

A relevância das literacias fílmica e digital para processos educativos inclusivos e sustentáveis

The relevance of film and digital literacies to inclusive and sustainable educational processes

Pedro Alves

Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR)
Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa (EA-UCP)
pmalves@porto.ucp.pt

Resumo

A Agenda 2030 da ONU realça a importância da cultura, da arte e da educação para o desenvolvimento humano sustentável, o empoderamento individual, a cidadania ativa, a inclusão social e a coesão territorial. Duas literacias que para isso contribuem são a artística e a digital, estimulando capacidades de comunicação, sensibilidade, empatia e pensamento crítico que definem indivíduos e realidades. Também o cinema contribui para essa definição, combinando expressões e experiências artístico-culturais com modos de criação e receção cada vez mais próximos das tecnologias digitais. Os cruzamentos entre cinema e educação têm propiciado diferentes estratégias que confirmam a sua relevância para uma consciência e apropriação críticas do mundo por parte dos jovens. A proliferação das imagens como formas privilegiadas de contacto com o real acarreta a necessidade de reforçar competências de codificação e descodificação das mesmas. Esta deve trabalhar-se nas escolas, com abordagens que permitam compreender o papel do cinema e da comunicação digital na construção de perspetivas, sensibilidades e saberes polissémicos e informados. Assim, neste texto analisaremos os modos como cinema e tecnologia se posicionam, hoje, como áreas fundamentais para processos educativos de carácter inclusivo e sustentável, oferecendo amplas possibilidades de cognição, afetividade e atuação, quer individual quer coletiva.

Palavras-chave: cinema; educação; tecnologia; inclusão; sustentabilidade.

Abstract

The UN 2030 Agenda highlights the relevance of culture, art and education for human sustainable development, individual empowerment, active citizenship, social inclusion and territorial cohesion. Two of the literacies that most contribute to this purpose are the artistic and the digital, stimulating capacities of communication,

sensitivity, empathy and critical thinking, that define individuals and realities. Cinema also participates in that definition, by combining artistic and cultural expressions and experiences with creative and spectatorial modes that more and more relate to digital technology. The intersections between cinema and education have provided different strategies that confirm their relevance for a critical awareness and appropriation of the world by young people. The proliferation of images as privileged forms for contacting with reality brings the need to reinforce visual encoding and decoding competences. This should be done in schools, through approaches that allow to understand the role of cinema and digital communication in the construction of polysemic and informed perspectives, sensitivities and knowledge. Thus, in this paper we will analyse how cinema and technology are, today, fundamental areas for inclusive and sustainable educational processes, offering wide possibilities for individual and collective cognition, affectivity and performance.

Keywords: cinema; education; technology; inclusion; sustainability.

Introdução: a relevância das literacias digital e artística para a cultura e a educação

A Agenda 2030 da ONU recomenda a adoção de estratégias criativas e inovadoras focadas nos desafios de desenvolvimento e sustentabilidade. Entre os vários Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (SDG's), o Objetivo 4 (“Garantir uma educação de qualidade inclusiva e equitativa e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos”) e o Objetivo 11 (“Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis”) enfatizam o papel da cultura na valorização da diversidade e na inclusão de áreas rurais ou periféricas (ONU, 2015, pp. 19 e 26). A cultura é uma força motora para a identificação coletiva (UNESCO, 2016, p. 17), bem como para a cidadania ativa, o empoderamento individual e a coesão social (COMISSÃO EUROPEIA, 2018, p. 1). No entanto, precisamos de políticas e projetos que valorizem a educação e o seu cruzamento com a cultura e com as artes, enquadradas em parcerias ativas com diferentes instituições pedagógicas, artísticas ou culturais (UNESCO, 2017a, p. 6).

