

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO
MESTRADO EM ADMINISTRAÇÃO**

GLAUCO HENRIQUE CRUZ SANTOS

**EMPREENDEDORISMO EM CENA: ASSOCIAÇÕES ENTRE NARRATIVAS
AUDIOVISUAIS E COMPETÊNCIAS DO EMPREENDEDOR EM AMBIENTES
EDUCACIONAIS**

**São Cristóvão/SE
2021**

GLAUCO HENRIQUE CRUZ SANTOS

**EMPREENDEADORISMO EM CENA: ASSOCIAÇÕES ENTRE NARRATIVAS
AUDIOVISUAIS E COMPETÊNCIAS DO EMPREENDEDOR EM AMBIENTES
EDUCACIONAIS**

Dissertação apresentada como requisito
para obtenção do título de Mestre em
Administração pelo Programa de Pós-
Graduação em Administração da
Universidade Federal de Sergipe.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Ludmilla Meyer
Montenegro

**São Cristóvão/SE
2021**

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

S237e Santos, Glauco Henrique Cruz
Empreendedorismo em cena: associações entre narrativas audiovisuais e competências do empreendedor em ambientes educacionais / Glauco Henrique Cruz Santos ; orientadora Ludmilla Meyer Montenegro. – São Cristóvão, SE, 2021. 141 f. : il.

Dissertação (mestrado em Administração) – Universidade Federal de Sergipe, 2021.

1. Administração. 2. Empreendedorismo. 3. Cinema na educação. I. Montenegro, Ludmilla Meyer, orient. II. Título.

CDU 658:005.342



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO**

ATA DE QUALIFICAÇÃO DE PROJETO DE DISSERTAÇÃO

Ao vigésimo sexto dia do mês de julho de 2021, em uma apresentação *online* e remota por conta das medidas de enfrentamento à pandemia de Covid-19, conforme rege a Portaria 413/2020 foi instalada pela Professora Dr^a. Ludmilla Meyer Montenegro – orientadora, a banca examinadora para a defesa final da dissertação de mestrado na área de concentração: Gestão de Negócios. Estiveram presentes na webconferência, além da orientadora, os membros da banca e discentes. A banca examinadora atendendo à determinação do Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Administração foi constituída pelos Professores Doutores: Ludmilla Meyer Montenegro – PROPADM/UFS (orientadora), Florence Cavalcanti Heber Pedreira de Freitas – PROPADM/UFS (Examinadora Interna) e Mário César Pereira Oliveira (Examinador externo ao programa). A banca iniciou os trabalhos, às 14 horas, convidando o discente GLAUCO HENRIQUE CRUZ SANTOS a fazer a apresentação da dissertação do mestrado intitulada **“EMPREENDEDORISMO EM CENA: O USO DA NARRATIVA AUDIOVISUAL COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL PARA O ESTUDO E APRENDIZADO DAS COMPETÊNCIAS DO EMPREENDEDOR”**. Encerrada a apresentação, iniciou-se a fase de arguição pelos membros da banca. Tendo em vista a dissertação e a arguição, a banca decidiu pela **APROVAÇÃO** do discente de acordo com a determinação do regulamento interno do Programa.

Aracaju, 26 de agosto de 2021.

Ludmilla Meyer Montenegro

Prof^a. Dr^a Ludmilla Meyer Montenegro
Orientadora – PROPADM/UFS

FL

Prof^a. Dr^a. Florence Cavalcanti Heber Pedreira de Freitas
Examinadora Interna – PROPADM/UFS
(participação à distância por videoconferência)



Mário César Pereira Oliveira

Prof. Dr. Mário César Pereira Oliveira
Examinador Externo ao Programa
(participação à distância por videoconferência)

Glauco Henrique Cruz Santos

Glauco Henrique Cruz Santos
Discente – PROPADM/UFSC

*Dedico este trabalho aos meus pais,
Greyce e Djenal, por serem meus pilares e
minha força. Vocês são essenciais em mi-
nha vida!*

AGRADECIMENTOS

Não foi uma ou duas vezes que o verbo desistir norteou meus pensamentos. Foram várias! Tempo, tempo, tempo... Família, família, família... Essas eram as palavras que tocavam meu cérebro e coração e fomentavam as dúvidas mais latentes que minha mente poderia criar. Nesse período corrido entre me reencontrar e me fortalecer, pessoas maravilhosas fizeram parte dessa jornada e só poderiam estar aqui por um único motivo: Deus!

Por isso, agradeço a ele por acreditar em mim e permitir seguir em frente, com tanta saúde em meios a tantos obstáculos, com tanto amor frente a tantas decepções, com tanta fé em meio a tantas frustrações. Obrigado, Deus! Obrigado, meu Mestre!

Agradeço aos meus pais. Minhas preciosidades, meus pilares e minha inspiração sempre. O amor de vocês me motiva, me completa e me faz querer ser sempre um homem, um marido e um pai melhor. Vocês merecem isso tanto quanto eu. Amo vocês, muito obrigado!

Agradeço a minha irmã pela força colossal em me aturar! Sem você Jessica, não haveria mestrado. Não haveria essa escolha, não haveria pé no chão, tampouco haveria conclusão. Quando mais me senti acuado, por baixo, desanimado e quase desistindo, sua lucidez extrema e sua sensibilidade tão singular me fizeram enxergar o óbvio. Precisamos juntos vencer e assim venceremos, sempre, do nosso jeito. Agradeço ao meu cunhado, amigo e “mano” Lucas, pela objetividade e pelo apoio de sempre, sua racionalidade me inspira.

A minha orientadora? Ah! Para minha orientadora Ludmilla Montenegro, um parágrafo é muito pouco. Quase nada perto da admiração, respeito e gratidão que nutro e nutrirei por toda vida. Deus não poderia ser mais bondoso comigo! Foi orientadora, consultora, mestra, amiga e confidente. Sua compreensão e seu conhecimento me fizeram ter a certeza de que a realização seria possível e, principalmente, ao compartilhar paixões, tudo ficou tão encaixado. Foste uma santa, me aguentar merece um prêmio maior que a megasena. Confiaste em mim, e isso me motivou dia após dia. Conte comigo sempre, por toda a vida. De todo o meu coração, obrigado!

À minha esposa Lane pela paciência quase impossível. Por ser meu esteio, meu contraponto e minha base. Seu amor e sua resiliência são meus exemplos e com eles me apego para te amar por toda a vida. Tenha fé que tudo dará certo! Aos meus

filhos Gianluca e Luna, as duas metades do meu coração e nossas maiores criações. Vocês formam minha fundação e por vocês eu faço tudo!

Agradeço, de maneira eterna, a minha avó. Dona Nita, seu desejo é uma ordem e verás seu neto torna-se mestre e com fé em Deus, um doutor. Obrigado pelos ensinamentos de vida, pelo amor de sempre e pela torcida incansável. *I love you so much!* Sei que lá de cima meu lobo do mar está em êxtase. Meu marinheiro está em festa. Salve, Capitão Henrique!

Agradeço a minha inestimável banca, formada pela professora Florence, incrível, que me proporcionou o *start* dessa trajetória, ao acreditar em meus devaneios cinematográficos e nas primeiras associações em sala de aula. Jamais esquecerei nossos debates e quero poder sempre participar de mais. Ao querido professor Mário César, pela gentileza, carinho e compreensão em estar comigo nessa jornada. As palavras aqui são mínimas para descrever minha gratidão. Agradeço a vocês por todas as sugestões, indagações e apontamentos feitos para o aperfeiçoamento dessa pesquisa.

Agradeço aos meus professores da PROPADM, vocês são responsáveis pelo desenvolvimento do meu desejo mais latente: Tornar-se professor do ensino superior. Obrigado por cada aula, debate, dica ou crítica. Vocês são demais! Em especial, à professora Ceíça, por todo apoio, toda ajuda e, principalmente, o carinho sempre dedicado a mim. De coração!

Agradeço à minha sogra, Magna, pelos cuidados aos meus pequenos durante o período e pelas orações e aos familiares que sempre desejaram minha vitória, torcendo do seu modo para meu sucesso. Agradeço a todos os colegas de turma que fizeram minha jornada mais divertida e empolgante. Em especial, aos amigos: Gerlis, pela sinceridade, apoio, conhecimento e amizade e ao meu querido Felipe, pelos papos, pela cumplicidade, pelo carinho e pelas dicas. Você é especial, meu querido! Estaremos juntos sempre. Agradeço aos conhecidos pelo apoio ou pelas críticas; afinal, elas são a bússola moral de onde realmente queremos chegar.

A todos vocês, meu muito obrigado!

“Não sabendo que era impossível, ele foi lá e fez”.

(Jean Cocteau)

RESUMO

O ensino do empreendedorismo é uma crescente em todo país, tendo em vista pesquisas Globais, como o *Global Entrepreneurship Monitor* (GEM) e Nacionais, como o SEBRAE. Antes e, principalmente, durante a pandemia da COVID-19, ocorreu uma aceleração na procura dos alunos de nível superior por essa disciplina, levando em conta o ensino transversal que agrega o seu uso a outras áreas de ensino. Buscando maneiras práticas de trabalhar os temas em ambientes educacionais, seja EAD, seja em sala de aula presencial, o presente estudo optou por explorar e analisar duas vertentes: o uso de narrativas audiovisuais como ferramenta pedagógica e a escolha pelas Competências Empreendedoras como objeto de estudo. Com isso, a pesquisa tem o objetivo de compreender como associações entre narrativas audiovisuais e as competências do Empreendedor podem contribuir para o ensino e aprendizagem de uma disciplina de Empreendedorismo. Com base numa seleção intencional e intuitiva, foram selecionados cinco produtos audiovisuais com gêneros variados e que possuem o empreendedorismo de maneira objetiva e/ou subjetiva. As análises foram feitas utilizando-se de recursos como analogias, metáforas e alusões, para que criar associações entre a narrativa audiovisual de cada produto e as Competências Empreendedoras estudadas. Fundamentada por critérios tanto para aplicação quanto para o desenvolvimento dessas análises, cada uma das narrativas foi detalhada, inclusive com sugestão de utilização em ambientes educacionais. Foi elaborado um plano de ensino para sugestão de uso de um desses produtos nesses ambientes. Conclui-se que a utilização da ferramenta cinema, embasada no modelo aplicado neste estudo e com a criatividade dos professores para a busca de novas narrativas, pode contribuir para uma solução diferenciada de ensino, diminuindo as resistências em relação à ferramenta, tanto por parte dos professores quanto dos alunos e prezando pela visão de futuro, pelas dificuldades impostas pelas duas últimas gerações, Z e Alfa, que hoje formam o alicerce não só da educação, mas dos rumos da sociedade. Diante desta realidade, acredita-se que é necessário lançar um novo olhar para a educação/ensino/aprendizagem, por meio de revisões metodológicas que possam cooptar os alunos, captando sua atenção, induzindo suas reflexões e, principalmente, contribuindo para uma aprendizagem experiencial favorável ao seu desenvolvimento mental, social e profissional.

Palavras-chave: Empreendedorismo. Competências do Empreendedor. Narrativa Audiovisual. Ferramenta Educacional. Cinema.

ABSTRACT

The teaching of entrepreneurship is growing throughout the country, considering Global research, such as the Global Entrepreneurship Monitor (GEM) and National ones, such as SEBRAE. Before and mainly during the COVID-19 pandemic, there was an acceleration in the demand of higher education students for this subject, taking into account the transversal teaching that adds its use to other areas of education. Seeking practical ways of working the themes in educational environments, whether distance learning or in the classroom, this study chose to explore and analyze two aspects: the use of audiovisual narratives as a pedagogical tool and the choice for Entrepreneurial Skills as an object of study. Thus, the research aims to understand how associations between audio-visual narratives and Entrepreneur skills can contribute to the teaching and learning of an Entrepreneurship discipline. Based on an intentional and intuitive selection, five audiovisual products were selected with varied genres and that have entrepreneurship in an objective and/or subjective way. The analyzes were carried out using resources such as analogies, metaphors and allusions, in order to create associations between the audiovisual narrative of each product and the Entrepreneurial Competences studied. Based on criteria for both the application and the development of these analyses, each of the narratives was detailed, including a suggestion for use in educational environments. A teaching plan was drawn up to suggest the use of one of these products in these environments. It is concluded that the use of the cinema tool, based on the model applied in this study and with the creativity of teachers to search for new narratives, can contribute to a differentiated teaching solution, reducing resistance to the tool, both for on the part of teachers and students and valuing the vision of the future, the difficulties imposed by the last two generations, Z and Alpha, which today form the foundation not only of education, but of the course of society. Given this reality, it is believed that it is necessary to launch a new look at education/teaching/learning, through methodological revisions that can co-opt students, capturing their attention, inducing their reflections and, mainly, contributing to an experiential learning favorable to their mental, social and professional development.

Keywords: Entrepreneurship. Entrepreneur Skills. Audiovisual Narrative. Educational Tool. Cinema.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Enquadramento metodológico da pesquisa.....	60
--	-----------

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Gêneros e suas descrições	21
Quadro 2: Conceitos da narrativa audiovisual	24
Quadro 3: Elementos da narrativa audiovisual	24
Quadro 4: Elementos da linguagem cinematográfica	33
Quadro 5: Gerações x Nascimento	42
Quadro 6: Competências Empreendedoras	54
Quadro 7: Ficha Técnica - <i>Scorpion</i>	71
Quadro 8: Ficha Técnica - <i>Breaking Bad</i>	80
Quadro 9: Ficha Técnica - Monstros ao trabalho	89
Quadro 10: Ficha Técnica - <i>Westworld</i>	96
Quadro 11: Ficha Técnica - Cine Holliúdy	107

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
1.1 PROBLEMA DE PESQUISA	8
1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA.....	8
1.2.1 Objetivo geral.....	9
1.2.2 Objetivos Específicos	9
1.3 JUSTIFICATIVA.....	9
1.4 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO.....	11
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1 O POTENCIAL DO CINEMA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DO EMPREENDEDORISMO	12
2.1.1 O surgimento e o fascínio do Cinema.....	15
2.1.1.1 Gêneros Cinematográficos	18
2.1.1.2 Narrativa Audiovisuais	22
2.2. A ESPECIFICIDADE DA PEDAGOGIA NO CINEMA: O CINEMA NÃO EXPLICA, O CINEMA MOSTRA!.....	25
2.2.1 O uso do Cinema em sala de aula e seus desafios.....	26
2.2.2 Reflexão e Experiência em Sala de aula	28
2.2.3 O Cinema como facilitador de conteúdo: Narrativa audiovisual como mediação para debates	30
2.2.4 Elementos da linguagem cinematográfica para uso em sala de aula	33
2.2.5 O uso da narrativa audiovisual no Empreendedorismo	35
2.3. O ENSINO DO EMPREENDEDORISMO	37
2.3.1 A importância do empreendedorismo para o progresso do país	39
2.4 A IMPORTÂNCIA DO INCENTIVO E DO ENSINO DO EMPREENDEDORISMO AO JOVEM.....	41
2.4.1 Para compreender o jovem empreendedor deve-se compreender as sucessivas gerações	41
2.4.2 O novo perfil do jovem empreendedor.....	44
2.4.3 Empreendedorismo em sala de aula	46
2.5 A DISCIPLINA EMPREENDEDORISMO	50
2.5.1 Competência do Empreendedor.....	52
2.5.1.1 Competência de Oportunidade.....	55
2.5.1.2 Competência de relacionamento	56
2.5.1.3 Competências Conceituais	56
2.5.1.4 Competências Administrativas	57

2.5.1.5 Competências Estratégicas	57
2.5.1.6 Competências de Comprometimento	57
2.5.1.7 Competências de equilíbrio trabalho/vida	58
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	59
3.1. QUESTÕES NORTEADORAS.....	60
3.2. DELINEAMENTO DA PESQUISA.....	60
3.3. DELIMITAÇÃO DOS CASOS.....	62
3.3.1. Critérios de análise de filmes/cenas para o trabalho em ambiente educacional.....	62
3.4. COLETA DE DADOS – APRESENTAÇÃO DOS INSTRUMENTOS ESCOLHIDOS.....	66
3.5. ANÁLISE DOS DADOS: APRESENTAÇÃO DA TÉCNICA ESCOLHIDA	67
3.6. PROCESSO DE SELEÇÃO DAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS	68
3.6.1. Análise das narrativas audiovisuais com base nas competências empreendedoras.....	70
3.6.1.1 <i>Scorpion</i>	70
3.6.1.2. <i>Breaking Bad</i>	79
3.6.1.3. Monstros ao trabalho	88
3.6.1.4. <i>Westworld</i>	95
3.6.1.5 Cine Holliúdy.....	106
4. CONCLUSÕES	113
4.1. CONSIDERAÇÕES FINAIS	117
4.2. SUGESTÕES PARA PESQUISAS FUTURAS.....	119
REFERÊNCIAS.....	120
APÊNDICE A SUGESTÃO DE PLANO DE ENSINO.....	130

1. INTRODUÇÃO

Um filme de ação pode, no auge da adrenalina das telas, ajudar a compreender uma teoria administrativa? Um suspense intrigante pode demonstrar uma estratégia de mercado? Entre diversas risadas, uma boa comédia pode levantar questões e respostas sobre competências empreendedoras? Foram questões como essas que nortearam a idealização e o desenvolvimento desse projeto, assim como a visão da importância de uso diferenciado da ferramenta Cinema e suas narrativas audiovisuais em sala de aula.

