

**O USO DE PLATAFORMAS DIGITAIS PARA ESTIMULAR O
EMPREENDEDORISMO INFANTIL: A DESCRIÇÃO DE UM PROJETO DE
EXTENSÃO DO CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**Ana Lucia Monteiro Maciel Golin,
UFMS/CPAN,
ana.maciel@ufms.br**

**Jheniffer Luana de Souza,
UFMS/CPAN,
jheniffer.luana@ufms.br**

RESUMO

O objetivo desse relato de prática é o descrever como o projeto de extensão denominado Eu Youtuber: Estimulando o empreendedorismo infantil em Corumbá, vem se desenvolvendo e aplicando suas ações e atividades à comunidade escolar. O mesmo é realizado por um grupo de acadêmicos do curso de Sistemas de Informação/SI, do Campus do Pantanal/CPAN, na Universidade Federal do Mato Grosso do Sul/UFMS e tramita sob a orientação, coordenação e supervisão de 03 (três) professores do mesmo curso. A motivação do projeto surgiu ao acompanhar um jovem acadêmico de SI que obteve grande crescimento no número de inscritos em seu canal no Youtube, passando de 350 mil seguidores (de quando ingressou no curso) para 2 milhões, poucos meses depois, disponibilizando conteúdo na web sem fazer uso de sua imagem, ao criar videoclipes com letras de músicas compostas por artistas e compositores anônimos, que viam no canal a possibilidade de divulgação de suas criações. Diante deste cenário os professores propuseram uma ação de extensão que promove o ensino, a crianças e adolescentes, alunos de escolas públicas, a empreenderem utilizando recursos de ferramentas digitais acessíveis e disponíveis em seu meio social, ao gravarem, editarem e produzirem conteúdos para a plataforma digital, o Youtube.

Palavras-chave: Empreendedorismo; Edição de vídeo; Youtube.

1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Conscientes de que a escola é o local em que a prática educacional formal e intencional se efetiva para a formação dos pequenos cidadãos, opta-se no projeto de extensão que aqui será relatado, por fomentar a disseminação do espírito empreendedor em um ambiente que por sua natureza acredita-se estar aberto e ser propício ao estímulo e a construção de aptidões cognitivas e atitudinais, o que conseqüentemente poderá levar a uma melhor compreensão e aplicação do conhecimento tecnológico e empreendedor. (Santos, 2000)

“Considerando a disposição da criança em explorar os recursos tecnológicos, considera-se que o espírito empreendedor, entendido como um conjunto de habilidades e competências que levam a atitudes inovadoras e transformadoras, se disseminado, também, no ambiente de aprendizagem on-line, poderá estimular nas crianças um espírito de autonomia, responsabilidade e flexibilidade.” (Santos, 2000, p.05)

É de notória percepção que os tablets e smartphones já vêm sendo utilizados como uma ferramenta que permite ao público mais jovem e infantil um acesso ágil e dinâmico a conteúdos diversos na Web, sendo significativo o aumento no uso destes recursos digitais. Tal informação confirma-se com os dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI, a qual apresenta, através de sua pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil, que 44% das crianças e de adolescentes (com idade entre 9 e 17 anos) acessam a internet apenas pelo celular, e somente 4% a acessam via computador. Sendo uma das plataformas mais acessadas por este público, o Youtube. (CETIC, 2017)

A idealização desta proposta surge ao observar e acompanhar o crescimento significativo no número de inscritos no canal do Youtube de um acadêmico, que ingressou no ano de 2018, no curso de Sistemas de Informação do CPAN/Campus do Pantanal. Este acadêmico, na época, possuía em torno de 350.000 (trezentos e cinquenta mil) inscritos em seu canal, o Sad Station. Seus ganhos com a publicação de vídeos já representava uma significativa fonte de renda para a família, que segundo relatos do próprio acadêmico, atingia um valor médio de R\$ 7.000,00 (sete mil reais) por mês. Como o pagamento é efetuado em dólar esse valor variava com relação à conversão da moeda para o real e, também, pela quantidade de vídeos assistidos no canal.