As literacias digital e artística são cada vez mais relevantes para o impacto sociocultural da educação. As tecnologias digitais enquadram grande parte da nossa comunicação quotidiana atual (REIA-BAPTISTA, 2006) e têm vindo a transformar

continuamente as sociedades e os seus estilos de vida (COMISSÃO EUROPEIA, 2018, p. 1). Este rápido e transversal desenvolvimento do digital trouxe consigo necessidades urgentes de modelos inovadores de educação que fomentem o desenvolvimento inclusivo e igualitário, bem como de implicação cultural, de cada indivíduo, na sua relação com ferramentas digitais (UNESCO, 2017b, p. 59). Essa relação é propiciadora do aparecimento da subjetividade e da idiosincrasia na utilização das ferramentas e na compreensão do mundo através delas. Por isso, requerem-se estratégias pedagógicas e expressões ou experiências artísticas que conduzam os alunos não apenas no sentido da racionalidade verbal e lógica, mas também da autonomia, da responsabilidade, da capacidade de superar erros, de responder a desafios e de “interpretar e intervir no mundo” (PNA, 2018, p. 17) a partir das principais ferramentas de comunicação ao seu dispor.

O presente artigo foca-se no cinema (enquanto arte profundamente implicada com os tempos e espaços humanos) e nas suas possíveis aplicações educativas através de tecnologias digitais, como modo de responder aos desafios previamente identificados. Para isso, combina uma revisão da literatura com a identificação e caracterização de práticas de enquadramento do cinema em âmbitos pedagógicos, quer nacionais quer europeus. Através desse cruzamento, procuramos aferir como contextualizar proficuamente as literacias digital e fílmica nos desafios pedagógicos da contemporaneidade, onde se tornam úteis e relevantes para diferentes profissionais ou instituições nos campos da cultura, da arte, do cinema e/ou da educação.

Literacia fílmica no campo da educação: desafios e limitações

A participação do cinema no âmbito da educação encoraja diferentes dimensões de aprendizagem crítica, criativa e cultural (cf. BRITISH FILM INSTITUTE, 2015a, p. 7), através de estratégias centradas nos alunos que valorizam as suas satisfações, frustrações, preocupações, motivações e perceções subjetivas (AIDELMAN; COLELL, 2018, p. 151; CABRAL; ALVES, 2018, p. 8). Por outro lado, propicia uma

Volume 15 – Nº 2 – Maio / Agosto de 2021

apropriação pessoal, consciente e coerente do mundo por parte dos jovens (DECOSTER; VANSIELAGHEM, 2014, p. 803) e a possibilidade de (re)construir e (re)conceptualizar experiências vitais, novas formas empíricas e cosmovisões alternativas (STRANGE, 2002, p. 282). A proliferação das imagens como veículos pelos quais conhecemos e percebemos o mundo e a inevitabilidade da sua transmissão e do seu consumo digitais reforçaram a necessidade de educar os alunos nas suas capacidades de codificar e decodificar significados audiovisuais (cf. LARDOUX, 2014, p. 16; LOBO, 2015, p. 353).

As escolas são pontos de encontro naturais entre os jovens e o cinema, constituindo – muitas vezes – o único lugar onde este encontro pode acontecer (BERGALA, 2007, p. 36), particularmente para todos aqueles distanciados (por questões económicas, sociais ou até políticas) da vida cultural de uma cidade ou localidade (AIDELMAN; COLELL, 2018, p. 150). Mas a relação entre a educação fílmica e as escolas acarreta, também frequentemente, dificuldades e constrangimentos em termos do currículo imposto, dos recursos e horários disponíveis, ou até da confiança e conhecimento mútuo entre alunos e professores (PÉREZ MILLÁN, 2014, pp. 110-115). Por outro lado, o cinema é invariavelmente considerado como um mero instrumento para o lazer ou apoio a outras atividades e matérias pedagógicas, algo que prejudica a sua credibilidade cultural e a sua pertinência artística (NUNES LINHARES; GONÇALVES ÁVILA, 2017, p. 99).

De acordo com a OCDE (2018, pp. 6-7), o currículo escolar deve privilegiar princípios humanistas, bem como o livre-arbítrio, as escolhas e o envolvimento dos alunos, propiciando-lhes modos de apropriação, produção, pesquisa e partilha de conhecimento (cf. DELORS et al., 1996; BAPTISTA; ALVES, 2018, p. 139). As atividades culturais, artísticas ou fílmicas enquadram-se nesse objetivo e dão resposta a esses diferentes desafios: não só contribuem para a redução das interações e comportamentos antissociais dos alunos, como melhoram também e substancialmente a sua revalorização pessoal e o seu enquadramento no ambiente escolar (FORTUNA, 2014, p. 268). Não obstante, e em Portugal, são ainda “desiguais na sua estruturação e distribuição, pelo que podem originar ou aprofundar

assimetrias sociais e territoriais graves que importa contrariar” (FORTUNA, 2014, p. 266).

