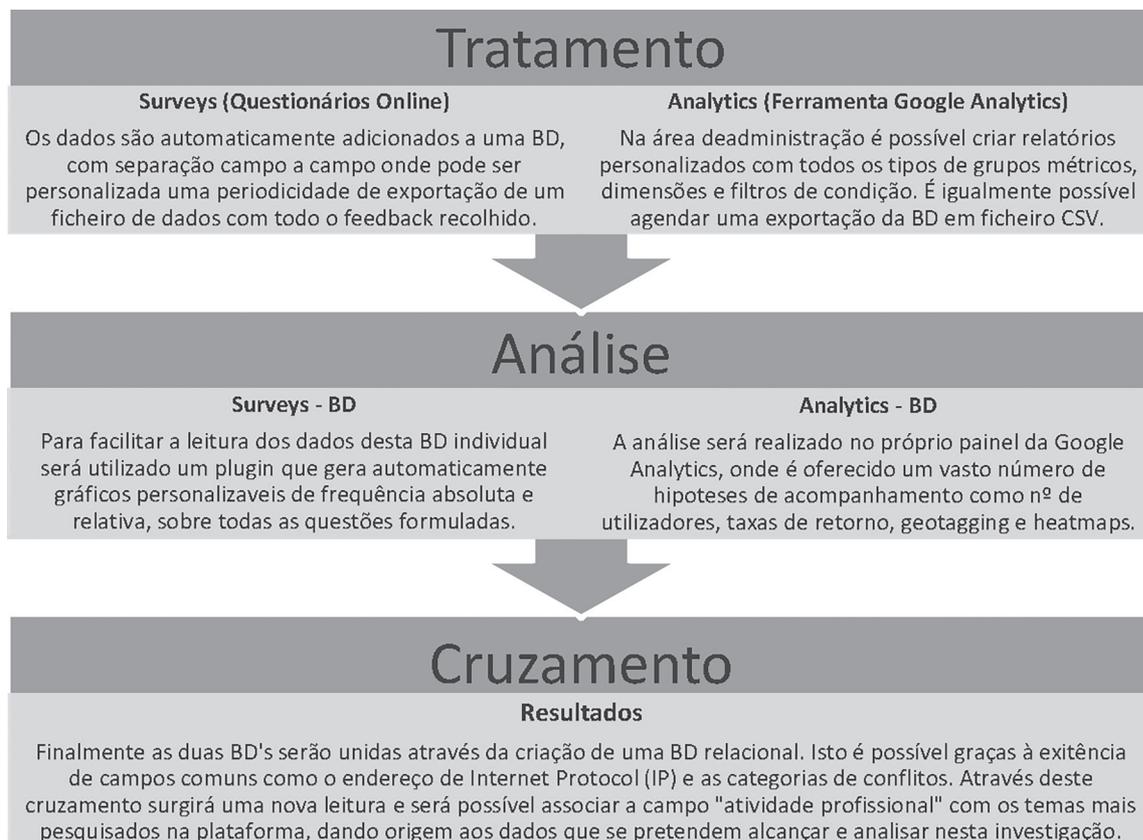
I. Na primeira fase será estabelecida uma base de trabalho online de forma a centralizar todos os tipos de media necessários (Word, Excel, Power Point, PDF, imagens, vetores, links, vídeos Youtube e Vimeo, documentos Google Drive, entre outros). Para responder a esta necessidade foi selecionado o RealtimeBoard9. Uma ferramenta web 2.0 gratuita que propõe substituir os tradicionais quadros nas salas de aula, onde é possível disponibilizar todos os conteúdos sem limites bidimensionais, com a possibilidade de partilha e colaboração entre utilizadores.

II. Na segunda fase instituiremos algumas parcerias com os intervenientes locais, a quem este trabalho é especialmente dirigido. Desta forma será proposto que iniciem a utilização da plataforma dando o seu *feedback*.

5.5. Tratamento e Análise de Dados

Conforme é explicitado por Nascimento & Spilker (2014), atualmente está simplificada a tarefa de realizar uma volumosa coleta de dados através de meios tecnológicos. Os mesmos 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. A rapidez da análise ganha assim um ênfase extra, de forma a poder contribuir positivamente nos processos iterativos de melhoramento da plataforma a nível didático, administrativo, de alocação de recursos organizacionais e, principalmente, de tomada de decisão. (Siemens & Long, 2011: 4).