Some-se a esse contexto, a linha de pesquisa no Mestrado a qual estou vinculado e o desejo de contribuir para o ensino do Empreendedorismo. Dessa forma, aliar uma ferramenta educacional com tanta potencialidade (FRANCO *et al.*, 2017; OLIVEIRA, 2018a; RAMOS; ARAÚJO; SOUZA, 2012) e um ponto essencial de estudo, como são as competências do empreendedor (CHAVES, 2006; DORNELAS, 2001; DUTRA, 2001; DUTRA *et al.*, 2008; MAMEDE; MOREIRA, 2005; MAN; LAU, 2000b; MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006; RUAS, 2009; SANTA ROSA, 2016; SPENCER; SPENCER, 1993; TEIXEIRA, 2011) nos permite sugerir e auxiliar o professor que ministrará aulas sobre Empreendedorismo, uma análise atual do uso e novas formas de utilização dessa ferramenta.

Brandão (2011) afirmou que uma sessão cinematográfica poderá contribuir para a melhoria dos resultados do processo educacional, já que propicia uma participação mais ativa, promovendo uma maior integração, visto que a criatividade será estimulada e, com isso, poderá proporcionar o surgimento de novas ideias. Entretanto, ao se observar o seu uso, percebe-se a falta de maior reconhecimento acadêmico acerca desta ferramenta, pois sua utilização muitas vezes é associada a uma solução improvisada, no sentido de um tapa-buraco de um plano de disciplina, como destaca Mogadouro (2011, p. 78):

(...) só vem reforçar outra prática muito equivocada que é passar o filme no caso de ausência de um professor ou quando não houve planejamento da aula (na ingenuidade de se achar que os alunos não percebem e não se ressentem). Pressupõe-se nesse caso, que o filme esteja substituindo a aula (...).

Duarte (2002) e Napolitano (2015) também enfatizaram essa situação, corroborando a ideia da diminuição do cinema como instrumento de educação, devido a todo o seu contexto industrial, lucrativo e de grandes produções, mas que apesar desse contexto, produz obras de qualidade ímpar para a utilização em sala de aula.

Voltando-se para o Empreendedorismo, percebe-se que o perfil do jovem empreendedor, assim como o perfil da nova geração, exige mudanças na educação, visto que a atenção em sala de aula e no ambiente virtual da educação à distância está diretamente ligada ao interesse do aluno e este se insere, hoje, num contexto totalmente diferente de outrora. Diante disso, acredita-se que a forma de aprendizagem também tem que ser diferenciada, como salienta Prensky (2001a) e corrobora Lira (2016), por conta da necessidade da forma de ensino fazer sentido ao aluno.

Como as emoções fixam-se a acontecimentos, devido à vivência (DEWEY, 2010), ao professor, sensível à existência dessas emoções e que busca compreender o funcionamento de suas turmas, caberá entender esta realidade e tentar considerá-las a partir das escolhas das ferramentas que irá utilizar no processo de ensino-aprendizagem. “A delegação de atividades de aprendizagem aos alunos pode introduzir mais variedade e surpresas em sala de aula, cada uma das quais pode aliviar o tédio” (FIET, 2001, p. 102, tradução nossa)¹. Relacionando-se ao perfil do jovem empreendedor, acredita-se que, para os professores acompanharem as mudanças tecnológicas, é interessante que haja a introdução de ferramentas e métodos atuais, mais condizentes com o perfil do aluno da atualidade.

No capítulo referente, os dados relacionados ao perfil do empreendedor serão mais detalhados; contudo, em 2013, uma pesquisa feita pela Fundação Getúlio Vargas, já apontava que 80% dos jovens gostariam de desfrutar de uma carreira empreendedora (DALPIAZ, 2014), em 2015, a pesquisa feita pela Confederação Nacional de Jovens Empresários (CONAJE, 2018a), demonstrava que a faixa de idade era de 26 aos 30 anos (MUNDOCOOP, 2018) e em 2018 esse perfil aumentou a faixa dos 30 para 35 anos (CONAJE, 2018b). Dessa forma, buscar a praticidade do ensino de algo que foca no mercado de trabalho, com a necessidade de enxergar tais competências, parece exigir adequação e pluralidade de ideias, para que o jovem, de fato, reflita e compreenda diversos contextos.

¹ No original: “Delegation of learning activities to students can introduce more variety and surprises into the classroom, each of which can alleviate boredom”.

Posto isso, com a atualização de diversas modalidades de pedagogia, novas ferramentas em um ambiente de inclusão digital e sedimentado pela tão discutida Geração Z, também conhecidos como nativos digitais, o mundo já não é o mesmo e acompanhar essa nova linguagem parece ser essencial. O pesquisador Marc Prensky enfatizou em seu artigo de 2001 que se trata de uma geração que nasceu com a linguagem digital junto à mamadeira, que cresceu rodeada por cinema, produções audiovisuais diversas, aparelhos, equipamentos, videogames, celulares, etc., e a Internet é sua fonte de pesquisa primária. Diante disso, as relações interpessoais passaram a ser norteadas pelo ambiente digital:

Como deveríamos chamar estes “novos” alunos de hoje? Alguns se referem a eles como N-gen [Net] ou D-gen [Digital]. Porém a denominação mais utilizada que eu encontrei para eles é Nativos Digitais. Nossos estudantes de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet (PRENSKY, 2001a, p. 1).

Diante deste cenário, o uso diferenciado de uma ferramenta educacional poderosa² pode influenciar na capacidade de compreender, associar e refletir do aluno, a partir de uma obra audiovisual. Todavia, acredita-se que sua eficácia só será relevante se o emocional do aluno for trabalhado, se a sua atenção for despertada e a experiência tiver sido válida de modo reflexivo e cooperativo, como sugeriu John Dewey:

comunicação é educação. Nada se comunica sem que os dois agentes em comunicação [...] se mudem ou se transformem de certo modo” e na passagem: “A experiência fornece reflexão consciente, fornecendo instrumentos que podem orientar melhor as realidades que circundam o cotidiano da vida humana (DEWEY, 2010, p. 249).

Tendo em vista essa realidade, este estudo busca elucidar e demonstrar a possibilidade de um uso diferenciado desta ferramenta no âmbito da Administração, mais precisamente no Empreendedorismo, cuja escolha será explicada, sendo utilizado como aporte teórico, teorias e modelos acerca das competências empreendedoras e do Empreendedorismo. Acredita-se que o estudo da disciplina seja essencial no desenvolvimento do perfil empreendedor entre alunos e no seu ensino.

² Vesce, Trecho retirado do site <<https://www.infoescola.com/pedagogia/relacao-entre-cinema-e-educacao/>> que demonstra a afirmação. Acessado em 21 de Maio de 2021.

Com base em uma pesquisa qualitativa de produtos audiovisuais entre gêneros cinematográficos, o objetivo é buscar narrativas audiovisuais que componham, por meio de análise fílmica e de conteúdo, como essas produções podem contribuir para o ensino/aprendizagem das competências empreendedoras em ambientes educacionais. Sugerindo assim, ao professor, novas alternativas de utilização dessa ferramenta.

A escolha e a análise desses filmes, com base nos gêneros listados, serão feitas com base no modelo teórico escolhido acerca das competências. Serão análises objetivas, com foco em cenas e detalhes de cada um deles, explicadas com mais detalhe na metodologia. Será produzida também uma proposta de utilização dentro de uma ementa de uma disciplina de Empreendedorismo.

Por essas motivações, esta pesquisa anseia por compreender uma metodologia que se alinhe a uma nova geração de estudantes que almeja se inserir no mercado de trabalho. Estudantes que se defrontam diariamente com o termo Empreendedorismo, mas que diante de diferentes abordagens pedagógicas e a constante busca pelo sujeito ativo em sala de aula, em muitos momentos, não se sentem inseridos em propostas ou ferramentas adotadas simplesmente por não serem equivalentes aos seus gostos, estilos e hábitos ou por uma metodologia insuficiente, que não aplica método, direcionamento e observação de seus receptores (COLECHA; CHICOSKI, 2012; NAPOLITANO, 2015).

Em suma, há alguns motivos que serão apresentados no decorrer do trabalho, pelos quais se demonstra que a linguagem cinematográfica é potencialmente indicada e, ao mesmo tempo, ampla e profunda, podendo oferecer novas experiências ao aluno, conseguindo atenção, reflexão e a compreensão em um ou mais objetivos.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

Quais as associações possíveis entre o uso da narrativa audiovisual e o ensino-aprendizagem das competências do empreendedor em uma disciplina de Empreendedorismo?

1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA

Os objetivos da pesquisa definirão o propósito do estudo e delimitam o que se pretende alcançar.

1.2.1 Objetivo geral

Articular possíveis associações entre o uso da narrativa audiovisual, enquanto ferramenta educacional, e o ensino-aprendizagem das competências do Empreendedor em uma disciplina de Empreendedorismo.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Selecionar os gêneros e os filmes dos produtos audiovisuais a serem estudados;
2. Relacionar Filmes x Competências Empreendedoras para gerar produtos audiovisuais que elucidem esta relação;
3. Montar uma proposta de plano de ensino para uma disciplina de Empreendedorismo pautada em um ou mais produtos audiovisuais gerados.

1.3 JUSTIFICATIVA

O presente trabalho corrobora a importância do recurso audiovisual como ferramenta do processo de ensino-aprendizagem. O cinema auxilia na educação. Narrativas audiovisuais conseguem efetivamente educar se forem bem utilizadas, pois são reconhecidas como uma importante fonte de investigação de problemas do meio educacional e, conseqüentemente, fontes de conhecimento e reflexão. Os professores, por meio de experimentos e estudos empíricos, utilizam essa prática de maneira constante ou gradativa. E assim, diante de gerações que precocemente se socializaram com a cultura midiática, que possuem a capacidade de escolha dos mais diversos produtos audiovisuais, inclusive produzindo seus próprios vídeos, amadores ou não, a imagem em movimento está correlacionada ao ser humano, hoje ainda mais que a escrita e, com isso, utilizá-la de maneira planejada, orientada e reflexiva torna-a uma ferramenta prática, democrática e poderosa (BERT; RAMOS, 2014;

CHRISTOFOLETTI, 2009; DUARTE, 2002; NAPOLITANO, 2015; RAMOS; ARAÚJO; SOUZA, 2012; REIS, ERISNALDO FRANCISCO; STROHSCHOEN, 2021).

Segundo Duarte (2002) ver filmes é uma prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto a leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais”. Pode ser potencializada se for utilizada com base no elemento-chave da sala de aula: o aluno. Mudando-se corretamente o foco, realizando-se uma pesquisa prévia, não só as obras podem ser melhor escolhidas e adaptadas como a absorção tende a ser mais intimista, reflexiva e dinâmica, como reforça Reina (2014, p. 89):

O filme não será utilizado apenas como um artifício de mobilização e de ilustração de um problema. Será tratado como uma unidade conceitual capaz de forçar ou provocar o pensamento dos alunos em torno da criação de novos conceitos por meio da reflexão filosófica fílmica, tal como um texto filosófico é capaz de fazer com seu leitor (REINA, 2014, p. 89).

Essa pesquisa não visa demonstrar ou buscar o que o aluno deseja, mas o que pode ser utilizado pelo professor para um diferente ensino e, conseqüentemente, uma nova abordagem e absorção, promovendo atenção, experiência e reflexão. Busca também observar entre os gêneros cinematográficos, diferentes narrativas audiovisuais para o estudo das competências do Empreendedor, proporcionando assim, uma estratégia de escolha e aplicação que seja interessante para quem gosta e até mesmo quem não gosta de determinado estilo, gênero ou prática.

Esse aspecto já fora analisado por Moran *et al.* (2013) e Fresquet (2013), que avaliaram a efetividade da prática com base na capacidade mediadora do professor, o que envolve uma condução ao interesse do aluno e também permeia a experiência e reflexão propostos por Dewey (DEWEY, 2010) e nas observações de Napolitano (2015), quando enfatizam o grau de problematização proposto pelo professor na orientação do aluno em busca da aprendizagem e compreensão, visando não só o resultado em sala de aula, mas o desenvolvimento do seu aluno.

Trata-se de uma pesquisa que se justifica pelas mudanças do ensino, pelas mudanças de perfil do jovem administrador e empreendedor, pelo fortalecimento da Educação Empreendedora e pelo estudo recorrente em busca de aprimoramentos em uma metodologia que se mostrou eficaz, mas que se observa que poderia ser ainda mais eficiente. Acredita-se que, se bem elaborada, essa experiência poderá conduzir

o aluno à autocrítica, persistência, ao respeito ao próximo e a si (DEWEY, 2010), somando-se a uma arte que envolve, apaixona e naturalmente ensina, como já defendia Castilho (2003, p. 8):

O filme propicia por si só uma atração especial, é envolvente, mobiliza a atenção concentrada, envolve o espectador, mobiliza aspectos emocionais, explora a percepção, valores, julgamentos, paixão e compaixão, opiniões e até desejos. O filme como ferramenta didática é de uma extraordinária valia para se trabalhar com e em grupos (CASTILHO, 2003, p. 8).

Partindo dessa proposta de uso da narrativa audiovisual como ferramenta pedagógica, reforça-se que a definição do objeto de estudo se deu pela proximidade do autor com as áreas, tendo o Cinema como paixão, a Educação como interesse profissional e o Empreendedorismo como parceiro diário na vida profissional e foco de estudos futuros.

1.4 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

O presente trabalho é dividido em três partes sequenciais. A primeira parte consiste na elaboração do referencial teórico, à fundamentação teórica acerca do Cinema e suas especificidades. Fala-se sobre a linguagem, as narrativas audiovisuais e os produtos consumidos, os elementos cinematográficos que nortearão as análises fílmicas, a importância do Cinema e sua relação com a educação.

Ainda no referencial teórico, a segunda parte deste é destinada analisando brevemente o cenário do empreendedorismo no país, o perfil do jovem empreendedor e a sua importância para a formação educacional e profissional desses jovens. Analisa também a relação entre educação e empreendedorismo e destaca os estudos referentes à formação das competências do Empreendedor. À luz das teorias relacionadas a essas competências, o modelo mais adequado para a aplicação da metodologia proposta nesse trabalho será definido e contextualizado.

A segunda parte é a definição da metodologia, na qual são elencados a natureza o tipo de pesquisa adotados, bem como os instrumentos de coleta de dados e o tipo de análise de dados utilizados. Também é apresentado o modelo de escolha, a análise dos produtos audiovisuais e a relevância destes para esta investigação. A terceira parte destina-se à coleta e análise dos dados, especificamente descrevendo e discutindo os resultados, fundamentados pela escolha, análise e sugestão de

utilização para o ensino das competências. Por fim, após a conclusão, no apêndice, constará o modelo de um plano de ensino de uma disciplina de Empreendedorismo com base na abordagem das narrativas audiovisuais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo traz um apanhado teórico dos principais conceitos encontrados nas diferentes fontes bibliográficas, relacionando teóricos e o tema desta pesquisa.