O Ministério da Educação português concretizou recentemente a vontade política para a valorização da inclusão e da autonomia e flexibilidade curriculares nas escolas, através dos Decretos-Lei nº 54/2018 e nº 55/2018 (PRESIDÊNCIA DO CONSELHO DE MINISTROS, 2018a e 2018b). Por outro lado, e numa iniciativa conjunta com o Ministério da Cultura, lançou o Plano Nacional das Artes (PNA), que procura incentivar processos educativos onde os alunos são co-construtores do seu conhecimento. Nesse sentido, promove-se a “apropriação de diferentes linguagens e expressões artísticas” (PNA, 2019, p. 17) como forma de cumprir os princípios, valores e áreas de competência previstos no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (cf. AA.VV., 2016). Estas atividades artísticas proporcionam oportunidades pedagógicas para o desenvolvimento de competências e conhecimentos adequados ao potencial, às expectativas e às necessidades dos estudantes. Respondem também às suas características contextuais e ao seu ambiente sociocultural, promovendo assim níveis mais altos de coesão e participação sociais (cf. AA.VV., 2017).

Agora integrado no recente PNA, o Plano Nacional de Cinema (PNC) representa, desde 2012, a principal estratégia do Governo português para fomentar a formação de professores e atividades fílmicas no contexto dos projetos pedagógicos escolares. Contudo, muitas destas escolas, localizadas em contextos periféricos ou rurais (cf. PNC, 2019, p. 7), não têm condições para aceder e participar nas iniciativas encorajadas ou propostas, devido à falta de recursos, atividades e agentes culturais ou artísticos. Mesmo nos principais centros urbanos nacionais, o PNC depende da colaboração com diferentes instituições e das atividades por elas programadas para proporcionar às escolas projetos ou programas de expressão ou experiência cinematográfica. Cineclubes como os de Faro, Guimarães ou Viseu (cf. CUNHA, 2015, p. 159), bem como associações como a Ao Norte (cf. CUNHA, 2015, p. 160) ou Os Filhos de Lumière (cf. CUNHA, 2015, p. 276) são alguns exemplos de instituições propiciadoras de oportunidades de contato

Volume 15 – Nº 2 – Maio / Agosto de 2021

com a teoria, prática e fruição fílmicas. A estes podemos juntar projetos como “Juventude-Cinema-Escola” (cf. LOBO, 2005), “Foco – Cinema em Ação!” (cf. OLIVEIRA, 2017) ou “Olhar pela Lente” (cf. ALVES e PEREIRA, 2020), que, mesmo sem relação direta com atividades do PNC, contribuíram na mesma relevante medida para o fomento de iniciativas de expressão ou experiência cinematográficas em diferentes contextos e comunidades. No entanto, o acesso a todos os materiais e tutores implicados nas instituições e projetos referidos normalmente restringe-se às escolas e comunidades geograficamente próximas, sem meios ou canais apropriados para uma disseminação mais ampla e democrática.