Como resultado foi necessário definir uma estratégia que permita criar um método expedito e acelerar tanto o processo de tratamento como de análise. Assim, no sentido de dar uma resposta consistente e elucidativa a este ponto do projeto, foi realizado um protótipo da plataforma online com o objetivo de realizar alguns testes experimentais de recolha de dados. De seguida, procedeu-se ao ensaio, como está demonstrado no esquema seguinte:



Quadro 2 – Metodologia aplicada ao tratamento e análise de dados.

6. Bases de Inovação a Integrar no Projeto Cinema Sem Conflitos

A inovação é um fator primário neste projeto que terá uma especificidade agregativa triangular unindo as áreas do cinema, da mediação de conflitos em contexto educativo e da conceção de Recurso(s) Educacionai(s) Aberto(s), gerando uma nova e desafiante abordagem. Como fica demonstrado no seguinte esquema, os três fatores terão uma importância equivalente:

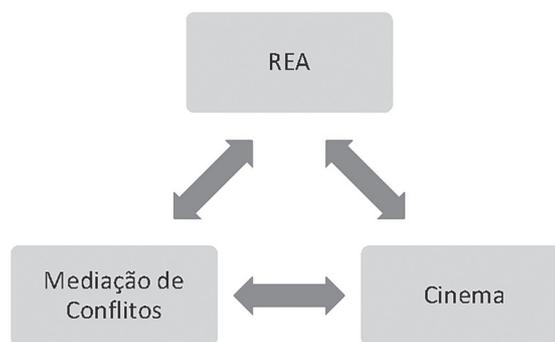


Figura 4 – Relacionamento proporcional das três áreas em estudo.

Ao nos propormos estudar o comportamento de um público, que será pela primeira vez convidado a usufruir da plataforma online *Cinema Sem Conflitos*, deveremos estar a proporcionar:

I. A nível micro, uma experiência nova que responde às necessidades específicas de todos aqueles (professores, psicólogos, formadores, famílias e aprendentes, etc.) que se debatem na sua atividade diária com vários tipos de conflitos relacionados com o meio escolar e toda a sua envolvimento na comunidade;

II. A nível macro, será possível gerar resultados estatísticos primários sobre as tipologias de conflitos mais procurados por incidência da zona geográfica. Esta visão, no panorama nacional, possibilitará uma visão holística sobre os fenómenos que afetam as escolas das diferentes regiões do país.

7. Implementação do Projeto Cinema Sem Conflitos

A inauguração oficial da plataforma online cinemasemconflitos.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, pelas 9 horas, foi realizada uma comunicação: “*Cinema sem Conflitos* – uma proposta prática na prevenção e combate à indisciplina”, momento esse que assinalou a abertura oficial ao público. 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 e garantir que não haveria qualquer problema aquando do início da sua divulgação pública oficial.

7.1. Gestão da Marca

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, o nome escolhido – *Cinema Sem Conflitos* – tenta invocar um sentido cómico e até algo sarcástico, já que praticamente todas as narrativas filmicas 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, no dia 5 de maio de 2015, ficando o *Cinema Sem Conflitos* com a marca nacional N.º 542403. Além do nome textual foi necessário iniciar e desenvolver o trabalho de 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.



Figura 5 – Logotipo oficial

7.2. 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 indexação de todos os novos conteúdos lançados (Quadro 3).