2.1 O POTENCIAL DO CINEMA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DO EMPREENDEDORISMO

O presente tópico, e seus subtópicos, tem por finalidade analisar e demonstrar a importância do cinema como ferramenta pedagógica, mais precisamente, apresentando suas principais características, a escolha pela narrativa audiovisual como instrumento de pesquisa, os principais elementos que podem ser utilizados numa pesquisa qualitativa de observação e análise fílmica e, por fim, a relação entre as narrativas audiovisuais e o ensino do Empreendedorismo, cujo foco, nesse estudo, serão as competências do Empreendedor.

Edgar Morin, considerado um dos maiores pensadores vivos, ao longo de seus estudos sobre o homem, teoria da complexidade, educação e cinema, tratou esta arte como sendo “talvez realidade, mas é também outra coisa, geradora de emoções e de sonhos. É o que nos asseguram todos os testemunhos: os espectadores” (1997, p. 17). Diante desta afirmação, pode-se imaginar que o cinema é, antes de tudo, uma fábrica de sonhos e de ilusões. É a transposição em tela, ou película, de realidades que podem, ou não, serem semelhantes aos olhos do telespectador, mas que o farão refletir e imaginar-se dentro delas. E isso pode ser observado, pois...

...de acordo com o sociólogo francês Pierre Bourdieu (1979), a experiência das pessoas com o cinema contribui para desenvolver o que se pode chamar de “competência para ver”, isto é, uma certa disposição, valorizada socialmente, para analisar, compreender e apreciar qualquer história contada em linguagem cinematográfica (DUARTE, 2002, p. 13).

Essa competência para ver sugerida acima pode ser relacionada e justificada nos estudos de cinema de Edgar Morin que também tratam da formação do cidadão e sua educação, podendo ser compreendidas com base no denominado “saber pertinente” sugerido pelo autor (2001). Este saber se relaciona ao contexto que favorece a formação do sujeito autônomo, de um cidadão crítico e ético, que é um dos objetivos gerais da educação. Essa visão é mais evidente na seguinte afirmação:

O cinema possibilita uma leitura crítica do mundo, do conhecimento popular, do conhecimento científico e da própria mídia. No sentido ainda mais amplo, o cinema denuncia demandas sociais, políticas, econômicas, ambientais, que precisam ser atendidas no mundo contemporâneo, estabelecendo a ligação dos aspectos locais aos globais do conhecimento, também contemplados nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). (FANTIEL, 2020, p. 128).

Trata-se de um contexto cotidiano e constante, pois o cinema trafega por inúmeras possibilidades diariamente, criando novos mitos midiáticos, sejam eles humanos, na figura de cineastas e atores, tratados como verdadeiros olímpicos, místicos... Ou sejam eles ficcionais, enquanto tramas e personagens, viralizando e construindo assim relações particulares que promovem autoconhecimento e contribuem para o desenvolvimento da personalidade crítica. Mesmo ocorrendo um verdadeiro fanatismo em diversas ocasiões, o espectador cria laços poderosos com o cinema e nisso reside a sua originalidade: o cinema pode ser ao mesmo tempo arte, indústria, fenômeno social, estético, ultramoderno e um pilar para o arcaísmo da psique humana (KAHTALIAN; MOTTA, 2020; MORIN, 1970, 1989, 1997, 2001).

Quando se observa a evolução da linguagem cinematográfica, percebe-se que se trata de uma das expressões visuais mais significativas da cultura contemporânea, sendo centenária, ultrapassando essa fase e contribuindo tanto para o entretenimento, quanto para a difusão de ideias, emoções e expressões mais elaboradas. Anteriormente restrita à exibição nas salas de cinema, a produção de filmes tornou-se ainda mais importante com o surgimento da televisão, do vídeo e da multimídia (FRANCO *et al.*, 2017).

No início do século, Duarte (2002) já afirmava que as pesquisas de mercado indicavam que 79% do público de Cinema no Brasil era formado por estudantes universitários. Demonstravam também que eram compostos pela maioria de uma camada média da população e alta sociedade, mas frisando que se tratavam de estudantes com maiores oportunidades de participar dessa prática, desde cedo, junto aos familiares e dos grupos que participavam.

Diante desse cenário, entra em evidência a pertinente questão da democratização do Cinema. Segundo o site Fala! Universidades (2019) e o jornalista Thiago Forato (2018) da Uol, o Cinema elitizou. Ingressos tornaram-se mais caros e, com isso, a narrativa audiovisual foi se reinventando, assim como a indústria de entretenimento. Se com a TV vieram as séries, com a internet o *Streaming* possibilitou uma disputa entre empresas que gerou não só variedade, como preços diversificados e mais baixos. Todos com catálogos diversificados de produções próprias ou não.

Dessa forma, as narrativas audiovisuais conquistaram uma força ainda maior, pois passaram a chegar a um número maior de pessoas. Afinal, sua presença é constante, como afirmado acima, e atravessa as mais diversas mídias, como a televisão, o cinema, a internet, o smartphone, e tem gerado novos modos de produção e apreensão. A esse respeito, García-Roldán (2012, p. 613) menciona que:

o cinema, os filmes documentais, as séries de TV, os videogames e todo tipo de documentos, materiais ou obras audiovisuais representam um arquivo antropológico de incalculável valor ao descreverem e exibirem uma cultura e uma época determinada (GARCÍA-ROLDÁN, 2012, p. 613).

Segundo Pillar e Campos (2021, p. 170), “as narrativas audiovisuais trazem registros que evidenciam formas de ver, sentir e pensar de uma cultura, de um tempo e lugar”. Por isso, trata-se de uma forma abrangente e, ao mesmo tempo, direcionada, quando utilizada para a educação. Uma outra forma de enxergar a importância quando usado o cinema de uma maneira geral, está na afirmação de Marcello e Fischer (2011, p.2):

pesquisar cinema e educação implica operar com narrativas fílmicas, construindo um objeto de tal forma que, no mínimo, três grandes dimensões sejam contempladas: a complexidade das linguagens específicas com que se faz cinema, o público ao qual se destinam os materiais em foco (ou os sujeitos dos quais as narrativas falam, ou ainda o grupo do qual desejamos tratar ou a quem nos propomos certa ação investigativa); e, por fim (e não menos importante), interrogações de ordem filosófica, histórica, cultural, estética ou pedagógica que, possíveis de serem pensadas a partir de filmes ou de intervenções com o cinema, carregam consigo perguntas sobre o tempo presente (MARCELLO; FISCHER, 2011, p. 2).

Para reforçar a importância do uso das narrativas audiovisuais no ensino superior, em especial, no Empreendedorismo, observa-se o argumento de Bernadet (2000) de que um filme deve motivar a escolha do espectador por suas qualidades, mesmo que este ainda não o conheça. Trazendo essa realidade para a sala de aula,

nota-se que o professor deve identificar as qualidades no filme que irão motivar o espectador. No caso, seus alunos.

Segundo Cocteau (1968), o perigo com os filmes é o costume natural de vê-los sem a mesma atenção que a depositada numa peça ou livro. Dessa forma, faz-se necessário que o professor estabeleça um roteiro a ser seguido, que possa facilitar o desenvolvimento de um olhar de pesquisador por parte dos alunos/espectadores e com isso, consigam interpretar e estabelecer analogias coerentes e sustentadas entre a teoria, a narrativa e a realidade do que pretende se investigar.

Com isso, observa-se que essa articulação é possível e percebendo as necessidades que envolvem o ensino do Empreendedorismo, as narrativas audiovisuais demonstram capacidade de envolver o aluno, despertar a reflexão acerca das temáticas e, principalmente, servir como mais uma ferramenta de apoio à absorção de conteúdo e a possibilidade de relacioná-lo com o mundo real ou ficcional.

2.1.1 O surgimento e o fascínio do Cinema

A data: 28 de dezembro de 1895. Local: Paris, na *Salle Indienne* do *Grand Café, Boulevard des Capucines*, nº 14. Foi nesse ambiente que os irmãos Lumière apresentaram para 35 pessoas uma criação própria, patenteada no mesmo ano, denominada Cinematógrafo. Esse aparelho projetava, na tela, imagens fotografadas em movimento. Ali estava ocorrendo o que seria o alicerce para a sétima arte. A introdução social de um dos mais poderosos meios de comunicação, entretenimento e difusão ideológica de todos os tempos (BARROS, 2007b; FIGURELLI, 2013b; HARTMANN, 2013; OLIVEIRA, 2018b).

Trata-se de um marco controverso, já que nos Estados Unidos em 1893, Thomas Edison, um dos mais notáveis inventores da história e ferrenho conquistador de patentes³, criou o quinetoscópio, aparelho individual que permitia o acesso às imagens em movimento. E essa gana por reconhecimento é afirmada por Sadoul (1963, p. 32): “na América, Edison [Thomas Alva Edison] declarava a guerra das patentes e nela empenhava um exército de oficiais de justiça. Os interesses que ele

³ Título de registro de invenção, de marca de fábrica, de nome de produtos comerciais e industriais (KOOGAN, HOAUAIS, 1999).

representava queriam monopolizar a invenção”. Portanto, dois anos antes dos irmãos Lumière.

Hoje esses marcos parecem simplórios em relação ao que o Cinema se tornou. Todavia, é nessa forma singela, rudimentar, que se pode compreender a essência do fascínio humano por essa arte. Na apresentação dos Lumière, segundo relata Figurelli (2013, p. 111):

O programa constava de dez filmes, cada um com cerca de dois minutos de duração, sendo A Saída da Fábrica (*La Sortie des Usines Lumière*) e A Chegada do Trem (*L'Arrivée d'un Train en Gare de La Ciotat*), os mais lembrados até hoje. Na plateia, estava Georges Méliès (1861-1938), o qual mais tarde descreveria suas impressões: “Ao fim da exibição houve um delírio e cada um se perguntava como pudera se conseguir tal resultado”. O cronista do jornal *La Poste* redigiu aquela que talvez tenha sido a primeira crítica cinematográfica: “É a própria vida, é o movimento tomado ao vivo. A fotografia cessou de fixar a imobilidade: ela perpetua a imagem do movimento (FIGURELLI, 2013, p. 111).

Méliès era mágico, inventor, ilusionista, caricaturista e diretor de teatro. Ele buscou um cinematógrafo para si. Não obtendo sucesso junto aos irmãos Lumière, conseguiu adquirir um modelo na Inglaterra. Começou a produzir pequenos documentários acerca da realidade, assim como os Lumière. Contudo, ao se deparar com um travamento em seu equipamento, o que antes tinha como foco um ônibus, passou a gravar um carro fúnebre que tomou o lugar do anterior. O estalo veio! Ele descobriu que a câmera podia distorcer o tempo e o espaço. E assim, surgiram os efeitos especiais no cinema (CAMPOS, 2017).

Segundo Sadoul (1963, p. 31-32), “o estilo de filmagem de Méliès permitiu-lhe criar um mundo fantástico, poético e encantador, imaginoso e ingênuo”. Sua carreira durou 12 anos, entre 1900 e 1912, e teve como grande destaque sua obra mais conhecida: Viagem à Lua. Contudo, em 1915 a realidade já era bem diferente e esse tipo singelo de cinema já não estava mais em evidência. Como afirma Mascarello (2006, p. 17): “transformação constante. Essa talvez seja a melhor maneira de descrever os primeiros 20 anos do cinema, de 1895 a 1915”.

Em 1915, outro marco na história do Cinema. David Wark Griffith (1875-1948) foi responsável pelo processo de consolidação do chamado cinema narrativo clássico. Sua obra, Nascimento de uma Nação, foi um divisor de águas. Produzido à época por cento e vinte mil dólares, com mais de duas horas de duração, visto por milhões de pessoas desde seu lançamento, gerou, talvez, o primeiro debate social acerca de um

filme, pois fazia apologia ao grupo supremacista branco, Ku Klux Klan. Foi ainda o primeiro longa-metragem de ficção assistido na Casa Branca, o que demonstrava a força que o cinema vinha conquistando, culturalmente e socialmente. Tornando-se um reconhecido portador de questões a serem discutidas pela sociedade (FIGURELLI, 2013a; MASCARELLO, 2006; RAMOS; ARAÚJO; SOUZA, 2012; SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2009; XAVIER, 1984).

Segundo o esteta e crítico Ismail Xavier (1984, p. 49):

Entre 1908 e 1913, em termos de produção, Griffith redefiniu o papel do diretor de cinema como coordenador de fotógrafos, atores e montagem. Em termos de linguagem, consolidou a figura do narrador, mão invisível que, através da organização das imagens, expõe um ponto de vista, modula a emoção, argumenta, coloca o espectador na condição de 'observador ideal dos fatos' (XAVIER, 1984, p. 49).

Conforme citado acima, percebe-se que o primeiro cinema chegara ao fim e tudo caminhava naturalmente para a formação de uma indústria. E isso ocorre a partir dos anos 20. Para isso, vale lembrar o que foi citado por Sadoul (1963) a respeito de Thomas Edison. Segundo Mariana R. Marques, pesquisadora do Instituto de Cinema de São Paulo, Edison comandava o MPPC – *Motion Pictures Patents Company*, Companhia que detinha a patente de todos os materiais para a criação de filmes. Com isso, conseguia não só reproduzir, como criar e vender obras sem pagar aos criadores, a exemplo de Meliès ou cobrando parcelas altas aos realizadores e distribuidores. Dessa forma, muito partiram para a Califórnia, Estado onde os juízes não davam muita atenção as patentes de Edison. E dessa forma, surgiu Hollywood (MARQUES, [s.d.]).

E por que é importante frisar essas nuances da história? Porque o fascínio e a potencialidade não vêm apenas pela curiosidade, pela descoberta, eles vêm também pelo poder do dinheiro, do poder que este exerce sobre a evolução de tudo. Quanto mais a indústria evoluía, mais o Cinema mudava e fabricava sonhos e quanto mais fabricava, mais eras cinematográficas eram escritas (OLIVEIRA, 2018b).

Diante disso, Mascarello (2006) e o site *Blasting News* (2020) norteiam as grandes fases ou movimentos do cinema e as que mais impactaram os espectadores devido às formas, aos roteiros, às atuações, à montagem e às abordagens da vida real ou ficção. Há diversas classificações, porém, como desenvolvê-las não é o foco do estudo, estas sintetizam o que marcou historicamente o cinema. São elas: O primeiro cinema, a vanguarda dos anos 20, o expressionismo alemão, o

impressionismo francês, a montagem soviética, o surrealismo, o *western*, o filme *noir*, o cinema moderno, o neo-realismo italiano, a *nouvelle vague*, o documentário moderno, o cinema novo alemão, o cinema novo brasileiro, a nova Hollywood, o Dogma 95 ocorrido na Dinamarca e o Cinema Pós-Moderno.

Todas essas eras exerceram e/ou exercem fascínio e formam os pilares para qualquer construção fílmica e condução de debates e estudos. Segundo Oliveira (OLIVEIRA, 2018b):

para o espectador, bastava que os filmes contassem belas histórias dentro de uma forma narrativa cativante. Para os artistas, se tratava de firmar um estilo ou de estabelecer certas filosofias e ideologias. Mas para aqueles que produzem arte cinematográfica, sua sobrevivência depende de uma adaptação constante aos ciclos da sociedade, às necessidades do público e aos desafios que as concorrências e as novas tecnologias impõem. (OLIVEIRA, 2018b, p. 23)

E quando se pensa em educação e cinema, é possível enxergar em Bordwell e Thompson (2013) a ideia de que o espectador busca deparar-se com experiências que ele imagina viver somente por meio do cinema, em que ocorrerá o contato com diferentes modos de vida e de emoções, ainda que padronizados. Em outros momentos, o espectador busca ver-se refletido pelo comportamento, atitude e pensamento dos personagens, ainda que não assumidamente ou consciente disso.