Nesse sentido, o processo de introdução e aproveitamento do cinema nos ambientes escolares e nos processos educativos está ainda longe de ser inclusivo e sustentável. Entre várias condicionantes que dificultam esse processo, destacamos duas que nos parecem fundamentais. Por um lado, a falta de disponibilidade e flexibilidade horária para professores e escolas garantirem o tempo necessário para atividades fílmicas. Estas não devem ocupar forçosamente horas letivas dedicadas a outras matérias, uma vez que isso contribui para a instrumentalização do cinema como mero suporte pedagógico em contexto de sala de aula. O cinema deve ser privilegiado e experimentado como arte, com todas as consequências de implicação pessoal e cultural que isso significa e que, inexoravelmente, escapam ao currículo escolar tradicional. Por outro lado, devemos encontrar uma forma de disponibilizar os recursos necessários para todos os professores e todas as escolas, independentemente do seu contexto geográfico, trabalharem com os seus alunos conteúdos e práticas de expressão e experiência cinematográfica. Referimo-nos à disponibilização de filmes ou sessões de cinema, mas também à disseminação de recursos pedagógicos e de ações de formação para professores. Projetos e iniciativas capazes de resolverem estas condicionantes de tempo e espaço estarão em melhores condições de proporcionar um contacto frutífero e duradouro entre alunos, comunidades escolares e a sétima arte. Contribuirão, nessa medida, para a inclusão e a sustentabilidade educativas a partir do cinema. E existem, atualmente, exemplos que inspiram como tal poderá ser conseguido.

O cinema e a tecnologia digital como recursos para uma educação inclusiva e sustentável: estudos de caso

Como referimos anteriormente, a tecnologia digital é cada vez mais um veículo incontornável para a comunicação humana, mas também para a construção e partilha de conhecimento. A fase de confinamento e as restrições pandémicas relevaram a necessidade de novos modelos pedagógicos e de comunicação educativa, algo a que a fruição e expressão artísticas – e fílmicas – não ficaram indiferentes. Se antes era algo que já se adivinhava, o contexto atual veio apenas reforçar que a aliança entre o cinema e as tecnologias digitais são uma via de combate, sustentável, para a inclusão cultural, a coesão territorial e a democratização de oportunidades pedagógicas.

O fomento de uma literacia fílmica e digital capaz de responder aos desafios e contextos específicos das diferentes regiões (independentemente de serem urbanas ou periféricas) deve visar uma aplicação autónoma e flexível das ferramentas e dos modelos - pedagógicos ou artísticos – propostos (cf. FORTUNA, 2014; OLIVEIRA; CAETANO, 2017). O já referido PNC, por exemplo, tem atualmente em marcha iniciativas que visam responder a alguns dos desafios anteriormente abordados, nomeadamente no que se refere à disponibilização de filmes e materiais pedagógicos. Para isso, tem procurado utilizar a tecnologia digital como veículo para alojar e disponibilizar esses recursos para todos os professores e escolas participantes no programa. Essa medida irá fomentar um acesso alargado aos materiais e oportunidades que proporciona, permitindo até certo ponto contornar, nas zonas rurais e periféricas, o isolamento geográfico e a recorrente inexistência de programas ou iniciativas locais na área das artes ou da cultura.

Por outro lado, a literacia fílmica através de canais digitais não pode inibir-se de responder ao espectro amplo que define o cinema, desde a criação até à receção e análise. Nesse sentido, as estratégias devem combinar “a compreensão da linguagem das imagens em movimento” com “o domínio da linguagem das imagens

Volume 15 – Nº 2 – Maio / Agosto de 2021

em movimento na produção digital criativa” (REIA BAPTISTA et al., 2014). Dito por outras palavras, deve proporcionar não apenas fruição crítica, como também a capacidade de expressão a partir dos códigos fílmicos (imagem, som ou montagem). No contexto europeu, encontramos alguns projetos capazes de responder a muitas destas valências a partir da utilização de ferramentas digitais (BRITISH FILM INSTITUTE, 2015b). Focar-nos-emos em cinco, procedentes do Norte da Europa, como exemplos paradigmáticos do potencial que a tecnologia digital pode oferecer ao cinema em contexto educativo.

Na Dinamarca, o projeto Film Line (<https://filmlinjen.dk>) propõe uma plataforma digital que dissemina ferramentas de trabalho para a criação de pequenos filmes. Os materiais e tutoriais, distribuídos por cargos que vão da pré- à pós-produção, permitem que cada membro de uma equipa de rodagem compreenda o que pode e deve fazer no contexto da criação de um projeto conjunto. A página web divide-se em diferentes secções, direcionadas ora para alunos ora para professores, o que permite segmentar os recursos oferecidos por diferentes tipos de público-alvo, contribuindo tanto para aplicações pedagógicas dos materiais oferecidos como para livres utilizações dos vídeos e documentos partilhados.