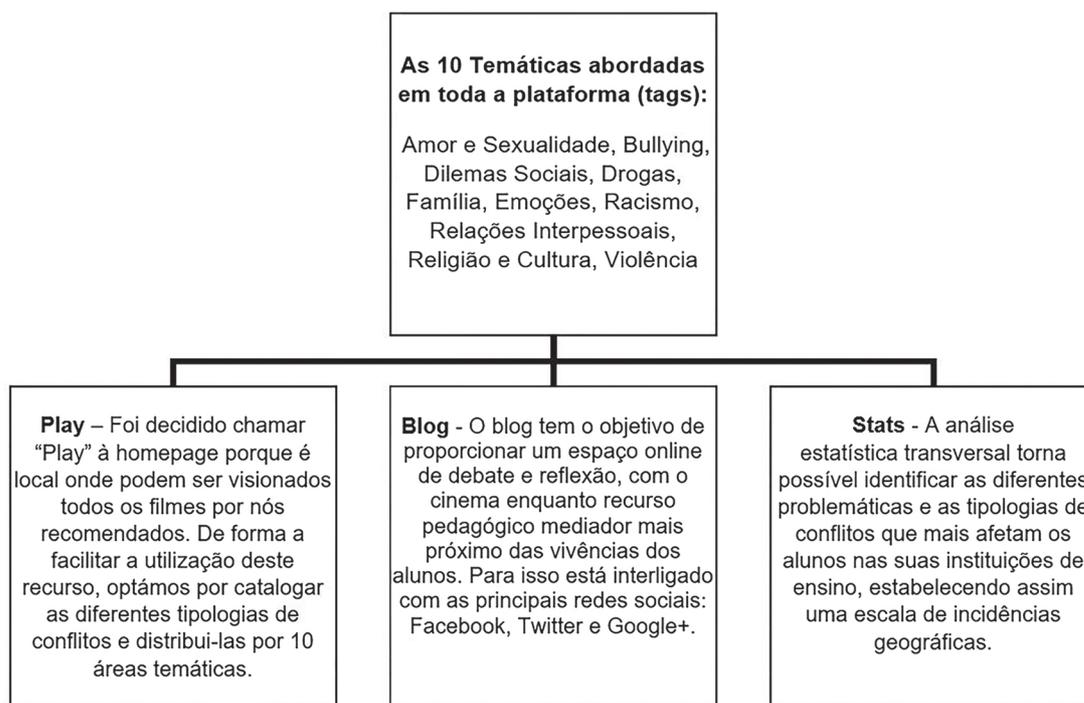
Para o desenvolvimento da plataforma foi escolhida a ferramenta de gestão de conteúdos online *Wordpress*. As principais vantagens da sua utilização estão relacionadas com a facilidade de imple-

mentação, capacidade de personalização elevada, suporte completo de multimédia e, principalmente, as potencialidades colaborativas em comunidade com a interação simplificada de vários membros.

7.3. Design e Acessibilidade

O design e a 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:

- I. Visualização em dispositivos web de entretenimento/produzividade (pc, smart tv, etc).
- II. Visualização em dispositivos mobile (smartphones, tablets, etc.).



Quadro 3 – Estrutura geral da plataforma online com sistema de indexação por tags.

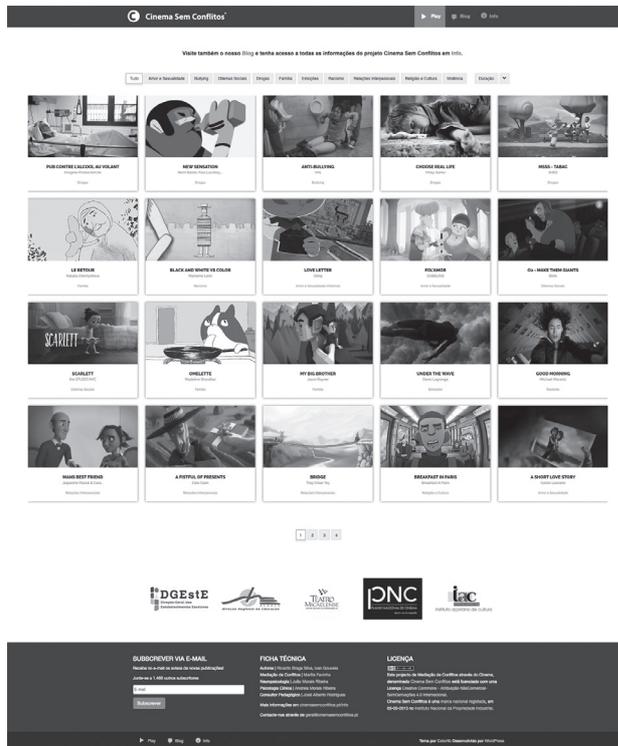


Figura 6 – Visão web browser em versão desktop.

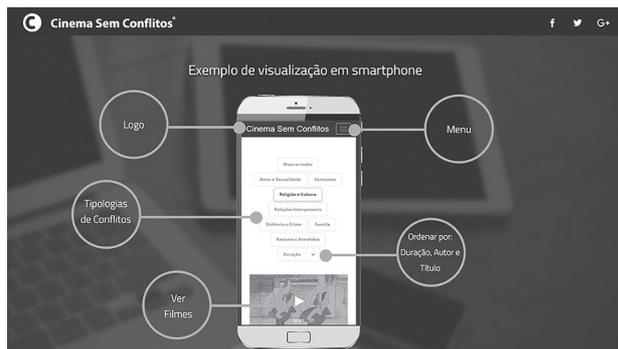


Figura 7 – Visão web browser em versão mobile e explicação das funcionalidades.