Destaca-se que a abordagem da narrativa fílmica parece ser coerente com as pretensões do ensino do empreendedorismo. Afinal, há uma vertente da educação empreendedora que difere do modelo de ensino tradicional, pois foca em experimentos, buscando a autonomia do aluno e a contextualização de atividades práticas e reflexivas, usando exemplos que demonstrem situações que produzam os desafios que o mesmo venha a ter em seu ambiente profissional (MACHADO; LENZI; MANTHEY, 2018b).

2.1.1.1 Gêneros Cinematográficos

Tomando como base os estudos de Nogueira (2010), Bergan (2012a) e Napolitano (2015) será trabalhado neste subtópico a importância e uma classificação para os gêneros cinematográficos. Assim como o Cinema tem a liberdade em contar histórias, faz-se necessário também estabelecer critérios para caracterizar cada estilo dessas histórias. Sejam elas assustadoras, engraçadas, dramáticas, aventurescas,

épicas ou que celebram acontecimentos reais ou ficcionais, visto que dentre as várias linhas escritas pelo roteiro, um gênero deve nortear a história, mesmo que vários gêneros se misturem ou alternem-se na mesma obra.

Buscando compreendê-los, Nogueira (2010) analisa que é a partir da literatura que se percebe a variedade de gêneros. Nela, é possível remontar a questão, pelo menos, desde Aristóteles, que na sua Poética, efetuava a distinção fundamental entre comédia, poesia épica e tragédia. Dessa forma, analisando todo o contexto das demais artes e o foco desse estudo, três gêneros são fundamentais sobre, e para compreender, todos os outros: A tragédia, o drama e a comédia. “A tragédia porque, como se refere Aristóteles, retrata seres melhores que nós, os comuns mortais; a comédia porque se refere a seres piores que nós; o drama porque ilustra a vida de seres iguais a nós, ou seja, do cidadão comum” (NOGUEIRA, 2010, p. 2).

Mas antes de prosseguir com um modelo de classificação mais completo, que compactuem com os padrões atuais, seria interessante compreender o que é Gênero. O próprio Nogueira (2010) o define como:

Um gênero será uma categoria classificativa que permite estabelecer relações de semelhança ou identidade entre as diversas obras. Desse modo, será possível, seguindo o raciocínio genérico, encontrar a gênese comum de um conjunto de obras, procurando nelas os sinais de uma partilha morfológica e ontológica – assim, através da ínfima comunhão de determinadas características por parte de um conjunto de obras, poderemos sempre proceder a genealogia mais remota das mesmas, o que haverá de permitir compreender melhor o seu processo criativo e efetuar a arqueologia das ideias fundamentais que que veiculam ou das situações que retratam (NOGUEIRA, 2010, p. 3-4).

Segundo Hunt *et al.* (2013) e Oliveira (OLIVEIRA, 2018b), devido à riqueza das histórias, várias categorizações foram criadas para tentar facilitar o trabalho de classificação fílmica. Tal classificação serve para familiarizar o telespectador a um tipo de produção e padronizar motes de produção. Mesmo tentando categorizar em gêneros, muitos filmes não se encaixam em apenas um estilo, possuindo temáticas transversais. Logo, a base da maioria das classificações, baseia-se na criatividade, autenticidade e coerência. Mesmo assim, limitam o potencial de um filme, pois um gênero nunca é puro. Por isso, criaram-se também subgêneros.

Toda essa situação reforça os movimentos artísticos ou cinematográficos, pois segundo Oliveira (2018b), eles, juntamente com a designação por gênero e subgêneros e períodos ou tendências específicas, norteiam toda a visão do cinema.

Isto também é refletido no cinema enquanto negócio. Afinal, a classificação e a consolidação dos gêneros permitiram a criação de fórmulas de sucesso que garantem espectadores, bilheterias, bem como poder e dinheiro.

Como exemplos clássicos tem-se a Trilogia Poderoso Chefão, a saga 007, *Star Wars*, a saga Harry Potter, a trilogia do Senhor dos Anéis, dentre outras. Este sistema realimenta-se constantemente por meio dos produtores que, ao repetir as fórmulas de sucesso, consolidam os gostos do público, e do público que, ao gostar dos filmes, leva os produtores a repetir as fórmulas (BERNADET, 2000).

Segundo Napolitano (2015), há quatro grandes gêneros denominados metagêneros, dos quais todos os demais subgêneros são derivados por combinação. Ele os dividiu entre: **Comédia** (situações divertidas ou patéticas); **Drama** (problemas existenciais, sociais ou psicológicos); Aventura (conflitos físicos e luta do bem contra o mal) e **Suspense** (mistério, tensões e sustos). Trata-se de uma visão mais generalista, que parte do maior para o menor e não foi a escolhida para esse estudo justamente pela falta de amplitude e a necessidade de se explicitar subgêneros posteriormente.

Já Bergan (2012) propôs uma classificação em oito gêneros. Ação/Aventura, Animação, Comédia, Drama, Ficção Científica, Musical, Suspense e Terror. As diferenças para a classificação de Napolitano (2015) encontram-se na devida importância aos musicais, à ficção, ao suspense (ou *thriller*) e ao terror. Ele expande a classificação e apresenta mais possibilidades sem a necessidade de recorrer tantas vezes às explicações de subgêneros.

Entretanto, foi na classificação de Nogueira (2010) que o presente trabalho compreendeu ser uma forma mais ampla, completa e que naturalmente a ocorrência de uma explicação acerca de um subgênero será feita muito mais pela película escolhida e, suas especificidades, do que por pura necessidade. A classificação abraça mais dois gêneros, mas retira a animação, podendo esta ser incluída em qualquer um dos 10 gêneros, detalhando sua natureza animada e seus estilos. Contudo, essa categoria será acrescentada com base em Bergan (2012) e o gênero aventura será agrupado junto ao gênero Ação, como o autor também utilizou. Dessa forma, acredita-se que irá facilitar e complementar o sistema classificatório. A classificação de gênero é apresentada no Quadro 1 juntamente com suas descrições.

Quadro 1: Gêneros e suas descrições

Gênero	Descrição
Ação/Aventura	É, dentre os gêneros contemporâneos, o mais comum, de maior apelo popular, de maior sucesso comercial e proporcionalmente o de maior desdém crítico. Muito pelo estilo, tendências de rotina e estereótipos e maniqueísmos ao qual os temas são abordados. Exemplos: Caçadores da Arca Perdida, Os Goonies e Velozes e Furiosos.
Animação	Como o próprio nome já diz, tratam-se de histórias contadas de maneira animada, abrangendo diferentes estilos e temas, desde desenhos à mão, no conceito já abordado de <i>stop-motion</i> , até o 3D mais evoluído. Exemplos: Fantasia, A fuga das galinhas e As Aventuras de Tintin.
Comédia	Mesmo tendo seu objetivo no riso, seus diversos formatos e manifestações tendem a ressaltar as fragilidades do ser humano: o vício, a negligência, a pompa, a presunção ou a insensatez, por exemplo. Muitas vezes depreciado, consegue ser aclamado quando foge das soluções fáceis e oportunistas. Possui, segundo o autor, alguns subgêneros que devem ser observados: Paródia, sátira, ironia, escárnio, sarcasmo, ridículo, cáustico, espirituoso, gozo, caricatura e gracejo. Exemplos: O professor aloprado, A vida de Brian e Corra que a Polícia vem aí.
Drama	A maior qualidade deste gênero é sem dúvida, detalhar e destrinchar a seriedade dos fatos e o próprio ser humano. Seja em situações comuns, normais, cotidianas, mais ou menos complexas, seja evidenciando implicações afetivas, intimistas e polêmicas de cunho particular ou social. São caracterizadas em diversos subgêneros internos, porém todos prezam sempre pelo mesmo alicerce: O homem e a vida. Sendo necessária a exposição de algum, neste estudo, será feita posteriormente a devida menção. Exemplos: Tomates verdes e fritos, Forrest Gump e Requiém para um sonho.
Fantástico	Pode ser comum atribuir ao filme fantástico outros gêneros. A linha tende a ser tênue, mas essa classificação se estabelece pela notória suspensão da descrença que é feita do início ao fim e pela forte presença na história do cinema. É aquele gênero que se combina facilmente, caso necessário, e principalmente, onde a causalidade mais se afasta das premissas realistas e das leis comuns do cotidiano. Aqui, tudo é possível, as leis naturais e do mundo são quebradas e novas justificativas entram em vigor. Magia, religião, sobrenatural são constantes e, na maioria, determinam o contexto e a motivação dos personagens. Aqui, a regra é não ter regra. Exemplos: A Lenda, Twin Peaks e o Senhor dos Aneis
Ficção Científica	Trata-se de um gênero que causa estranheza teórica à primeira vista, mas é justamente no conhecimento e argumento científico e racional que relatos ou histórias especuladas sobre mundos e acontecimentos possíveis, a partir de hipóteses logicamente verossímeis, são aceitos. Presente, Passado e Futuro podem ser utilizados de qualquer forma, desde que estabeleçam parâmetros e sustentabilidade racional das hipóteses narrativas desenvolvidas. Exemplos: Blade Runner, Gravidade e Perdido em Marte
<i>Film Noir</i>	Proveniente da literatura noir ou hard-boiled de autores como Raymond Chandler, Dashiell Hammet ou mesmo Ernst Hemingway, pode não ser um gênero consensual entre muitos autores, contudo, seus elementos, estilos, narrativa e familiaridade entre obras que compõem seu <i>corpus</i> canônico, justificam sua caracterização como gênero. Embora naturalmente relacionado ao preto e branco, são elementos e temas como a traição, o crime, o cinismo, o pessimismo, a fatalidade, o ciúme e

	a tragédia que norteiam suas obras, mesmo que coloridas e atuais. Possui desdobramentos que facilitam a compreensão nos tempos atuais, como o <i>Neo Noir</i> . Exemplos: O Falcão Maltês, Drive e Sin City.
Musical	Como a própria designação indica, o musical atribui à banda sonora uma extrema importância, que em nenhum outro gênero encontra paralelo. A música é aqui assumida não apenas como um complemento dramático das situações ou da caracterização das personagens, mas como um dispositivo narrativo em si mesmo – a música não se sobrepõe à trama a partir do seu exterior, mas surge a partir da própria vivência das personagens e determina os seus comportamentos. Exemplos: Grease – nos tempos da brilhantina, Moulin Rouge e La La Land.
Terror	Como afirma o próprio Nogueira (NOGUEIRA, 2010), “acerca do filme de terror podemos começar por referir que o seu apelo e o seu fascínio para o espectador, provêm, ironicamente, da incomodidade e do desconforto que provoca neste. É como se o espectador encontrasse o seu prazer precisamente no próprio sofrimento”. Aristóteles descreveria como a catarse, a purgação do medo através da contemplação estética. Exemplos: Tubarão, Pânico e o Exorcista.
Thriller (Suspense)	Um dos gêneros mais apreciados pelo público, justamente pela capacidade em prender a atenção em tramas complexas. Segundo Nogueira, são 3 os pilares desse gênero: Intensa excitação e nervosismo; Dúvida sobre o desfecho da história e dos personagens; Sugestão verosímil, mas enganosa das expectativas. Exemplos: O Silêncio dos Inocentes, Seven – Os Sete Pecados Capitais e Clube da Luta.
Western	Segundo Nogueira (NOGUEIRA, 2010) “se existe gênero clássico por excelência, ele é seguramente o <i>western</i> . Durante décadas, e até recentemente, foi mesmo, para muitos, sinônimo de experiência cinematográfica plena”. Trata-se de uma criação explicitamente cinematográfica, onde um retrato do Oeste Americano foi explicitado. Contudo, é um gênero que desenvolveu características que puderam ser usadas em diversas circunstâncias e variados locais. Desde a expansão da fronteira da civilização, da instauração da lei e da ordem, contato e destruição de populações indígenas e outras, e uma oposição múltipla entre a ordem e o caos, entre a lei e a bandidagem. Exemplos: Os imperdoáveis, Bravura Indômita e The Rover.

Fonte: Adaptado de Nogueira (2010) e Bergan (2012).

2.1.1.2 Narrativa Audiovisuais

Segundo Pillar e Campos (2021), a relação entre linguagem audiovisual e cotidiano tem se tornado cada vez mais intensas e sofisticadas. Seja pela constante evolução tecnológica, as inovações diárias e facilidade de informações, seja pela união entre equipamentos e capacidade humana de compreensão e apreensão dos sistemas visuais e sonoros. O audiovisual é constante e atravessa as mais diversas mídias. A esse respeito, García-Roldán (2012, p. 613) menciona que:

o cinema, os filmes documentais, as séries de TV, os videogames e todo tipo de documentos, materiais ou obras audiovisuais representam um arquivo

antropológico de incalculável valor ao descreverem e exibirem uma cultura e uma época determinada (GARCÍA-ROLDÁN, 2012, p. 613).

Tomando como referência o estudo da narratologia proposto por Alvarenga (2016), é importante frisar a teoria de Genette (1985) sobre narrativa, considerando que suas abordagens também ponderam sobre o cinema, ou seja, perpassam questões do audiovisual. Trata-se de uma teoria com significativa influência em proposições contemporâneas sobre a narrativa por teóricos e estudiosos de diferentes áreas. Quando se refere diretamente à narrativa, apresenta-se a definição de que “a narrativa designa o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos” (GENETTE, 1985, p. 23).

Partindo dessas considerações, Jacques Aumont apresenta de um modo bastante objetivo uma definição de narrativa fílmica: “(...) é o enunciado em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada (...) no cinema, compreende imagens, palavras, menções escritas, ruídos e música, o que já torna a organização da narrativa fílmica mais complexa” (AUMONT, 2008, p. 206).

Para compreender essa importância, remete-se rapidamente ao passado conforme D’Angelo (2015):

A prática de contar histórias é bem antiga. Remonta à época em que as pessoas sentavam-se em torno da fogueira para ouvir histórias que falavam de vivências, conquistas e conhecimentos adquiridos pelo grupo. Assim, foi possível preservar tradições, valores, refletir sobre o presente e apontar transformações, contribuindo para a formação de identidades (D’ANGELO, 2015, s/n).

Dessa forma, ao se relacionar com o cinema, a narrativa audiovisual pode ser caracterizada como uma história contada em um tempo imaginário de acontecimentos reais ou fictícios, encadeado pela ordenação das cenas. O autor e diretor escolhem tempo, espaço, personagens, velocidade e ritmo, quais os acontecimentos, os obstáculos, o objetivo, a compensação e o desfecho que se estrutura à história. Todos esses elementos são desenvolvidos, utilizando-se recursos específicos do meio, como enquadramento, iluminação, corte e efeitos especiais. Tudo em benefício da construção da mensagem audiovisual e da possibilidade de transmitir opiniões, ideias, sensações e sentimentos que influenciem os espectadores na constituição de sentidos e significados. (D’ANGELO, 2015).

De acordo com Gancho (1993a), uma narrativa possui três conceitos que definem sua essência. Os três conceitos, segundo o autor, são: tema, assunto e mensagem. O quadro 2 apresenta cada um deles com sua respectiva descrição.

Quadro 2: Conceitos da narrativa audiovisual

Conceitos	Descrição
Tema	É a ideia em torno da qual se desenvolve a história. Pode-se identificá-lo, pois corresponde a um substantivo (ou expressão substantiva) abstrato(a).
Assunto	É a concretização do tema, isto é, como o tema aparece desenvolvido no enredo. Pode-se identificá-lo nos fatos da história e corresponde geralmente a um substantivo (ou expressão substantiva) concreto (a).
Mensagem	É um pensamento ou conclusão que se pode depreender da história lida ou ouvida. Configura-se como uma frase.

Fonte: Adaptado de Gancho (1993).

Em relação aos elementos de uma narrativa, conforme é possível observar no quadro 3, pode-se descrevê-los segundo Gancho (1993) e Boscariol (2020a) como cinco: Enredo, Narrador, Tempo, Espaço e Personagens. Os autores compactuam da mesma classificação, o que corrobora a ideia de que devem ser seguidos para uma correta estruturação da narrativa audiovisual e, conseqüentemente, para uma melhor apreciação do espectador.