Na Holanda, dois projetos merecem particular atenção. O primeiro, Movie Zone (www.moviezone.nl), proporciona um ambiente de aprendizagem digital sobre cinema, onde jovens cinéfilos podem contactar entre si e aceder a informações sobre criação e análise fílmica. Este projeto contribui ativamente para o estímulo de jovens talentos, direcionando a sua oferta sobretudo para uma fruição livre. No entanto, os recursos são passíveis de ser aplicados em âmbitos pedagógicos e o modelo de iniciativa (apresentado apenas em neerlandês) é facilmente replicável noutros idiomas e países. Quanto ao segundo projeto, Cinekid (www.cinekid.nl), este oferece também uma plataforma online que encoraja trabalho prático através da disponibilização de ferramentas de criação fílmica para crianças. Estas ferramentas podem ser utilizadas na escola ou em casa, contribuindo assim para uma utilização autónoma e flexível por parte dos jovens, dos seus educadores ou, até, dos seus encarregados de educação.

Volume 15 – Nº 2 – Maio / Agosto de 2021

Na Finlândia, o projeto Kelaamo (www.kelaamo.fi), direcionado para jovens a partir dos 13 anos, propõe uma plataforma direcionada para uma comunidade de cineastas, oferecendo a oportunidade de mostrar e partilhar projetos, aceder a conteúdos e notícias sobre a sétima arte e fomentar o contacto e colaboração entre cineastas e educadores. Por outro lado, dissemina igualmente oportunidades de submissão de projetos e participação em festivais e outros eventos cinematográficos, servindo assim para alimentar – a partir da Internet – a cinefilia entre os jovens e a formação de novos públicos.

Finalmente, e na Alemanha, destacamos a revista online Spinxx (www.spinxx.de). Esta vive da proposta e dinamização da atividade cinéfila e crítica de jovens face a uma grande variedade de filmes, servindo para disseminar conhecimento fílmico e diferentes perspetivas de fruição decorrentes de uma considerável diversidade de olhares e opiniões. Por outro lado, este projeto contribui para entendermos também o cinema no contexto das possíveis relações e diálogos com outras artes e meios de comunicação, como a literatura, a música, os videojogos ou o *vídeo-streaming*. Significa isto que o cinema pode também oferecer-se como ponto de partida ou chegada na indagação de proximidades e distâncias face a outras formas de olhar, interpretar e “desenhar” o mundo.

Olhando para estes cinco projetos, destacam-se possibilidades várias na abordagem digital que educadores e pedagogos podem estabelecer com o objetivo de ensinar a ver, a interpretar e a produzir obras de carácter cinematográfico. Por um lado, capitaliza o acesso cada vez mais disseminado entre alunos, professores, escolas e ambientes domésticos à Internet (a partir de computadores ou *smartphones*). Por outro lado, a utilização de plataformas online (facilmente transferíveis, inclusive, para aplicações móveis ou *app's*) autoriza a adaptação flexível e autónoma de uma oferta fixa (recursos), colocada num espaço tendencialmente democratizante (virtual / *online*), à realidade de cada projeto, objetivo e contexto. A variedade na criação e disseminação de materiais e estratégias é vasta, indo desde ferramentas de criação cinematográfica (tutoriais, documentos-modelo, *making-of's*, etc.) a processos e resultados da análise e da

Volume 15 – Nº 2 – Maio / Agosto de 2021

crítica cinematográfica (produzida pelos próprios alunos, pelos seus professores ou por outros indivíduos, especializados ou não). A tecnologia digital, assim utilizada, instaura mais oportunidades de participação junto de todo o tipo de contextos, grupos e pessoas, combatendo a marginalização resultante da falta de acesso a iniciativas e programas culturais e artísticos e, com isso, fomentando maior inclusão social e coesão territorial. Permite, desse modo, que o espaço e o tempo de contacto com o cinema não sejam impostos, mas sim descobertos, na medida das limitações e das possibilidades de cada contexto ou interveniente.