O então acadêmico YouTuber (agora ex-aluno) se viu obrigado a abandonar os estudos e mudar de cidade para melhor gerenciar seu canal digital, pois poucos meses após seu ingresso na universidade, o canal Sad Station já possuía mais de 2.000.000 (dois milhões) de inscritos.

O aluno, natural e residente na cidade de Corumbá/MS, se viu obrigado a optar pela dedicação a carreira de YouTuber, em vez de dar continuidade ao curso que ainda iniciava, optando por aproveitar o bom momento da nova profissão, abandonando a graduação.

Esse exemplo local apenas reforça a característica nata, dos modelos de negócios emergentes vinculados a área da tecnologia, a de demandar muita dedicação e esforço sem grande investimento inicial a um negócio, no qual este geralmente apresenta ganhos e retorno financeiro que acompanham o rápido grau de escalabilidade do produto ou serviço, podendo compreender o conceito referente à escala como o de “fazer a empresa crescer rapidamente em volume e demanda sem ter de aumentar proporcionalmente seus custos”. (Gomes, 2017, p.139)

O fato de um jovem empreendedor precisar escolher entre a carreira profissional e a formação acadêmica não é uma situação considerada atípica no mundo nos negócios digitais, já que casos muito similares ocorreram com outros iniciantes, hoje, grandes empreendedores da área de TI, como Mark Zuckember do Facebook, Steve Jobs da Apple, Bill Gates da Microsoft, entre outros que vivenciaram a mesma história. (ZUINI, 2011)

O que chamou a atenção para o caso do aluno YouTuber, do curso de Sistemas de Informação foi o fato de ele não explorar sua imagem no canal do Youtube, nem mesmo em qualquer outra mídia digital, como em suas redes sociais, era/é possível reconhecê-lo pessoalmente. Surgindo deste aspecto o seguinte questionamento: como ele foi capaz de conquistar tamanho público com suas postagens? E a resposta é a de que, por ele publicar conteúdo digital, ou seja, por ele criar videoclipes para letras de músicas tristes, inéditas no mercado da música, as letras são compostas por artistas/compositores anônimos, muitas vezes completamente desconhecidos, que veem num canal do Youtube a possibilidade de divulgar sua criação musical. O acadêmico enxergou uma possibilidade de relacionar compositores musicais, que só dispunham da letra da música, com a sua habilidade em editar vídeos (clipes simples sem necessidade de um grande domínio em edição, tal como o de um profissional da área de edição e design) e disponibilizou essa comunhão na web, via plataforma do Youtube.

E é neste contexto de inovação e empreendedorismo, a partir da utilização de ferramentas tecnológicas acessíveis, como o smartphone, de um aplicativo de edição de vídeo para amadores e iniciantes e de um aplicativo conhecido e muito acessado por crianças e adolescentes, que se desenvolve a proposta de estimular a criatividade e o empreendedorismo aos alunos de escolas públicas municipais e/ou estaduais de Corumbá/MS neste projeto de extensão, de forma a propiciar aprendizado tecnológico e digital fomentando a descoberta de

possibilidades diversas de criação e oferta de conteúdo diferente e criativo, a um novo nicho de mercado. Transformando-os de público passivo do aplicativo - App, a um público ativo e fornecedor de conteúdo de mídia digital, além do estímulo a outras características.

Dentre as diversas definições existentes sobre o empreendedorismo a que melhor se enquadra neste contexto é a conceituação de Stevenson e Jarillo (1991) e referenciado por Lopes (2017), a qual a descrevem como a busca de oportunidades indo além dos recursos presentemente controlados pelo indivíduo, pois o que aqui se propõe é que os pequenos empreendedores possam fazer uso de um simples e acessível recurso tecnológico na sua ação empreendedora. Ferramenta que por ser muito utilizada na rotina diária das pessoas, muitas vezes acaba nem sendo percebida como um objeto capaz de promover e gerar uma fonte adicional de receita financeira para as famílias.