Quadro 3: Elementos da narrativa audiovisual

Elementos de uma narrativa	Descrição
Enredo	É o conjunto de acontecimentos que se sucedem de modo ordenado numa estória, dos quais participam as personagens, é dado o nome de ação, trama, intriga ou enredo. Pode ser contada de maneira linear ou não linear e oferece diversas possibilidades de narração.
Narrador	Trata-se do elemento que norteia toda a narrativa. O narrador é o elemento interno à narrativa que conta a estória, “apresentando e explicando os fatos que se sucedem no tempo e introduzindo os personagens” (CARDOSO, 2001, p.36). Sua importância é notória justamente por acabar tendo grande influência na história, visto que o narrador pode ser um personagem, um observador ou simplesmente ser alguém onisciente.
Tempo	Toda narração transmite uma estória que, organizada em um enredo, evolui no tempo e no espaço. Quando se trata do tempo cronológico, quer dizer que está seguindo uma ordem de acontecimentos . Já quando é psicológico, não segue uma linearidade dos fatos.
Espaço	O espaço tem como funções principais situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens.
Personagens	A presença de personagens é essencial. Afinal, são eles que fazem toda a mágica acontecer. Os atores ou animações dão vida à história.

	Nesse sentido, há também uma divisão entre os tipos de personagens : os principais e os secundários.
--	---

Fonte: Adaptado de Gancho (1993) e Boscarol (2020).

2.2. A ESPECIFICIDADE DA PEDAGOGIA NO CINEMA: O CINEMA NÃO EXPLICA, O CINEMA MOSTRA!

Segundo Oliveira (2018b), Pedagogia é uma ciência que busca a solução de problemas relacionados à educação das pessoas e com o seu desenvolvimento como um todo. Significa também a utilização ou desenvolvimento de métodos que consigam assegurar a adaptação, disseminação e assimilação de conteúdo aos indivíduos que deseja formar.

Neste estudo, em particular, o conceito Pedagogia se compactua com o problema e com o objeto em estudo. A necessidade aqui é demonstrar e sugerir possibilidades para a pedagogia do ensino do empreendedorismo tendo como base experiências pautadas pelas narrativas audiovisuais, ou seja, pelo uso de filmes em sala de aula e a discussão de suas narrativas, promovendo o debate, a reflexão e o aprendizado.

A proposta e necessidade acima podem ser fortalecidas pelo próprio Oliveira (2018b), por se tratar de uma prática educacional não metódica, como uma forma de conhecimento abrangente, fluida e adquirida mais livremente. A linguagem audiovisual constitui-se, segundo o autor, mesmo que involuntariamente de:

um conjunto de meios educacionais valiosos no contexto contemporâneo. O aspecto da cinepedagogia que destacamos é, sobretudo, de natureza cultural, já que os conteúdos mais preciosos que o cinema tem a oferecer se referem ao modo como este meio explora e coloca o homem em contato com as diferentes culturas e os diversos contextos sociais, econômicos e políticos (OLIVEIRA, 2018b, p. 452).

Conforme Barros (2007), “qualquer obra cinematográfica – seja um documentário ou uma pura ficção – é sempre portadora de retratos, de marcas e de indícios significativos da sociedade que a produziu”. Isso enfatiza a questão do Mostrar. Para o cinema e seus produtos, Barros também afirma que “a mais fantasiosa obra cinematográfica de ficção traz por detrás de si ideologias, imaginários, relações de poder, padrões de cultura” (BARROS, 2007a).

Dessa forma, assim como sugerem Napolitano (2015) e Oliveira (2018b), pode-se compreender porque o cinema não explica, ele mostra. A explicação por mais clara que esteja na tela, ela é geral. Para todos. Mas é justamente em suas entrelinhas, como visto acima, que as discussões pós-filme podem render debates, novos conhecimentos e perspectivas e podem gerar melhores resultados educacionais, além de reforçar a aliança entre pedagogia e cinema e essa relação entre explicação e demonstração, já que o cinema não explica, ele tende a ensinar uma lição. Uma moral da história. Na pedagogia, o ensino vem diante de uma gama de conhecimentos. No filme, quando se orienta e se inserem focos de conhecimento, o ensino é produtivo, porque ele promove reflexão. Em uma passagem, Oliveira (2018b, p. 453) afirma que:

a pedagogia cinematográfica pode nos ensinar a perceber os meandros ideológicos das relações humanas, fazendo-nos ver o que é natural e o que é artificial (ou faz parte de uma construção social ou de um artifício racional). Ela é capaz ainda de ensinar a ver o mundo a despeito de toda a alienação, visualizando novas relações humanas, construídas a partir de outros valores e princípios (OLIVEIRA, 2018b, p. 453).

Os próximos subtópicos apresentam particularidades do uso das narrativas audiovisuais, leia-se cinema, alguns desafios em sua utilização, como ela pode ser mediadora de debates para a sala de aula e também os principais elementos da linguagem audiovisual a serem explorados em análise em sala de aula.

2.2.1 O uso do Cinema em sala de aula e seus desafios

Segundo Belloni (2012) e Napolitano (2015), uso do cinema na escola pode ser inserido, em linhas gerais, num grande campo de atuação pedagógica chamado “mídia-educação”. Embora, seja afirmado esse campo é mais aplicável à chamada “comunicação de massa” (televisão, rádio e as TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação como um todo), o cinema hoje, além de uma mídia moderna, está totalmente inserido no cotidiano das novas gerações, pelo menos em suas expressões mais populares.

Tendo em mente esse contexto, Almeida (2001, p. 40) afirma que “o cinema é sempre ficção, ficção engendrada pela verdade das câmeras (...) o espectador nunca vê cinema, vê sempre filme. O filme é um tempo presente, seu tempo é o tempo de

projeção”. Deixando questões reflexivas de lado, o grande ponto aqui é a ação do professor como mediador. Conforme Napolitano (2015, p. 14):

[...] é preciso, portanto, que o professor atue como mediador entre a obra e os alunos, ainda que ele pouco interfira naquelas duas horas mágicas de projeção. As primeiras reações da classe podem ser de emoção ou tédio, de envolvimento ou displicência. As diferentes expectativas e experiências cotidianas dos alunos ao assistirem aos filmes serão o primeiro passo em relação à atividade “cinema em sala de aula.

Ao se falar em uso do recurso em sala de aula, é impossível não debater a importância da mediação por parte do professor. Ela não é somente importante, ela se faz essencial para que os alunos compreendam o que irão ver, como irá ser conduzido e qual a finalidade daquela apresentação. A orientação para leituras, aprendizagem e novas experiências por parte do professor é a ponte necessária para que o aluno traduza da melhor forma o conteúdo apresentado (NAPOLITANO, 2015).

Dito isso, Oliveira (2018b) afirma que tem a capacidade de promover em seu espaço físico, dentro de suas salas, a sociabilização, mas que também consegue fomentar a partir de seus inúmeros filmes, características sociais e antissociais, problemas, soluções, prazeres, desprazeres, benefícios e dúvidas e os mais diversos problemas de levar uma vida comum. O autor também enfatiza que se trata de uma verdadeira interação social, heterogênea, pois promove no público as mais distintas reações em relação ao mesmo filme.

Um outro ponto defendido pelo autor é a relevância cultural e educacional do uso do cinema. Há estudos que discordam, muito pelo apresentado acima por Napolitano (2015), quando se demonstra qual o papel do professor. Se não for de mediação, será puro passatempo. Contudo, é fato que as pessoas veem mais filme do que leem livros, e o autor reforça que os alunos “conhecem histórias como Romeu e Julieta mediante filmes, ou por ouvir dizer, e dificilmente por terem lido Shakespeare. E podemos julgá-los por isso, sem incorrer em elitismo cultural?” (OLIVEIRA, 2018b).

Oliveira (2018b) também afirma que a relação entre cinema e educação traz em seu bojo muitas peculiaridades. Por exemplo, ninguém nega que a imagem é dominante nas sociedades contemporâneas e que “o cinema surge como uma espécie de laboratório para a sociedade do espetáculo em que vivemos” (SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2009, p. 44). Sendo um laboratório social, seu uso naturalmente irá de encontro a métodos conservadores, que seguem uma cartilha pouco inventiva. Como

afirma Gómez (2014), ao tratar do recorrente método de ensino que embasou por muitas décadas a Educação, seria necessário que conduzisse ao conhecimento e aprendizagem em processos não de memorização, nem de cópia de modelos, mas de exploração e descobertas”.

Diante desse contexto, buscou-se explicitar visões e conceitos sobre o uso de recursos voltados à aprendizagem, destacando o cinema como um instrumento à serviço da educação, promovendo o uso da imaginação e da criatividade, fomentados pelo trabalho e atividades em sala de aula, envolvendo múltiplos temas (NEPOMUCENO, 2018a).

Em relação aos desafios, Napolitano (2015) elencou três fatores que costumam influir na adequação e desenvolvimento de atividades:

- a) Possibilidades técnicas e organizativas na organização de um filme para a classe;
- b) Articulação com o currículo e/ou conteúdo discutido, com as habilidades desejadas e com os conceitos discutidos;
- c) Adequação à faixa etária e etapa específica da classe na relação ensino-aprendizagem.

Lira (2016) também trouxe alguns pontos importantes que devem ser observados e solucionados para evitar problemas quanto ao uso:

- Relacionar o assunto/ tema à realidade;
- Instigar a curiosidade dos alunos;
- Comentar sobre os trabalhos corrigidos logo que forem realizados;
- Trazer para discussão em sala de aula fatos recentes do mundo em geral e do local onde vivem os alunos;
- Analisar filmes motivadores.

Diante dos desafios apresentados, Napolitano (2015) afirma que a organização e abordagem construída pelo professor, com base nas sugestões de especialistas e na própria experiência em sala de aula, é que irão determinar o sucesso e a avaliação da correta adequação dos filmes apresentados para o público-alvo em questão.

2.2.2 Reflexão e Experiência em Sala de aula

Os estudos a respeito de experiência e reflexão em sala de aula possuem pilares bem sedimentados quando tratado pelo contexto da aprendizagem experiencial. Em sua gênese, se encontram os modelos de Lewin, Dewey e Piaget que não serão explicitados nessa pesquisa, mas que endossam o presente estudo. Segundo Krakauer, Santos e Almeida (2017), estes modelos abordam a forma como o indivíduo transforma o seu conhecimento com base nas experiências vivenciadas. Kolb (1984) utilizou de testes empíricos para desenvolver um modelo cíclico para a aprendizagem experiencial. Nele, a diferença era a inclusão do fator reflexivo, pois considerava que o conhecimento é gerado a partir da transformação da experiência por meio da reflexão.

Já para Pimentel (2007, p.160) é válido ressaltar que “aprender pela experiência não significa que qualquer vivência redunde em aprendizagem. Esta aprendizagem é, sobretudo, mental. Assim sendo, apropriar-se dos saberes procedentes da experiência demanda processos contínuos de ação e reflexão”. Entende-se que é válido compreender a dimensão da experiência para o ser humano e para a educação. Dessa forma, percebe-se que o conceito de experiência é central na pedagogia de John Dewey.

A experiência, segundo o autor, é uma fase da natureza, é uma forma de interação, pela qual dois elementos que nela entram – situação e agente – são modificados.(DEWEY, 2010). Angerami (2014, p. 58) reforça essa ideia de Dewey, afirmando que “a experiência educativa, portanto, além de estar atrelada ao ato de viver e de envolver todo o processo, se dará por meio da reorganização e ressignificação da experiência, a fim de guiar com mais qualidade o curso da vida”.

Essa visão acerca da experiência, é válida segundo Krakauer, Santos e Almeida (2017) com base em Kolb (1984) que ressalta que:

compreender que a aprendizagem é um processo contínuo implica saber que todo aprendiz não é como um papel vazio, mas que todos iniciam uma situação de aprendizado com ideias articuladas sobre determinado tópico, sendo que, de forma similar ao modelo de Dewey, a continuidade da experiência é essencial para a teoria experiencial de aprendizagem (KRAKAUER; SANTOS; ALMEIDA, 2017, p. 109).

Essas constatações segundo Krakauer, Santos e Almeida (2017) se tornam importantes porque trazem implicações para a teoria da aprendizagem experiencial.

Primeiro, porque traz implicações para o planejamento dos cursos de qualquer natureza e atividade, quando sugere que todo aprendizado é uma forma de reconstrução de significados. Segundo, porque questiona o papel do educador, como formador de opinião, de mudança de conceitos enraizados e de orientação para novas ideias. Corbett (2005) acrescenta a essa discussão que o conhecimento na forma experiencial também já foi investigado como fator primário para a identificação de oportunidades empreendedoras.

A aprendizagem não poder ser analisada como um elemento isolado, como destaca Krakauer, Santos e Almeida (2017). Ela depende de diversos fatores como comportamento, emoção, sentimentos, dentre outros. Nesse ponto o uso do Cinema reforça a ideia de Kolb (1984) que enxerga o aprendizado como um processo de adaptação do ser humano às mudanças do mundo, envolvendo os vários estágios da vida humana.

Em relação aos adultos, analisando por uma perspectiva que se relaciona à educação, mercado de trabalho e empreendedorismo, há de se destacar a importância da aprendizagem experiencial “especialmente pelo processo de crescimento que se volta à diferenciação e à integração hierárquica, sendo que os estágios mais avançados de desenvolvimento se caracterizam pela integração e integridade pessoal” (Kolb, 1984, p. 213).

Tratando-se do aprendizado do empreendedor, Politis (2005) corrobora a importância das relações sociais envolvidas nesse tipo de aprendizado, questão que, segundo o autor, ainda carece de estudos futuros. Corbett (2005) também ressalta a necessidade da interação para o fortalecimento de práticas. Especificamente sobre empreendedorismo, Politis (2005) sugere que o aprendizado empreendedor passa por três momentos: a carreira empreendedora, o processo transformador e o conhecimento empreendedor. Dessa forma, pode-se observar, de maneira mais consciente, a relação entre empreendedorismo, experiência, reflexão e cinema como ferramenta pedagógica.

2.2.3 O Cinema como facilitador de conteúdo: Narrativa audiovisual como mediação para debates

Com base na importância do cinema como ferramenta e da narrativa audiovisual como elemento de expansividade do cinema em suas diversas formas e produtos, se faz importante reforçar suas qualidades como facilitador de conteúdo. Segundo Massaro *et al.* (2015), trata-se de uma ferramenta que permite novas formas de aprendizagem, mudando perspectivas, simulando ambientes e criando novas dimensões para um problema, podendo dessa forma, de maneira interativa, desenvolver conceitos e fixá-los de maneira mais eficiente.

Napolitano (2015) enfatiza que “a maioria das experiências relatadas ainda se prende ao conteúdo das histórias, às ‘fábulas’” em si, e não discute outros aspectos que compõem a experiência do cinema”. Esse contexto é um dos fatores que inibem o uso e a correta visão acerca da linguagem cinematográfica em sala de aula. Contudo, o próprio Napolitano (2015) analisou que uma experiência bem-feita, envolvendo técnica e tecnologias, pode contribuir para um trabalho crítico da narrativa apresentada; buscando uma complexidade no trabalho e, com isso, uma exploração mais profunda da disciplina e de outros aspectos, como a sensibilidade, criatividade e novas formas de expressão.

Levando em consideração a temática deste trabalho sobre cinema e suas narrativas audiovisuais, justifica-se sua escolha e a relevância para a mediação de debates com uma série de autores e afirmações que demonstram não só a importância, mas principalmente como sua má utilização contribui para o preconceito do uso de produtos audiovisuais como ferramenta de aprendizagem.

Teixeira e Lopes (2017) salientam a maneira como o cinema pode demonstrar diversas formas de se enxergar o mundo. Independentemente do mundo retratado, é possível trazê-lo para o centro do debate, potencializando a discussão e ampliando conceitos e temas entre os alunos. Em relação a esses mundos e temáticas que o cinema aborda, Fresquet afirma que “o real e o ficcional, a realidade e a fantasia são extremos de um caminho pelo qual cinema e educação transitam e, eventualmente, se encontram” (FRESQUET, 2013, p. 30).