Conclusão: recomendações a partir da teoria e da prática

Se a ONU (2015), a UNESCO (2016; 2017a; 2017b) e a Comissão Europeia (2018) recomendam o fomento da criatividade, da inovação e da cultura como modo de atacar desigualdades sociais e territoriais, a participação da arte na educação apresenta-se, então, como forma inclusiva e sustentável de lidar com os desafios inerentes a estas desigualdades. Como? Valorizando as apetências e competências de cada aluno, professor e comunidade (escolar ou social), bem como aproveitando-os ativamente no desenvolvimento paralelo (e integrado) da sua idiosincrasia e da sua integração e participação na vida coletiva. A sustentabilidade de diferentes grupos e ambientes sociais, culturais ou políticos requer que aproveitemos todos os meios ao nosso dispor para fazer face aos constrangimentos que os assolam. E se a tecnologia digital permite que comuniquemos e interagamos nas situações mais adversas, a arte continua a ser um espaço de descoberta de nós mesmos e do mundo, à medida dos nossos desejos, das nossas necessidades e das nossas ambições.

O cinema em contexto educativo posiciona-se, assim, como um veículo de expressão e experimentação da realidade que une o esforço de aprendizagem à construção de capacidades discursivas e à partilha de conhecimentos e cosmovisões. Mas, para o mesmo poder ser eficaz e promover um acesso justo e democrático, deve considerar cada vez mais as tecnologias digitais como recursos

Volume 15 – Nº 2 – Maio / Agosto de 2021

capazes de ampliar o seu espectro de atuação e amplificar o impacto das suas possibilidades e oportunidades. Vimos, no caso do PNC e dos cinco projetos europeus analisados, como plataformas e recursos online são capazes de promover aprendizagens e competências que vão da teoria à prática e da criação à fruição fílmica. Além disso, permitem ultrapassar barreiras geográficas e constrangimentos de tempo e espaço, adaptáveis a diferentes realidades e programas a partir da liberdade permitida a alunos e professores na sua utilização. Nesse sentido, recomendam-se estratégias e recursos que promovam a flexibilidade e a autonomia na sua utilização, adaptáveis à especificidade dos objetivos docentes, dos perfis estudantis e das características escolares e contextuais. Isto, claro, sem deixar de fomentar a criação de públicos informados e sensíveis às particularidades artísticas, socioculturais e políticas do cinema. Devem também oferecer atividades fílmicas que contribuam para diferentes dimensões pessoais e sociais do desenvolvimento dos alunos, privilegiando sempre o processo sobre o resultado. Os professores devem posicionar-se sobretudo como mediadores e facilitadores para a criatividade e subjetividade dos jovens, garantindo as literacias fílmica e digital como campos para estimular a diversidade, sem poluir ou condicionar aquilo que os alunos exprimem ou interpretam (cf. BERGALA, 2007; AIDELMAN; COLELL, 2018). No fundo, o cinema em contexto educativo permitirá a criação de “espaços de afinidade” (cf. GEE, 2005) onde alunos, professores e comunidades escolares se relacionam, comprometem e abrem para novos horizontes e oportunidades de diálogo e atuação.

Agradecimentos

Este trabalho é financiado por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia no âmbito do projeto Ref.^a UID/EAT/00622/2019.

Referências Bibliográficas

AA.VV. **Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória**. Lisboa: Ministério da Educação / Direção-Geral da Educação, 2016. Disponível em: https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf

_____. **Agenda de Investigação e Inovação: Inclusão Social e Cidadania**. *Plano Nacional de Ciência e Tecnologia*, 2017. Disponível em: <https://www.fct.pt/agendastematicas/incsoccid.phtml.pt>

AIDELMAN, N.; COLELL, L. **Transmitting cinema: Some proposals for our time**. *Film Education Journal*, 1 (2), 2018, pp. 147–162. Disponível em: <https://www.scienceopen.com/document?vid=93146310-4799-4191-a698-b1d9e043f38c>

ALVES, P.; PEREIRA, A.S. **Short film production in educational contexts: exploring the methodology of the Olhar pela Lente project in Portugal**. *Film Education Journal*, 3 (1), 2020, pp. 13–31. DOI 10.14324/FEJ.03.1.02

BAPTISTA, C.; ALVES, J. **Da Urgência da Reinvenção da Escola**. *EDUCA – International Catholic Journal of Education*, (4), 2018, pp. 127-143. Disponível em: <https://educa.fmleao.pt/no4-2018/da-urgencia/>

BERGALA, A. **La Hipótesis del Cine: pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella**. Barcelona: Laertes, 2007.