Drucker (1986) apud Casemiro et al (2014) afirmam que o empreendedor é aquele que sabe aproveitar as oportunidades agregando valores ao investimento, e que “para empreender não basta abrir um novo negócio, é fundamental que esse negócio crie algo também novo em termos de mercado, produto, ou similar, para que seja então considerada uma ação empreendedora.” (p. 03)

A partir desta reflexão é possível afirmar que o empreendedor, por sua natureza, é aquele que possui um perfil mais propício a inovação, por estar aberto a múltiplos olhares que direcionam para oportunidade e para a necessidade de mudanças, estimulando também a introdução de tecnologias no negócio a fim de desenvolver e melhorar as condições da empresa, buscando manter o ambiente em constante crescimento. O empreendedor precisa ser ousado e adotar rápidas mudanças, para que seja continuamente oferecido um diferencial no negócio. Bessant e Tidd (2009) apud Rocha (2016, pg. 37), também afirmam também que “a inovação é movida pela habilidade de criar conexões e oportunidades e, ainda, conseguir tirar proveito delas”.

Para Drucker (1989) apud Dornelas (2003):

“à inovação é o instrumento específico dos empreendedores, o meio pelo qual eles exploram a mudança como uma oportunidade para um negócio diferente. Os empreendedores precisam buscar, de forma deliberada, as fontes de inovação, as mudanças e seus sintomas que indicam oportunidades para que uma inovação tenha êxito.” (pg. 18)

Diante do exposto objetivou-se no projeto de extensão denominado Eu YouTuber: estimulando o empreendedorismo infantil em Corumbá/MS, fomentar no público infanto-

juvenil o estímulo pela criação de conteúdo digital, bem como perspectivar uma condição adicional de geração de renda, por meio do material publicado por eles na plataforma do Youtube, já que os vídeos que atingem grande número de visualizações são remunerados por esta plataforma de compartilhamento.

2 DESENVOLVIMENTO

O Eu YouTuber é composto por acadêmicos e professores do curso de SI, num quantitativo de 10 alunos que atuam como tutores, os quais agem sob coordenação, orientação e supervisão de 3 (três) membros docentes. Os acadêmicos colaboradores agem como estimuladores de criação de conteúdo digital junto aos jovens participantes, sendo responsáveis por elaborar o material e o conteúdo programático a ser aplicado às crianças e adolescentes, realizando os minicursos/treinamento, conduzindo o processo de construção de cada canal no Youtube e avaliando o processo inicial de estruturação dos canais.

Os contatos com parceiros foram estabelecidos conjuntamente com a construção e idealização do projeto, foram contatados os gestores (diretor, vice-diretora e coordenadores) da escola pública Estadual Carlos Castro Brasil, momento em que foram estabelecidos quesitos quanto a turma participante, o escopo do projeto, as ferramentas a serem utilizadas, bem como os locais necessários para os momentos prioritários da ação. Contatos também foram firmados junto à empresa emissora de televisão local, a TV Morena (Corumbá), filiada à Rede Globo.

A importância destes parceiros se configura no apoio e suporte para a aplicação do projeto, visto que a escola Castro Brasil disponibilizou a turma do 6º ano fundamental matutino para participar do processo de aprendizado proposto nesta ação. A TV Morena contribuiu na disponibilização de um profissional da área de edição de vídeo, o editor chefe local, para efetuar um Meetup com os acadêmicos do curso de SI (tutores), fornecendo dicas e orientações sobre sua atuação profissional e desenvolvendo um treinamento sobre ferramentas de edição de vídeo.

Também foram realizadas reuniões semanais com todos os membros visando discutir sobre os aspectos conceituais que envolviam o projeto, tais como sobre empreendedorismo, com foco na construção de ideias, na potencialização da criatividade e na identificação de oportunidades de negócios. Nestes encontros os alunos do curso de SI (tutores) também foram motivados estudar uma diversidade de aplicativos gratuitos a fim de se escolher o App mais adequado a formação do vídeo maker amador (*Do It Your Self!* - Faça você mesmo). Para tanto

tiveram que entender a funcionalidade de cada ferramenta, avaliar os quesitos de usabilidade e comunicabilidade, fazer teste com familiares de idade compatível a da proposta no projeto, e compreender se a interface digital era condizente com o perfil de cada público-alvo. Após todas essas discussões e análises de requisitos os colaboradores escolheram pelo aplicativo InShot por atender aos aspectos dimensionados, oferecendo diversos recursos acessíveis de edição através de um smartphone.