O cinema é um recurso que permite uma aprendizagem mais espontânea e duradoura e não pode ser considerado apenas um instrumento complementar e ilustrativo. As narrativas audiovisuais visam e promovem o aprendizado efetivo do aluno, desde que haja um planejamento correto, estruturado e que o professor não se veja como protagonista, mas como uma espécie de narrador onisciente. Ele deverá conseguir extrair uma reflexão crítica do aluno, pois irá somar-se ao prazer que uma

obra cinematográfica, ou seus produtos, podem despertar. Contudo, seu uso jamais será eficiente e eficaz se não ocorrer o principal: a problematização, pois ela fará com que os alunos reflitam e repensem suas atuais certezas, questionem contextos e paradigmas e avaliem o certo e o errado (FELIPE, 2006; GÓMEZ, 2014; MASSARO *et al.*, 2015; MOGADOURO, 2011; NAPOLITANO, 2015).

Silva (2007, p. 50-51) afirma que “a linguagem cinematográfica tem o mérito de permitir que a relação entre filmes e imaginário social aconteça” e Nepomuceno (2018) complementa que é importante que “a partir das obras cinematográficas, também se possa desenvolver a imaginação do aluno para diferentes situações que se apresentem ao mesmo, retratadas de múltiplas formas pelos filmes”. Portanto, utilizar obras audiovisuais diferentes, que fujam do lugar comum, poderão trazer resultados produtivos. Basta, conforme o parágrafo acima, que haja direcionamento, explicação e estruturação por parte do professor.

Segundo Mogadouro (2011), uma das grandes dúvidas quanto ao uso e mediação de debates se encontra na escolha dos filmes, devido à quantidade à disposição no mercado, há também dúvidas em relação ao tempo de cena, tempo do produto audiovisual a ser usado, dúvidas em relação a temática da aula e o tipo de filme. De fato, são dúvidas pertinentes, mas que não deve ser um empecilho para o uso. Afinal, é a relação cultural e técnica do professor com esses produtos que nortearão sua utilização. Deve ser estar íntimo do que irá ser apresentado. O ideal segundo Napolitano (2015), é que haja uma relação mínima entre o professor e o cinema, para que esta ferramenta possa ser corretamente utilizada.

Outro motivo que reforça a importância das narrativas audiovisuais como facilitador de conteúdo e mediador de debate é sua praticidade. Contrapondo o que foi dito no tópico 2.2.1 em relação a desafios quanto ao uso, Nepomuceno (2018) enfatiza que a maior vantagem desse recurso é que muitas instituições possuem TV e um aparelho de DVD para assistir filmes. Outras possuem acesso à internet podendo transmiti-los *on-line* ou por *download*. Ao contrário de outras ferramentas que podem dispendir mais recursos, o cinema ou produtos audiovisuais são práticos. Usados desde um antigo DVD até um Pen Drive.

Por fim, focando na narrativa audiovisual como mediação de debates, Massaro *et al.* (2015) enfatizam que a eficácia desta ferramenta na educação e, conseqüentemente, em debates, deve ser estar alinhada à condição de treinar o olhar do receptor. Deve-se direcioná-lo! É a ideia do narrador onisciente apresentada acima.

Orientar e não apenas deixar levar solto, “mas se direcionando e focando um tema de interesse em que se quer explorar e desenvolver a aprendizagem” (MASSARO *et al.*, 2015). Dessa forma o aluno poderá compreender e absorver os conteúdos, principalmente correlacionando à narrativa ao foco de estudo.

Fresquet (2013) sugere que sejam escolhidos filmes ou gêneros que os alunos estejam habituados, dessa forma ocorrerá diversificação em seus gostos, ampliando seus conhecimentos sobre diferentes culturas e escolas cinematográficas. A autora ainda reforça que a união entre esses gostos, professor e aluno, poderá se reconfigurar em uma vastidão ainda maior de opções.

2.2.4 Elementos da linguagem cinematográfica para uso em sala de aula

Após tratar da importância do cinema, de sua linguagem e da narrativa audiovisual como ferramenta pedagógica em sala de aula, destaca-se os elementos que permeiam essa narrativa. Os elementos de cena escolhidos, de maneira geral, pelos cineastas para trabalhar suas obras e levar à reflexão dos espectadores. De acordo com Hunt, Marland e Rawle, (2013), dessa forma os cineastas conseguem, por meio de suas experiências fílmicas, encontrar os recursos dentro do domínio de câmera e manipulação de imagens e sons para atingir seus objetivos de conquista do público.

Para uma correta aplicação dessa ferramenta, acredita-se ser necessário conhecer os principais elementos que compõem e interferem na interpretação de um produto audiovisual.

De acordo com Nepomuceno (2018), Rodrigues (2007), Bernadet (2000), Bergan (2012) e Hunt, Marland e Rawle (2013), não existe uma padronização técnica para os elementos que compõem a linguagem cinematográfica. Podem ocorrer mudanças entre países, mas os termos selecionado aqui foram os mais comuns e mais utilizados pelos autores e em estudos do mesmo cunho. São eles:

Quadro 4: Elementos da linguagem cinematográfica

Elementos	Descrição
Plano	É o campo coberto pela imagem. O que influenciará no tipo de um plano, será a distância entre a câmera e o objeto que se quer filmar.
Takes	É o número de vezes em que o plano será repetido. Cada tomada realizada é uma tentativa de se conseguir capturar o plano mais “perfeito” na concepção do diretor e sua equipe para ser apresentado depois ao espectador na versão final da obra.

Primeiro Plano	O primeiro plano é um dos elementos essenciais da linguagem cinematográfica, pelo destaque que permite aos efeitos dramáticos e psicológicos ou ainda para intensificá-los.
Contra Plano	A câmera é direcionada em posição contrária à da tomada anterior. O contra plano interage com o plano, podendo o ângulo da câmera ser livremente invertido, de forma que o espectador perceba que foi a câmera, e não os participantes da cena, que mudaram de lugar.
Grande Plano Geral	Representa uma grande área em extensão, vista de longa distância. É por meio do grande plano geral, que o espectador seria situado da cidade/ local, onde se desenvolve a cena.
Plano geral	É normalmente usado para mostrar o espaço onde estão os personagens, objetos e, o local, situando o espectador.
Plano médio	Trata-se de um plano que enquadra o corpo humano começando logo abaixo da cintura para cima. É um plano que se recorre quando se quer dar destaque ao movimento das mãos de um personagem.
Plano Conjunto	Trata-se do plano em que apresenta um grupo de personagens em um determinado ambiente. Busca-se com esse plano, apresentar ao espectador, que os personagens estão em um ambiente diferente de onde estavam antes.
Plano Americano	É o plano que enquadra em torno da altura dos joelhos. O termo surgiu pelo uso comum desse tipo de plano por diretores hollywoodianos a partir da década de 1930. O plano americano ficou conhecido por ser utilizado em muitos filmes de faroeste.
Plano Detalhe	Também chamado de primeiríssimo plano por alguns autores, enquadra um objeto isolado ou parte dele ocupando todo o espaço da tela. Ressalta um aspecto visual, eliminando o que não é importante no momento. Destaca uma porção do rosto ou isola e amplia um objeto.
Close	O <i>close</i> é um recurso exclusivo do cinema, pois tem a condição de destacar partes muito pequenas de um objeto ou detalhes de um rosto na tela grande. O <i>Close-up</i> é geralmente utilizado para destacar detalhes como pequenos objetos, face, mãos, pés, dentre outros. O tamanho e proximidade do close, dependerá da intenção do que se queira destacar, pelo diretor ou fotógrafo do filme.
Campo	Refere-se aos cenários, personagens e todos os acessórios envolvidos, tudo o que “a câmera mostra”. É o espaço contido no quadro, visto simultaneamente como uma superfície plana. O quadro que o delimita funciona como uma espécie de máscara, ao esconder o espaço nas margens que não vemos, mas que se imagina, “o fora” de campo.
Contra Campo	O “campo” apresenta ao espectador a montagem final, e muitas vezes por diferentes razões de montagem, os diretores se utilizam de montagens com dois personagens em locais separados, mas que aparecem ao público na cena, ou seja, no mesmo campo.
Extra Campo	São os ‘elementos’ não presentes na tela, mas que, de alguma forma, fazem parte da composição da cena, história, ainda que esses elementos existem fora da tela. Seria toda ação que se desenvolve fora de campo.
Cenário	Cenário refere-se ao quadro da diegese. Pode ser construído ou existir previamente, chamado muitas vezes de cenário “natural”.

	Existem inúmeras possibilidades de criação de cenários, sejam elas reais ou utilizando-se imagens geradas por computador, criando o cenário virtual.
Diesege	Trata-se do mundo da história ficcional dentro de um filme. A soma do espaço real e do espaço fictício. Na diegese está também presente a ação temporal do filme, não importa se curta ou longa.
Elipse	É a supressão de um ato dramático, o qual será resolvido posteriormente. Na elipse, não são, necessariamente, explicitados fatos em detalhes. Pode-se enxergar a elipse está presente toda vez em que há a omissão de algum elemento da história e consequentemente uma possível explicação posteriormente.
Cena	É o lugar ou espaço de representação onde uma ação se desenrolará. Cada cena pode ter um plano ou muitos planos que representarão continuamente, determinado acontecimento. A cena é o segmento de um acontecimento delimitado por um lugar onde se narra uma estória.
Sequência	É uma série de cenas, ou planos, interligados por uma mesma continuidade, sem cortes.
Continuidade	É o estilo de edição que predomina no cinema, para que os cineastas, em suas concepções, apresentem ao espectador um modo estruturado e coerente da obra. Por meio da continuidade, por exemplo, diferentes planos, gravados em variados locais, são editados para serem mostrados de forma “fluida” na obra.
<i>Flashback</i>	É o recurso utilizado para trazer para a narrativa acontecimentos anteriores ao tempo diegético da mesma.
<i>Flashforward</i>	Nesse caso, tem a finalidade de trazer fatos posteriores à narrativa do tempo atual da mesma. A narrativa vai para um momento posterior, de futuro, na trama.

Fonte: Elaborado com base nos autores Nepomuceno (2018), Rodrigues (2007), Bernadet (2000), Bergan (2012) e Hunt, Marland e Rawle (2013).

2.2.5 O uso da narrativa audiovisual no Empreendedorismo

Trata-se de um dos objetivos do ensino do Empreendedorismo estimular atitudes e habilidades dos seus alunos. Incentivar a busca pelos objetivos, a conscientização acerca de suas responsabilidades, seja como autônomo ou empreendedor, e encorajar o desenvolvimento de suas capacidades empreendedoras. Dessa forma, a utilização de metodologias diferenciadas em que ocorra a troca de saber, de consciência e de experiência torna-se essencial (DORNELAS, 2001; HASHIMOTO; FONSECA JR, 2019; MANCIO, 2018; NETO, 2004; NEVES, 2020).

De acordo com Fiet (2001), trata-se de uma oportunidade para os educadores o incentivo aos aspirantes a empreendedores, pois será com sua orientação e metodologias que novos empreendedores serão influenciados de forma positiva ou negativa. Schön (2000) salienta que:

é papel do professor simplificar, demonstrar, aconselhar, questionar e criticar para que o aluno tenha contato com situações reais que estejam ao seu alcance, que seja considerável para que ele possa aprender, conseguir resolver, crescer, descobrir, criar e tornar-se capaz de ser um empreendedor (SCHÖN, 2000, p.32).

Pujol (2018) afirma que, de acordo com o Sebrae (2017), a preparação para o mercado tornou-se um objetivo. A participação dos jovens de 18 e 34 anos em negócios subiu de 50% para 57%. Isso em 2017. Dito isto, Pujol (2018) também afirma que a formação da competência empreendedora vai além da grade curricular. Há uma exigência pungente além da sala de aula, focada na inovação, nas parcerias, nas *startups*.

Dessa forma, é inevitável buscar alternativas para que o jovem empreendedor, ou o estudante que desperta esse desejo, enxergue em sala de aula essas competências. O presente estudo busca demonstrar uma dessas alternativas. As narrativas audiovisuais podem trazer para a sala de aula, elementos diferentes, pouco usuais e que estimulem uma capacidade de reflexão e desenvolvimento por parte dos alunos.

O propósito com o uso do cinema em sala de aula, potencializado por sua linguagem aplicada à aprendizagem, poderia ser sintetizado na frase de Fresquet (2013): aprendermos e desaprendermos sobre e com o cinema. E em desaprendermos, proporciona-se ao aluno a possibilidade de desconstrução e reconstrução do seu próprio conhecimento.

Duarte (2002) corrobora essa ideia ao afirmar que a linguagem cinematográfica tem como princípio favorecer a identificação. Dessa forma, os estudantes são levados a avaliar e reconsiderar possibilidades de uma mesma situação. E esta pode ser compreendida de diferentes formas. “Nessas ocasiões, são frequentes os comentários do tipo: “jamais havia pensado nisso por esse ângulo”. E isso é tudo o que espero obter com esse tipo de prática” (DUARTE, 2002, p.85).

2.3. O ENSINO DO EMPREENDEDORISMO

O empreendedorismo não é recente. Desde os estudos de Cantillon em 1755 que apresentavam o empreendedor como homem em busca de oportunidades de negócios, mas que encontra no ato de comprar e vender a incerteza da obtenção do retorno esperado (SILVEIRA; SANCHES, 2017). Tem-se, por exemplo, em Faia, Rosa e Machado (2014) um direcionamento para o alerta de oportunidades que norteia o empreendedor, sendo um diferencial em suas características. Embora seus estudos estejam em plena evidência, tornando-se uma das palavras mais faladas no século XXI, apresentando significados distintos para diversos autores, como destaca Cardoso (2016, p. 5), “é no passado que se percebe como o empreendedor já era notado como um objeto social, e conseqüentemente de estudo, por sua natural posição de ator do desenvolvimento”.

Já para Hisrich, Peters e Shepherd (2009, p. 28), “o termo empreendedor foi usado, inclusive na idade média, para descrever tanto um participante quanto um administrador de grandes projetos de produção, mesmo com toda situação estabelecida pelo sistema feudal”. Dornelas (2001) direciona algumas dessas conceituações, em especial, a antiga definição de Joseph Schumpeter (1949) que talvez seja a que mais reflita o espírito empreendedor: “o empreendedor é aquele que destrói a ordem econômica existente pela introdução de novos produtos e serviços, pela criação de novas formas de organização ou pela exploração de novos recursos e materiais”.

É diante deste cenário que o ensino do empreendedorismo se torna tão evidente no contexto atual. Segundo Degen (2008), no século passado muitos economistas e professores acreditavam que bastava incentivar o empreendedorismo entre os jovens para promover o desenvolvimento econômico e assim reduzir ou mesmo eliminar a pobreza e que essa poderia ser a superação do capitalismo ante o socialismo. A evolução da sociedade demonstrou que as previsões de Keynes (1930) e Schumpeter (1949) estavam corretas e a economia capitalista triunfaria sobre o socialismo. Contudo, embora mundialmente não tenha ocorrido uma significativa redução da pobreza, resultou no que ele chamou de processo de destruição criativa, o que conseqüentemente promoveu o desenvolvimento econômico preconizado por Keynes.

Dornelas (2001, p. 38) também destacou que “até alguns anos atrás, acreditava-se que o empreendedor era inato, que nascia com um diferencial e era predestinado ao sucesso nos negócios”. Contudo, hoje em dia esse discurso mudou, pois acredita-se que o processo para a formação do empreendedor pode ser ensinado, e compreendido, com base no perfil do empreendedor, no conhecimento das competências, na administração das adversidades e numa gama de fatores internos e externos ao negócio. O autor ainda afirma que os inatos continuam a surgir e continuarão sendo referência, mas outros empreendedores podem ser capacitados para a criação de empresas duradouras.

A relação entre educação e empreendedorismo tem sido motivo de diversos e constantes estudos recentes, principalmente por não se referir a um fenômeno restrito a determinados espaços geográficos (CHAVES, 2006). Trata-se de um fenômeno internacional, que muitas vezes é definido como a tentativa de criar, inovar, gerar emprego e crescimento econômico (CARDOSO, 2016). Já para Drucker (1993) e Brollo (2003) o empreendedorismo é uma disciplina e, como tal, pode ser aprendida. Os autores também reforçam que o espírito empreendedor não é uma característica inata, sendo livre para que qualquer indivíduo possa estudar, refletir e aprender a comportar-se de forma empreendedora.