BRITISH FILM INSTITUTE. **A Framework for Film Education**. London: BFI, 2015(a). Disponível em: <https://www2.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/%20bfi-a-framework-for-film-education-brochure-2015-06-12.pdf>

_____. **Screening Literacy: Case Studies**. London: BFI, 2015(b). Disponível em: https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/literacy-case-studies_en.pdf

COMISSÃO EUROPEIA. **A New European Agenda for Culture**. Bruxelas: União Europeia, 2018. Disponível em: https://ec.europa.eu/culture/sites/culture/files/commission_communication_-_a_new_european_agenda_for_culture_2018.pdf

CUNHA, R. **Cinema e educação. Estudos de caso no Brasil e em Portugal**. Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa [tese de doutoramento], 2015. Disponível em: <https://run.unl.pt/handle/10362/18469>

DECOSTER, P.; VANSIELAGHEM, N. (2014). **Cinema Education as an Exercise in Thinking Through not-Thinking**. *Educational Philosophy and Theory*, vol. 46, nº 7, 2014, pp. 792-804. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/00131857.2013.795853>

Volume 15 – Nº 2 – Maio / Agosto de 2021

DELORS, J.; AL MUFTI, I.; AMAGI, I.; CARNEIRO, R.; CHUNG, F.; GEREMEK, B.; GORHAM, W.; KORNHAUSER, A.; MANLEY, M.; PADRÓN QUERO, M.; SAVANE, M-A.; SINGH, K.; STAVENHAGEN, R.; MYONG, WON SUHR; ZHOU NANZHAO, Z. **Learning: The Treasure Within. Report to UNESCO of the International Commission on Education for the Twenty-first century.** Paris: UNESCO, 1996. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590>

EISNER, E.W. **What can education learn from the arts about the practice of education?** International Journal of Education & the Arts, 5(4), 2004. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ808086.pdf>

FORTUNA, C. (coord.). **Cultura, formação e cidadania.** Estudos Cultura 2020, Lisboa, Secretaria de Estado da Cultura, 2014. Disponível em: <http://www.gepac.gov.pt/gepac-seminarios/cultura2020/ces-sexec-pt-pdf.aspx>

GEE, J. **Semiotic social spaces and affinity spaces: from the age of mythology to today's schools.** In BARTON, D.; TUSTING, K. (eds.). **Beyond communities of practice: language power and social context.** Cambridge: Cambridge University Press, 2005, pp. 214-232. DOI: 10.1017/CBO9780511610554.012.

LARDOUX, X. **For a European Film Education Policy.** Disponível em: https://www.cnc.fr/web/en/news/for-a-european-film-education-policy--a-report-by-xavier-lardoux_131390

LOBO, G. **Por dentro do filme – o cinema na sala de aula.** III SOPCOM, VI LUSOCOM & II IBÉRICO Proceedings, vol. 4, 2005, pp. 253-260. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/lobo-graca-dentro-filme-cinema-sala-aula.pdf>

NUNES LINHARES, R., & GONÇALVES DE ÁVILA, É. **Cinema e educação para além do conteúdo.** Revista Tempos E Espaços Em Educação, 10(21), 2017, pp. 89-100. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/6335/5257>

OCDE. **The Future of Education and Skills 2030.** Paris: OCDE, 2018. Disponível em: [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)

OLIVEIRA, G. **Foco- Cinema em ação! Projeto artístico de intervenção comunitária em contexto escolar.** Lisboa: IPL (tese de Mestrado), 2017. Disponível em: <https://repositorio.ipl.pt/handle/10400.21/8241>

OLIVEIRA, S.; CAETANO, R. **Literacia para os Média e Cidadania Global: Caixa de Ferramentas.** Lisboa: CIDAC/Par, 2017. Disponível em: https://www.cidac.pt/files/2114/8597/6548/20170117_LMedia_cor_150dpi.pdf

ONU. **Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development.** Nova Iorque: Organização das Nações Unidas, 2015. Disponível em: <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/21252030%20Agenda%20for%20Sustainable%20Development%20web.pdf>

PÉREZ MILLÁN, J.A. **Cine, enseñanza y enseñanza del cine.** Madrid: Morata, 2014.