Os alunos do curso de SI (tutores) também montaram e estruturaram o plano de atividade, que contemplava toda a dinâmica de aplicação do conteúdo a ser repassada a turma (composta por um público infantil e juvenil) do 6º ano do EF: No primeiro encontro: uma breve apresentação do projeto as crianças; realização de uma dinâmica de interação e uma análise de interesse dos alunos em participar. No segundo encontro: buscar as crianças na escola e acompanhá-las até a UFMS; apresentar a ferramenta InShot; realizar algumas filmagens com foco curricular no tema Meio Ambiente; editar os vídeos; assistir aos resultados (apenas dois vídeos finalizados) com a turma. Numa reunião de entregas de notas da escola foi apresentado aos pais como funcionaria nosso programa, nesta data foi solicitado aos pais à autorização de envio e de utilização do smartphone no dia da execução do projeto.

Logo no primeiro encontro foi percebido que alguns alunos não tinham interesse em participar do projeto, embora quisessem acompanhar a turma até a UFMS, e para não deixar os alunos desinteressados tão dispersos, no segundo encontro foi selecionado o pequeno grupos que realmente mostrou interesse para finalizar o aprendizado sobre edição, e para os demais foi apresentado vídeos interessantes de Youtubers, no decorrer do tempo de aplicação do projeto.

No segundo encontro foi feita uma visita dos alunos a universidade, todos (os realmente interessados) portavam o smartphone que seria de extrema importância, de início apresentamos o aplicativo que seria usado e obtivemos a familiarização dos alunos com ele. Deste modo foi realizado a primeira produção dos alunos, podendo produzir e editar. Com o vídeo teste concluído eles foram estimulados a continuarem a produzir em suas casas, e finalizar o vídeo que complementaria a avaliação da disciplina de ciências.

Não foi possível realizar os encontros seguintes em função do encerramento do semestre letivo 2019.2 e, posteriormente, pela pandemia do Covid 19, já no início do semestre 2020.1, a remarcação das atividades posteriores junto à escola deve ocorrer de modo remoto, com a disponibilização de um vídeo tutorial, para ensinar as crianças criarem o canal e disponibilizarem os vídeos na Web, sem a necessidade de encontros presenciais com os tutores.

Para tanto os tutores deverão entender como se constrói um processo de ensino e aprendizagem com crianças e adolescentes no novo normal (com o uso TICs), para que o tutorial seja criado com suas especificidades. Sabendo que o tutorial possui uma vasta possibilidade de significados, aqui será entendido como uma:

“dimensão tutorial personalizada, relativa ao âmbito pessoal (o professor tutor fornece apoio especial em casos de dificuldades particulares e aconselha para promover o desenvolvimento formativo dos estudantes) e ao futuro profissional (o professor ajuda na configuração do itinerário curricular e sobre as possíveis saídas profissionais)” (VEIGA SIMÃO et. al., 2008, p. 76)

O projeto buscou tornar possível o empreendedorismo infantil, fazendo com que as crianças gerassem comportamentos novos com criatividade, responsabilidade, habilidade digital, dentre outros. A continuidade das ações está sendo coordenada pelo site do projeto <<https://sites.google.com/ufms.br/projetoinovaoetecnologiaemfoco/inova%C3%A7%C3%A3o-e-tecnologia-em-foco/eu-youtuber>>, visando captar novas escolas para disponibilização dos tutoriais mediante formalização de parceria institucional.

3 RESULTADOS, DESAFIOS E APRENDIZADO

Como o público-alvo externo deste projeto de extensão já possuía certa familiaridade com a plataforma de compartilhamento de vídeo, o Youtube, considerou-se adequado fazê-los empreender a partir da identificação de temas e assuntos pouco abordados neste ambiente, como na possibilidade de propor um tema (Meio Ambiente), o qual foi indicado pela coordenadora da turma do 6º ano do EF.