Traçando um breve histórico pelos marcos do ensino do empreendedorismo no Brasil, segundo o Mestre e Doutor em Administração pela FGV René José Rodrigues Fernandes (2013a), com as mudanças sociais e trabalhistas, o empreendedorismo ganhou espaço, e isso foi visto como uma forma de reter alunos e absorver novos. A Fundação Getúlio Vargas (FGV) e a Universidade de São Paulo (USP) foram pioneiras na inclusão de um polo de ensino do empreendedorismo. Na década de 90, é fundado o primeiro centro de empreendedorismo do Brasil pela FGV e marca a introdução do Brasil no projeto Empretec da ONU. É nessa década que ocorre também a primeira competição de planos de negócios, uma versão da competição internacional *Global Moot Corp*, realizada desde pela Universidade do Texas desde 1984.

Na década de 2000, temos o destaque do início do CENN (Centro de Empreendedorismo e Novos Negócios), que reuniu alguns dos mais notáveis professores e estudiosos da área de empreendedorismo, à época ainda chamado de Cempre (Centro de empreendedorismo). O CENN é fundamental pela sua estrutura e pela mentalidade norteadora dos tempos atuais, congregando competições de planos de negócios, palestras com os mais importantes nomes da área, empreendedorismo social,

congressos, pesquisas e eventos, dentre eles, em destaque, a primeira Semana do Empreendedorismo no país em 2005 (FERNANDES, 2013b).

O ensino do empreendedorismo é vital para a transformação social e econômica de um país e os professores são protagonistas nessa transformação. É a sedimentação da cultura empreendedora em uma sociedade, cujo alicerce pode e deve ser feito pelos professores. Professores empreendedores devem estimular sonhos em seus alunos, mediante seus próprios sonhos, buscando fazer diferente, desenvolvendo autonomia, com dedicação e alternativas diferenciadas (SEBRAE, 2017).

2.3.1 A importância do Empreendedorismo para o progresso do país

Segundo Favari (2021a), não há dúvidas quanto a importância do empreendedorismo para o desenvolvimento do país. O autor considera que a geração de novos postos de trabalho formais, criação de produtos e serviços, entre outras riquezas como alguns dos seus benefícios. Em outras palavras, podemos também tratar o Empreendedor como um visionário (MANFRIM, 2018a), uma peça no tabuleiro social com capacidade para criar bem-estar social, inovações e soluções tecnológicas sustentáveis, mapeando e focalizando o futuro com foco na prosperidade (GOBIRA, 2021a; MANFRIM, 2018b). O empreendedor é antes de qualquer função, um sonhador que busca concretizar esse sonho, promovendo parcerias, empregos e oportunidades. Por isso, pode ser ensinado, educado a empreender. Basta ter o desejo de criar, inovar e desenvolver.

Analisando as mudanças decorridas da revolução digital, pode-se observar o *boom* ocorrido com as criações das inúmeras *Startups*, *Fintechs*, *Lawtechs*, *Construtechs*, etc., que hoje norteiam o mercado e são pilares para o desenvolvimento de um país. Elas modificaram a construção da realidade econômica, como reforça Gobira (GOBIRA, 2021b). São realidades que transformaram a vida social e o modo de pensar do ser humano. Todo esse ambiente virtual contribuiu para isso, e o desejo da praticidade norteou os caminhos nas mais diversas áreas.

No Brasil, o empreendedor é essencial devido ao processo de mudanças sociais e problemáticas acerca da geração de empregos, como analisou o Presidente do SEBRAE, Guilherme Afif Domingos:

É inegável a força dos pequenos negócios para a geração de empregos no Brasil. As pesquisas só confirmam, mês após mês, que o empresário de micro e pequena empresa deve ser prioridade das políticas públicas, porque somente por meio do fortalecimento do empreendedorismo, o país terá chance de voltar a crescer (SEBRAE, 2018^a, s/n).

Um país em pleno desenvolvimento como o Brasil deve focar e reforçar esforços na educação e conseqüentemente no ensino do empreendedorismo. Se uma região possui esse direcionamento e essa dedicação, mais novidades surgem, chegam, referentes a produtos e serviços. Todos se beneficiam, a sociedade local se desenvolve e muitos empregos são gerados (FAVARI, 2021b). Dados do SEBRAE, baseados em um artigo produzido em 25/10/2018 demonstravam que os pequenos negócios eram responsáveis por 82% das novas vagas de empregos dos últimos 9 (nove) meses.

Os pequenos negócios geraram 85,8 mil novos postos de trabalho em setembro, 37% a mais em relação ao mesmo período do ano passado, totalizando 82% das vagas criadas com carteira assinada em nove meses (575 mil postos). Os números equivalem a 63% do total de empregos criados em setembro no país, superior às médias e grandes empresas, que geraram 50,5 mil, e a Administração Pública, 954. O levantamento foi feito pelo Sebrae, com dados do Cadastro Geral de Empregados e Desempregados (Caged) (SEBRAE, 2018b, s/n).

Se em 2018 a evolução do Empreendedorismo era notória, principalmente por ser um período pré-pandemia, dados mais recentes, de 2021, reforçam a sequência dessa evolução, como um importante caminho para sociedade brasileira. Começando pelo desejo, segundo o Portal Comunique-se, pesquisas apontam que empreender é o 4º maior sonho entre os Brasileiros. Outros dados importantes do próprio SEBRAE (Serviço de Apoio às Pequenas e Médias Empresas), órgão de fundamental importância para o empreendedor, demonstram que:

A taxa de Empreendedorismo no país é de 38% entre a população de 18 a 64 anos, o que equivale a aproximadamente 51,972 milhões de pessoas. E ao analisar toda a população nacional, tem-se cerca de 24,76% que empreendem em algum tipo de negócio, ou seja, quase 1 a cada 4 pessoas (PORTAL COMUNIQUE-SE, 2021^a, s/n).

Mesmo com a dura realidade proporcionada pelo Covid-19, e o ano de 2020 sendo totalmente atípico em todos os sentidos, com quedas substanciais de investimento, desemprego e falências, como aponta o IBGE (2020), ainda no fechamento do

primeiro semestre de 2020, quando o País chegou à marca de 13,8% de desempregados, de janeiro a setembro, o Brasil caminhou a passos largos no Empreendedorismo com um crescimento de 14,8% nos microempreendedores individuais (MEI), se comparado ao ano anterior. Segundos dados do Portal do empreendedor (Governo Federal), de janeiro e setembro do ano passado ocorreram mais de 1,1 milhões de formalizações, na época, somados aos 7,5 milhões de micro e pequenas empresas, atingiram a marcar de 99% das empresas privadas e 30% do produto interno bruto (PIB) do país (DIÁRIO DO COMÉRCIO, 2020). A necessidade proporcionou um desenvolvimento do pensamento empreendedor e isso refletiu na educação, o que será tratado mais à frente, e que corrobora sua inclusão como disciplina desde o ensino fundamental.

Conforme Motta (2021, s/n), “sua iniciativa e seu trabalho serão necessários para que possamos dar o próximo passo, que é a retomada econômica e a redução do desemprego”. Este cenário revela não só a evolução do empreendedorismo no país, como também a necessidade de investimento e educação focados nesse âmbito.

2.4 A IMPORTÂNCIA DO INCENTIVO E DO ENSINO DO EMPREENDEDORISMO AO JOVEM

2.4.1 Para compreender o jovem empreendedor deve-se compreender as sucessivas gerações

Ao analisar as gerações mais estudadas, os jovens da Geração Z, os chamados “Nativos digitais” (PRENSKY, 2001b), são os mais desafiadores. E justamente por isso, é importante estabelecer os parâmetros dessa afirmação. Acredita-se ser necessário compreender brevemente onde essa geração se encaixa e porque o jovem, incluído nesta geração, é o público desse estudo. Utilizando um artigo de Matheus Hoffman Jordão (2016a), é possível traçar de forma direta essa importância. Primeiro pelo fato da Geração Z mudar as regras do jogo social e, segundo, por abrirem as portas desse jogo para uma nova geração, chamada Alfa, que será completamente diferente de tudo já visto na história. Além disso, a Geração

Z possui uma pré-disposição empreendedora. Eles estão antenados com as novidades, aderem rapidamente a elas e, diante dos inúmeros recursos oferecidos, tendem a empreender de diversas formas. Contudo, antes de explicar este contexto, é importante entender a mentalidade dessa geração em relação às anteriores e à próxima, chamada Alfa.

Segundo Jordão (2016a), atualmente existem 4 gerações coexistindo no mercado de trabalho e uma em fase de crescimento, elas são chamadas, por ordem cronológica, de: *Baby Boomers*, Geração X, Geração Y, Geração Z e Geração Alfa. O quadro 5 apresenta cada geração e o seu respectivo período de nascimento conforme o estudo do autor.

Quadro 5: Gerações x Nascimento

	Geração				
	<i>Baby Boomers</i>	X	Y	Z	Alfa
Nascimento	Entre 1940 e 1960	Entre 1960 e 1980	Entre 1980 e 2000	Entre 1990 e 2010	A partir de 2010

Fonte: Adaptado de Jordão (2016).

A Geração *Baby Boomers*, assim conhecidos por surgirem após o período de guerras, foi uma geração formadora da cultura do paz e amor e veio de pais que se estabeleceram após um período de instabilidade, violência e destruição (JORDÃO, 2016b). Uma geração que optava pelas artes, música e cultura, buscando uma nova realidade para seus filhos e que naturalmente almejava uma evolução financeira e social, diante dos acontecimentos que ocorriam no período pós-guerras. A evolução tecnológica foi grande, mas pautada nos meios de comunicação, hoje, chamados tradicionais, alguns já obsoletos.

Conforme Jordão (2016), a geração X é hoje o alicerce da educação. Possuem em média 40 a 60 anos e passaram por muitas revoluções sociais. Viram a evolução midiática, a explosão do Cinema, dos cliques e o surgimento da era MTV e dos *games*. Aderiram às inovações, porém ainda são conservadores, influenciados pelas mídias tradicionais. Entretanto, como hoje são a base econômica, estão antenados nas notícias e no desenvolvimento social, em especial dos seus filhos.

A geração Y ou também conhecida como a Geração Internet (GI) (TAPSCOTT, 2010), é a introdução da realidade atual. Jovens nascidos a partir da década de 80, que se habituaram com a tecnologia e viram *in loco*, a supremacia da era da

informática e da internet. Eles formaram as primeiras redes, mesmo com a internet discada e criaram as primeiras trocas e negócios virtuais. Foi o pontapé inicial e o período de sedimentação dessa nova era como afirmou Manuel Castells:

Tudo isso se efetuou a partir da utilização das redes, sendo que a formação de redes é uma prática muito antiga, mas as redes ganharam uma vida nova em nosso tempo transformando-se em redes de informação energizadas pela internet (CASTELLS, 2003, p. 26).

A geração Z, por sua vez, são os filhos da Y e o presente. “Por já nascerem hiperconectados e diretamente ligados à tecnologia, emergem com uma nova forma de agir, pensar e conduzir sua vida pessoal e profissional” (RECH; VIÊRA; ANSCHAU, 2017, p. 152). Ou seja, jovens que estão habituados a fazerem mais de uma coisa por vez, multitarefas e a condicionar o seu cérebro a trabalhar num ritmo alucinante. Há energia de sobra e uma capacidade de processamento que o torna um questionador natural. Os autores apontaram que, em relação ao mercado de trabalho, são jovens que buscam constante autonomia, mas que tendem a recuar perante qualquer ato de autoridade vertical. O mercado mudou para eles e está em completa mudança. Dessa forma, a educação empreendedora não tem outro caminho, a não ser se modificar por completo para uma geração que traça novos rumos e o alicerce das próximas.

Por fim, a geração Alfa. Essa geração ainda é muito jovem, estão com 10, 11 anos de idade, mas já está afetada diretamente pela anterior, não só por nascer em completo ambiente digital, como também por serem estimulados desde cedo a empreenderem vide a infinidade de canais no youtube. Segundo o sociólogo australiano Mark McCrindle (2010), o primeiro a utilizar o termo Alfa, essa geração será a primeira a utilizar, de fato, um sistema educacional modernizado, tendo em vista as diferentes ferramentas educacionais e instrumentos, como *tablet*, *chromebooks*, *notebook*, dentre outros. Utilizam-se de sites, aplicativos e bibliotecas virtuais para acessar o maior número de informações já visto na humanidade (MCCRINDLE.; WOLFINGEREMILY, 2010). De acordo com a psicóloga Vanessa Beraldo (2018), essa geração aparece num cenário de alta mobilidade tecnológica, com inúmeras possibilidades de ensino, de trabalho e informação, o que facilita o processo de aprendizagem e conhecimento.

2.4.2 O novo perfil do jovem empreendedor

O mapeamento e pesquisas feitos por algumas empresas, sistemas e órgãos, como SEBRAE⁴, Sicredi⁵, Conaje⁶, por exemplo, são fundamentais para colher dados sobre empreendedorismo e o perfil, em especial para este estudo, dos jovens empreendedores. Também são essenciais para a fomentação do empreendedorismo, contribuindo com linhas de crédito, cursos, caminhos e soluções, inclusive para o jovem empreendedor como apontou o presidente da Conaje em 2018, Guilherme Gonçalves (CONAJE, 2018b). Essas pesquisas apontam dados interessantes em relação ao novo perfil do jovem empreendedor e passa-se a conhecer melhor as necessidades para seu desenvolvimento.

É importante frisar algumas das bases dessas pesquisas. A pesquisa da Conaje (2018) e o estudo bem explorado por Tábata Romanhol e Sofia Monteiro Leal para o portal Politize! (2021a), por exemplo, frisaram no perfil de empreendedores majoritariamente, de microempresas do setor de serviços, de faturamento de até R\$ 360 mil por ano e que empregam até nove funcionários (73% das empresas). Destacou em termos nacionais, que dentre os 5 mil participantes do estudo, 48,5% estão localizados no Sudeste, 21,9% no Sul, 4,3% no Norte, 8,8% no Centro-Oeste e 15,6% situados no Nordeste. São dados que direcionam, principalmente quando forem levantadas questões referentes ao ensino do empreendedorismo e elementos acerca do contexto regional.

Já uma investigação inédita feito pelo SEBRAE⁷ em 2019 que contou com 2.123 empreendedores de todo o país, com todas as idades e gêneros e que teve como intuito traçar, pela primeira vez, o perfil do jovem empreendedor no Brasil, demonstrou que o brasileiro passou a se interessar cada vez mais pelo tema. 32% dos entrevistados possuíam esse pensamento antes dos 18 anos. Dentro do grupo de até 24 anos, esse número subiu para 80% antes dos 18. Isso reforça ainda mais a necessidade de uma educação empreendedora com metodologias atrativas.

⁴ Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas

⁵ Sistema de Crédito Cooperativo

⁶ Confederação Nacional de Jovens Empreendedores

⁷ Agência Sebrae. Saiba Qual é o perfil do jovem empreendedor brasileiro. Disponível em <https://dco-mercio.com.br/categoria/negocios/saiba-qual-e-o-perfil-do-jovem-empreendedor-brasileiro>. Acesso em 14 Jun. 2021

Analisando o grupo das empresas de pequeno porte (EPP), 42% dos empresários cogitaram empreender antes dos 18, o que se demonstrou também que esse número foi 51% maior do que os MEI (Microempreendedor Individual), onde apenas 28% consideraram essa ideia nessa faixa de idade. A pesquisa demonstra também, realidades pontuais, como por exemplo a proporcionalidade entre o porte da empresa e o fato de empreenderem mais cedo.

Com relação à capacitação, a pesquisa (2019) demonstra que “33% dos empresários de até 24 anos fizeram alguma antes de empreender. Entre os donos de pequenos negócios com idade entre 25 e 34 anos, 32% se capacitaram antes de abrir a empresa. Já para aqueles com mais de 35 anos, 24% buscaram qualificação prévia”. Números que demonstram um valor ainda baixo em termos de busca pela capacitação prévia e que também corroboram a necessidade de uma educação empreendedora entre os jovens.