PNA, COMISSÃO EXECUTIVA. **Plano Nacional das Artes: uma estratégia, um manifesto.** Lisboa: PNA, 2019. Disponível em: <https://www.portugal.gov.pt/download-ficheiros/ficheiro.aspx?v=00a06c3f-f066-4036-adc2-b030b946e6ba>

PNC, EQUIPA DE TRABALHO. **Plano Nacional de Cinema. Ano letivo 2019-2020. Informação nº 1 para as Escolas.** Lisboa: PNC, 2019. Disponível em: <https://www.dge.mec.pt/plano-nacional-de-cinema>

PRESIDÊNCIA DO CONSELHO DE MINISTROS. **Decreto-Lei nº 54/2018 de 6 de Julho.** *Diário da República*, 1ª série, nº 129, 2018(a). Disponível em: <https://dre.pt/application/conteudo/115652961>

_____. **Decreto-Lei nº 55/2018 de 6 de Julho.** *Diário da República*, 1ª série, nº 129, 2018(b). Disponível em: <https://dre.pt/application/conteudo/115652962>

REIA-BAPTISTA, V. **New Environments of Media Exposure – Internet and narrative structures: from Media Education to Media Pedagogy and Media Literacy.** In CARLLSON, U. (ed.). *Regulation, Awareness, Empowerment: Young People and Harmful Media Content in the Digital Age.* Gotemburgo: Nordicom, 2006, pp. 123-134. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/reia-baptista-new-environments-of-media-exposure.pdf>

REIA-BAPTISTA, V.; BURN, A.; REID, M.; CANNON, M. **Screening Literacy: Reflecting on Models of Film Education in Europe.** *Revista Latina de Comunicación Social*, 69, 2014, 354-365. Disponível em: http://www.revistalatinacs.org/069/paper/1015_UK/18ven.html

STRANGE, J.J. **How Fictional Tales Wag Real-World Beliefs. Models and Mechanisms of Narrative Influence.** In Green, M.C.; Strange, J.J.; Brock, T.C. (eds.). *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations.* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Publishers, 2002, pp. 263-286.

UNESCO. **Culture Urban Future – Global Report on Culture for Sustainable Urban Development.** Paris: UNESCO, 2016. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246291>

Volume 15 – Nº 2 – Maio / Agosto de 2021

_____. **UNESCO Creative Cities Network: Building a Collective Vision for the Future – Strategic Framework**, 2017(a). Disponível em: https://en.unesco.org/creative-cities/sites/creative-cities/files/Strategic-framework_UCCN.pdf

_____. **Working Group on Education: digital skills for life and work**. Paris: UNESCO/Intel, 2017(b). Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259013>

Sobre o Autor

	<p>Pedro Alves</p> <p>Doutor em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madrid. Professor Auxiliar Convocado e co-coordenador da Licenciatura em Cinema da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa (Porto). Investigador do CITAR-UCP. Membro da Associação Científica ICONO14 (Espanha) e da AIM (Portugal). Formador do Plano Nacional de Cinema desde 2015. Participou em várias publicações, projetos e eventos científicos sobre narrativa audiovisual, pragmática fílmica ou cinema e educação. Foi co-coordenador dos livros “Aprender del cine: narrativa y didáctica” (2014), “Oficios del cine: manual para prácticas cinematográficas” (2017) e “Fusões no cinema: educação, didática e tecnologia” (2018). Desde 2017 colabora com a UNESCO como consultor externo em atividades e projetos da Rede de Cidades Criativas.</p>
------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Revista EducaOnline. Volume 15, Nº 2, Maio/Agosto de 2021. ISSN: 1983-2664. Este artigo foi submetido para avaliação em 28/02/2021. Aprovado para publicação em 20/03/2021.