7.4. Gestão de Conteúdos

A inserção e a atualização dos conteúdos oferecidos ao público exigem um trabalho constante de pesquisa e de catalogação de materiais por parte dos membros da equipa técnica. 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, preservando-se assim os seus direitos autorais, até pelo facto de se começar a verificar que muitos filmes, acabado (ou mesmo antes de acabar) o caminho de submissão do filme a festivais e outros concursos, disponibilizam o filme online, especialmente quando falámos, como é o caso, de 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.

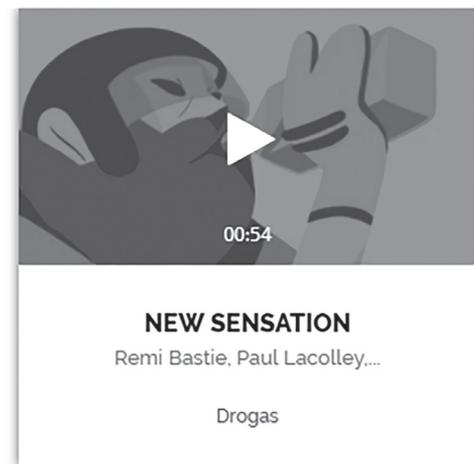


Figura 8 – Layout de filme publicado na plataforma com informações técnicas.

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.



Figura 9 – Redes sociais usadas pelo espaço Cinema Sem Conflitos.

8. Conclusões Finais e Perspetivas e Desenvolvimentos Futuros

De modo a ser possível materializar algumas reflexões finais sustentadas, decidimos apresentar sucintamente neste ponto de encerramento alguns dados relevantes sobre os primeiros seis meses de atividade do espaço online *Cinema Sem Conflitos*. Os dados demográficos dos visitantes indicam-nos 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, dados que comprovam satisfatoriamente a correlação com o público-alvo que se pretendia atingir (docentes). As visitas foram oriundas de três principais países – Portugal (87,79%), Brasil (6,42%) e Estados Unidos (3,31%) – o que vincula convenientemente o *Cinema Sem Conflitos* não só a Portugal, mas também a várias comunidades que adotam a língua portuguesa, aspeto que consideramos bastante relevante, apesar de validar, novamente, o público-alvo que se pretendia (docentes e em Portugal). Do ponto de vista tecnológico, 63,4% dos acessos foram feitos através de

computadores desktop ou portáteis, no entanto mais de 30% dos visitantes utilizou smartphones, tablets, ou outros dispositivos móveis, pelo que a acessibilidade mobile tem que continuar a ser aprimorada, pois este tipo de dispositivos continua a aumentar exponencialmente e a sua facilidade de utilização é fulcral. Por último, e continuando a recorrer ao Google Analytics, podemos perceber que os interesses gerais dos nossos visitantes são fundamentalmente “Media & Entertainment/Book Lovers” sendo que a grande maioria da segmentação por profissão é definida como: “Education/Primary & Secondary Schools (K-12)”, “Education/Post-Secondary Education” e “Test Preparation & Tutoring”. Esta última indicação dá-nos garantias de que a plataforma online é visitada maioritariamente por profissionais ligados à Educação, o que se pode considerar um apontamento de sucesso, decorridos apenas seis meses, e que preenche completamente o que da nossa parte seria expectável.

Esta recolha estatística também nos permitiu encontrar alguns problemas que necessitam de reflexão cuidada a curto prazo: como a fraca taxa de visitas ao espaço do *Blog* e a escassa interação do público através dos espaços para comentário. Este é um assunto que terá que ser retificado, pois um dos pressupostos do projeto é criar, efetivamente, um espaço de debate e de partilha de conteúdos diários. É precisamente esta inquietação que nos leva ao final deste ponto, estabelecendo algumas perspetivas futuras e que passam por:

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.