Assim o pequeno e futuro empreendedor pôde ser estimulado a se demonstrar atento não só a um conhecimento em questão (de um conteúdo da disciplina de ciências, estudado por sua turma) como estar atento as necessidades do mercado tecnológico e da mídia digital, além de compreender que precisaria se adaptar a mudanças, a fim de acompanhar novas tendências.

Foi preciso estimular os jovens e crianças participantes do projeto, na identificação de oportunidades e carências ainda não atendidas pelos inúmeros canais de Youtube existentes, fazendo-os visualizar condições propícias a inovação, sendo esta a ação que os classificaria como reais empreendedores, o grande diferencial dos empreendedores, para Dornelas (2003).

A essência básica de construção deste projeto visou promover o inter-relacionamento

entre o ensino, a pesquisa e extensão, pois estimulou a pesquisa, no que tange a determinação do tipo de aplicativo mais adequado para ser utilizado pelo grupo de aprendizes aqui atendidos. Posteriormente esta ação exigiu o aprendizado dos acadêmicos do curso de Sistemas de Informação, sobre as funcionalidades e o processo de interação da plataforma, já que os tutores (alunos de SI) tiveram que dominar o uso, ao saber como manusear adequadamente a ferramenta tecnológica escolhida, para que este conhecimento pudesse ser repassado aos aprendizes do projeto. E como grande parte dos acadêmicos colaboradores (os tutores) eram, no início do projeto, alunos matriculados em disciplinas de Empreendedorismo e/ou Administração, além das disciplinas fundamentais relacionadas à área da Tecnologia da Informação promoveu-se, também, a aplicabilidade prática dos conceitos abordados e estudados em sala de aula da graduação.

REFERÊNCIAS

CASEMIRO, ÍTALO DE PAULA et al. Orientação empreendedora e aceleração de negócios: fatores, processos e a consolidação de negócios digitais. VIII EGEPE (Encontro de estudos em empreendedorismo e gestão de pequenas empresas). Goiás. 2014. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/16378265-Orientacao-empreendedor-e-aceleracao-de-negocios-fatores-processos-e-a-consolidacao-de-negocios-digitais.html>>. Acesso em: 20 de mar. 2018

CETIC. Centro regional de estudos para o desenvolvimento da sociedade da informação. **TicKids online Brasil**. Proporção para o indicador a1e - crianças e adolescentes, por dispositivos utilizados de forma exclusiva ou simultânea para acessar a internet, 2017. Disponível em: <<https://www.cetic.br/tics/kidsonline/2017/criancas/A1E/>> Acesso em: 17 mai. 2019

GOMES, Tallis. Nada Easy: o passo a passo de como combinei gestão, inovação e criatividade para levar minha empresa a 35 países em 4 anos. São Paulo: Editora Gente, 2017

LOPES, R. M. A. Ensino de Empreendedorismo no Brasil: panorama, tendências e melhores práticas. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017

ROCHA, RENATA MALAGOLI. Empreendedorismo e inovação na jornada da startup: um framework da sintonia entre os processos. Dissertação apresentada para a obtenção do título de mestre em ciências, versão corrigida. Universidade de São Paulo. São Paulo. 2016. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/12/12142/tde-12012017-153034/es.php>. Acessado em: 05 de abril de 2018.

SANTOS, Laudinéia de Souza. Empreendedorismo No Ensino Fundamental: Uma Aplicação. 2000. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Disponível em: <<http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/78981>>. Acessado em: 30/05/2019

VEIGA SIMÃO, Ana Margarida; FLORES, Assunção; FERNADES, Sandra; FIGUEIRA, Célia. Tutoria no ensino superior: concepções e práticas. Sísifo/Revista de Ciências da Educação, Lisboa: Universidade de Lisboa, nº 7, set/dez, 2008. Disponível em: <<http://sisifo.fpce.ul.pt/?r=19>>. Acesso em: 03 jun. 2019

ZUINI, Priscila. 6 empreendedores que largaram a faculdade para abrir um negócio. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/pme/6-empreendedores-que-largaram-a-faculdade-para-comecar-um-negocio/>>. Acesso em: 03 de mar. 2019