Referências Bibliográficas

- Allen, E., & Seaman, J. (2014). *Opening the Curriculum: Open Educational Resources in U.S. Higher Education*. Oakland: Babson Survey Research Group / Pearson.
- Anderson, T. (2007). "Design-based Research and its Application to a Call Centre Innovation in Distance Education" em *Canadian Journal of Learning and Technology*, 31(2).
- Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). "Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research?" em *Educational Researcher*, 41(2012), 16-25.
- Assis, H. L. (2009). "As imagens cinematográficas finalmente chegaram às minhas aulas de arte!" em *Revista Digital do LAV*, 2(2).
- Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press. Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society* (2nd ed., vol. I). Massachusetts: Blackwell Publishing.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education* (6th ed., vol. 55). London: Routledge.
- Dron, J., & Anderson, T. (2014). *Teaching Crowds: Learning and Social Media*. Athabasca: Athabasca University Press.
- Dwyer, T. (2010). *Media convergence* (1.ª Edição). Maidenhead: Open University Press.
- Fantin, M. (2007). "Mídia-Educação e Cinema na Escola" em *Revista Teias*, 8(15-16).
- Favinha, M. (2012). "A Mediação e a criação de novos contextos educativos" em *CIEP – Artigos em Livros de Actas/Proceedings* (p. 10). Évora.
- García-Roldán, A. (2012). "El video-ensayo en la formación audiovisual del profesorado" *Invisibilidades*, 3, 47–56.
- Herrington, J., Montgomerie, C. (Ed.), McKenney, S., Seale, J. (Ed.), Reeves, T. C., & Oliver, R. (2007). "Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal" em *World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications 2007*. Vancouver, Canada, 4089-4097.
- Hill, J. R., Wiley, D., Nelson, L. M., & Han, S. (2004). "Exploring Research on Internet-Based Learning: From Infrastructure To Interactions" em *Handbook of research on educational communications and technology*, 433–460.
- Hill, M., & Hill, A. (1998). *A construção de um questionário. Dinâmia – Centro de Estudos sobre a Mudança Socioeconómica*. Lisboa.
- Johnson, L., Becker, S. A., Estrada, V., & Cummins, M. (2014a). *NMC Horizon Report: Edição Educação Básica 2014*. Austin, Texas, Estados Unidos.
- Johnson, L., Becker, S. A., Estrada, V., & Cummins, M. (2014b). *NMC Horizon Report: Edição Ensino Superior 2014*. Austin, Texas, Estados Unidos: The New Media Consortium.
- Juan Carlos Torrego Seijo (Coordenador). (2003). *Mediação de Conflitos em Instituições Educativas. Manual para Formação de Mediadores* (1.ª Edição). Porto: ASA.
- Kemczinski, M.-ángel T. M. D. A. (2015). "Un repositorio digital de contenido fílmico como recurso didáctico" em *Comunicar – Revista Científica de Comunicación y Educación*, 22(44), 63–71.
- Morgado, C., & Oliveira, I. (2009). "Mediação em contexto escolar: transformar o conflito em oportunidade" em *Exedra – Revista de Educação e Formação*, 43–56.
- Nascimento, L., & Spilker, M. (2014). "Pedagogias

emergentes – desafio e perspectivas para as Universidade na sociedade em rede” em *ESUD 2014 – XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância* (pp. 2691-2705). Florianópolis/SC.

- Ramos, J., Teodoro, V., & Ferreira, F. (2011). “Recursos educativos digitais: reflexões sobre a prática” em *Cadernos SACAU/SEF VII Ministério da Educação e Ciência/DGIDC*, 11-34.
- Reeves, T. C. (2008). “Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda” em *Educational Technology & Society*, 11, 29-40.
- Rivera, V. T., & Carvajal, A. P. (2013). “De los conflictos complejos: naturaleza, estructura y morfología de los conflictos intratables e imperecederos” em *Revista de Relaciones Internacionales, Estrategia y Seguridad*, 8(2), 119-142.
- Sá, I. (1976). *Cinema – presença na Educação*. Rio de Janeiro: Renes.
- Torremorell, M. C. B. (2008). *Cultura de Mediação e Mudança Social*. Porto: Porto Editora.
- Valle, L. D. (2011). “Cinema e educação: alternativas para desaprender a docência e possibilidades para construir-se como educador” em *Invisibilidades*, 1, 46–54.
- Zampa, D. F. M. (2009). “¿De qué hablamos cuando hablamos de mediación educativa?” em *Revista de Mediación*, 2(3), 38–44.
- Zawacki-Richter, O., & Anderson, T. (2013). *Online Distance Education: Towards a Research Agenda*. AU Press, Athabasca University.