No tocante a burocracias e cargas tributárias, a pesquisa realizada pelo Conaje (2018) determinou ambos como o maior entrave no desenvolvimento e progresso do negócio. Diante deste cenário, a busca por orientação é crescente. É citado também um incomodo com a falta de capacitação generalizada, e a retenção de mão de obra qualificada, que reforça mais uma vez a formação empreendedora. Contudo, a forma de orientação pode ser pautada pelas características das gerações. Em 2018, a pesquisa apontou que dos jovens pesquisados, 31% buscaram essa ajuda junto a entidades como o Sebrae; 30,3% recorreram a internet e apenas 19,4% contrataram consultorias. Isso corrobora diretamente a mentalidade da geração Z e dos *Millenials* da geração Y que recorrem ao imediatismo e a busca autônoma por informações, para uma resolução mais holística dos problemas (ROMANHOL; LEAL, 2021b).

Outra questão perceptível é o modo como o jovem empreendedor enxerga a realidade a sua volta. Essas gerações passaram a fixar a resoluções dos problemas numa perspectiva social. Praticamente um chamado pessoal, como frisou o Portal CIO que destacou uma pesquisa feita pela Deloitte⁸ durante a pandemia e que demonstrou como o perfil dessa geração empreendedora foi afetado. O relatório indica que “[...]a

⁸Pesquisa denominada de Deloitte global Millenial Survey 2020, realizada em 2 partes, contando com 18.426 millenials e Gen Zers (pessoas da geração Z) em 43 países, entre Abril e Maio de 2020.

pandemia fortaleceu a determinação desses grupos de melhorar a sociedade[...] e que esperam que empresas e governos espelhem esse compromisso⁹” (CIO, 2020).

Outros dados que corroboram o perfil do jovem empreendedor, independentemente da idade, podem ser vistos no Portal Comunique-se (PORTAL COMUNIQUE-SE, 2021b), que demonstrou com base em um estudo, o aumento registrado de mais de 500 mil novos empreendedores de janeiro a março de 2021. Revelando que muitos formalizaram seu negócio, enquanto que outros começaram do zero em um novo ramo.

A Fundação telefônica Vivo, em parceria com o Ibope, pesquisou e registrou que 60% dos jovens entrevistados tem como meta de vida empreender. Dessa forma acredita-se que a valorização de um ambiente propício, diversificado e direcionado às gerações, coerentes com as mudanças das mesmas, serão determinantes para o futuro do país e do mundo. Com a inventividade e a ousadia, que são características reconhecidamente brasileiras, observa-se que o Brasil poderia tornar-se um berço para novos negócios em comparação com outros grandes centros empreendedores (CESA, 2020). Os jovens têm a predisposição para aprender, escutar, abstrair, refletir e canalizar os esforços para compreender seu espaço seja no mundo, como na prática empreendedora. Diante disso, o ensino do empreendedorismo, desenvolvido no tópico 2.2.3, não somente se destaca como fundamental, mas como essencialmente motivacional para essas gerações tão diferenciadas.

2.4.3 Empreendedorismo em sala de aula

Este tópico revela a necessidade de uma mentalidade empreendedora nas instituições de ensino em todos os seus níveis. Seja no nível escolar, técnico ou, em especial neste estudo, no ensino superior. Visa demonstrar, de modo geral, uma contextualização acerca do ambiente que envolve o ensino do empreendedorismo e como esse ensino acompanha a formação do empreendedor.

Mogollón e Policarpo (2013) defendem que o empreendedorismo se constitui de um espírito criativo e inovador, cuja formação da personalidade, desde cedo, é fundamental para o desenvolvimento dessas capacidades. Dessa forma, é possível

⁹Dados retirados da página CIO from IDG <https://cio.com.br/carreira/pandemia-evidencia-resiliencia-e-lealdade-das-geracoes-y-e-z-aponta-deloitte/> Acessado em 23 de Junho de 2021

enxergar a importância natural do ensino do empreendedorismo. Os autores ainda reforçam que:

Nesse contexto, a escola, instituição promotora da educação, espaço de vida, socialização e formação, é o agente determinante na construção de novas experiências e saberes. Cabendo-lhe a missão de formar profissionais, à luz dos novos cenários políticos, econômicos e sociais, que exigem outros referenciais na direção do trabalho e da cidadania, é fundamental implementar um processo de aprendizagem baseado no saber fazer e no saber ser (MOGOLLÓN; POLICARPO, 2013, p. 3).

Segundo a Fecomercio São Paulo (2019a), a necessidade do ensino transversal do empreendedorismo é evidente, embora difícil em todo o país, devido às discrepâncias socioeconômicas. Mesmo havendo projetos de lei no Senado, alguns sendo aprovados por câmaras em diferentes locais do país e sancionados por prefeitos como lei municipal, trata-se de uma mudança gradual. Mas, antes de prosseguir, o que seria Ensino Transversal? Conforme o Dicionário Interativo da Educação Brasileira¹⁰ em consoante com o MEC:

São temas que estão voltados para a compreensão e para a construção da realidade social e dos direitos e responsabilidades relacionados com a vida pessoal e coletiva e com a afirmação do princípio da participação política. Isso significa que devem ser trabalhados, de forma transversal, nas áreas e/ou disciplinas já existentes (MENEZES, 2001, s/n).

Contudo, como afirma Dolabela (2008), o ensino transversal é uma tarefa difícil quando se trata de um país onde a cultura do empreendedorismo ainda não é forte. Se o professor não estiver interessado no tema, seu ensino já começa com ruídos. Dolabela (2008) reforça que se trata de um fenômeno socioeconômico, e cabe à sociedade criar meios para o desenvolvimento dessa cultura empreendedora.

Tal perspectiva de inserção do ensino do empreendedorismo na educação amplia suas discussões, sejam elas acadêmicas ou políticas. No campo político, todo o alicerce dessa formação, se encontra na Lei Nº 9394 de 20 de dezembro de 1996 de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Juntamente com o Decreto n. 2.208/97, ao qual se estabelece um novo modelo educacional. Esse modelo foi idealizado e fundamentado no perfil do empreendedor, observando competências e habilidades,

¹⁰ MENEZES, Ebenezer Takuno de. Verbete temas transversais. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/temas-transversais/>>. Acesso em 23 jun 2021

que necessitam de um processo pedagógico voltado à formação de atitudes, condutas e crenças. A autonomia depositada ao aluno e a incitação à reflexão e a ação em sala de aula seriam congruentes com uma educação empreendedora que poderia desenvolver o seu potencial empreendedor (MACHADO; LENZI; MANTHEY, 2018a).

Já em relação à aplicação desse modelo nos níveis de ensino, pode-se traçar um rápido paralelo entre eles e suas legislações e/ou decretos. Segundo os sites Sae Digital (2018) e Proesc (2021), que são dedicados à Educação, quando se trata de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, o Ministério de Educação (MEC) elaborou a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), parte do Plano Nacional da Educação, sustentando-se com base prevista na Constituição Federal de 1988 e reforçada pela LDB em 1996. Porém, a primeira versão foi redigida apenas em 2014. Ela direciona escolas públicas e particulares e percebe-se que seu uso é proporcional ao investimento das instituições. Entretanto, a terceira versão foi debatida e homologada em 2017. Com isso, até o final de 2019, todas as instituições de ensino deveriam implementá-la. Devido à pandemia, esse prazo foi estendido, gerando dois desafios: (1) Planejar sua aplicação em 2021 e (2) implementá-la até o fim de 2022.

Quando o tema é o Ensino técnico, SENAC, PRONATEC¹¹, Institutos tecnológicos e demais centros de ensino certificados pelo MEC, passaram a introduzir o ensino do empreendedorismo desde 2004, quando o art. 4, nº 5.154 foi sancionado pelo MEC. Ao longo dos anos, se desenvolveu com alterações no decreto, com destaque para 2014, 2020 e 2021. Ênfase no art. 20, inciso X¹² que trata diretamente do empreendedorismo no ensino técnico e profissional (GOV.BR, 2021). Dessa forma, a Educação Profissional e Tecnológica passou a ser uma realidade nas instituições do país.

Com a ajuda do SEBRAE, isso é potencializado ano a ano. Segundo Hashimoto e Fonseca Jr. (2019), a instituição é fundamental no desenvolvimento da cultura empreendedora, promovendo parcerias com instituições de ensino técnico desde 2011, buscando o conhecimento do empreendedorismo no âmbito do ensino e da atividade profissional. Isso pode ser reforçado, atualmente, como destacou a Anprotec (2021),

¹¹ O Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego (**Pronatec**) tem como objetivo expandir, interiorizar e democratizar a oferta de cursos técnicos e profissionais de nível médio, e de cursos de formação inicial e continuada para trabalhadores.

¹² O Artigo 20, inciso X trata dos “fundamentos aplicados ao curso específico, relacionados ao empreendedorismo, cooperativismo, trabalho em equipe, tecnologia da informação, gestão de pessoas, legislação trabalhista, ética profissional, meio ambiente, segurança do trabalho, inovação e iniciação científica”. Artigo retirado do portal Gov.br, extraído do Diário Oficial da União, disponível em <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-cne/cp-n-1-de-5-de-janeiro-de-2021-297767578>
Acesso em: 22 de Jun. de 2021

que no dia 15 de Abril de 2021, MEC e SEBRAE firmaram uma parceria com foco no desenvolvimento e aceleração do processo de implementação da cultura empreendedora dentro dos conteúdos da BNCC e sua implantação, como citado parágrafos acima.

Em relação ao Nível Superior, foco deste estudo, as mesmas normas se aplicam e o ensino transversal passou a ser adotado nas faculdades e universidades públicas e privadas, seja como disciplina obrigatória, optativa ou eletiva. O ensino geral do Empreendedorismo ainda é recente, será demonstrado seu formato e, posteriormente, um breve histórico do ensino do empreendedorismo em sala de aula.

É possível encontrar principalmente em portais de educação e de instituições como o Portal São Judas (2021a), Guia de Carreiras (2020) e Mundo Vestibular (2019) informações que revelam que os cursos tradicionais naturalmente oferecem aos seus alunos essa disciplina. Contudo, as demais áreas passaram a enxergar a importância de orientar a geração Y para um contexto diferente do que a geração anterior passou. Um futuro que não seja moldado pela imagem do trabalhador formal, lapidado para ser comandado e que dedica a vida a uma grande empresa, mas sim um novo profissional que ouse sonhar e concretizar esse sonho.

Entretanto, mesmo ainda não tendo um curso modelo de graduação em Empreendedorismo no país no formato presencial, o curso hoje é ofertado com certificação pelo MEC na modalidade EAD e com nível tecnológico, que reduz o tempo de duração e enfatiza sua grade curricular para o ambiente profissional. Os portais também reafirmam a importância da investigação dos alunos quanto à metodologia e abordagens que os cursos disponíveis propõem e principalmente a importância desses estudos para a preparação de profissionais mais antenados, ousados e com competências para adentrar num mercado tão competitivo (PORTAL SÃO JUDAS, 2021; GUIA DA CARREIRA, 2020; MUNDO VESTIBULAR, 2019).

Por fim, é possível dimensionar, com base no GEM (2021) mais atual, no campo: educação empreendedora nas escolas, que apontou que o Brasil ocupa a posição 29ª de um ranking de 45 países. Embora muito baixo para o potencial que o país possui, pesquisadores e estudiosos como Filion (2001), já haviam previsto, no início do novo milênio, uma mudança de postura e mentalidade. Trata-se, ao que parece, de um processo gradativo de evolução. Filion (2001) adverte que o termo carreira

sofrerá uma mudança radical nos próximos anos e, além disso, muitas carreiras permitirão aos indivíduos maior liberdade no caminho a ser percorrido, tornando-se então mais empreendedoras.

2.5 A DISCIPLINA EMPREENDEDORISMO

O ensino do Empreendedorismo tem como figura central de seu estudo o Empreendedor. São diversos os autores e conceitos, contudo, o que parece unir o conhecimento acadêmico a respeito deste tema, é uma concepção comum baseada em três pilares: o reconhecimento de oportunidades de negócio, a orientação para inovação e assunção de riscos. O empreendedor deve possuir uma *performance* individual e, consequentemente, coletiva que estabeleça um perfil inovador, visionário e conhecimento pleno de suas competências. Para os autores, competências são definidas como características que englobam diferentes traços de personalidade, habilidades e conhecimentos. Ou seja, o estudo das competências, mesmo essenciais, fazem parte de um vasto campo do Empreendedorismo (CHAVES, 2006; DOLABELA, 2011; DORNELAS, 2001; WELANG; FIATES; ENGEL, 2017; ZAMPIER; TAKAHASHI, 2011).

Ao se analisar o ensino do Empreendedorismo, uma gama de planos de disciplina e um recente artigo produzido por pesquisadoras da Universidade Federal de Sergipe (UFS) contribuíram para nortear as orientações acerca da disciplina, possibilitando compreendê-la, perceber o alicerce e as similaridades entre as ementas. Esse tópico visa dar uma visão geral da disciplina, suas similaridades, autores em destaque e reforçar o objeto de pesquisa que será melhor explicado no próximo tópico.

Segundo Araújo *et al.* (2012), uma tendência crescente na inserção do empreendedorismo nas IES e Universidades é a aplicação da disciplina em consonância com a abordagem mais adequada, ou seja, a seleção de práticas didático-pedagógicas que se adequem ao perfil dos alunos do curso em questão. Uma tendência que se alinha com a implantação do ensino transversal enfatizado pela Fecomercio (2019) e por Dolabela (2008). Acredita-se que essa aplicação gradativa, com abordagens mais criativas e inovadoras, poderá contribuir para a formação de profissionais graduados mais preparados e habilitados no que se refere tanto ao mercado de trabalho quanto a novos empreendedores.

A importância das ações do professor e a escolha de um plano de disciplina/ensino adequado é percebido em duas afirmações distintas. Para Correia, Aragão e Silva (2019b) a criação do empreendedor passa pela educação. Não apenas pelo nível educacional, mas pelo grande papel de auxiliar na compreensão e descobertas de problemas futuros. Já Garcia *et al.* (2013) afirmam que é perceptível a capacidade superior encontrada nos empreendedores acadêmicos à média para criação de novas empresas, tendo em vista a base mais ampla de conhecimentos e a maior possibilidade de promover crescimento, competitividade e outros efeitos positivos enquanto empreendedor e empregador.

Em relação à disciplina Empreendedorismo, segundo Mario Andrade, professor da Universidade de Brasília, independentemente da área escolhida pelo aluno, a oferta dessa disciplina é muito importante para o desenvolvimento do aluno e do país. O professor afirma que a disciplina tem como objetivo dar uma visão geral sobre gestão, marketing e finanças, buscando o despertar de um senso de autonomia e trabalho de equipe, promovendo a reflexão acerca de uma visão crítica sobre o ambiente dos negócios, riscos desse ambiente e identificação de oportunidades. Entretanto, esse estímulo deve ser trabalhado, buscando principalmente a consciência de um sentimento de autorrealização, independentemente do caminho que o aluno deseja escolher durante ou posteriormente (CORREIO BRASILIENSE, 2019).

No estudo realizado por Correia, Aragão e Silva (CORREIA; ARAGÃO; SILVA, 2019a), percebeu-se que a oferta da disciplina em IES ocorre em períodos variados, geralmente a partir do 5º período em diante. Observou-se nos resultados que no Estado de Sergipe as instituições acadêmicas estão buscando estimular novas práticas didático-pedagógicas para desenvolver o perfil empreendedor. O estudo também corrobora o professor Mario Andrade ao reforçar as bases de ensino, pautadas em análise de recursos, de risco, plano de negócios, visão, motivação, inovação e avaliação de oportunidades. Sem deixar de frisar a busca pelo desenvolvimento ou percepção das competências empreendedoras.

Em termos de didática, o estudo de Correia, Aragão e Silva (2019) baseou-se na Matriz de Ulrich e Cole de 1987 e percebeu-se 3 pontos interessantes:

- 1- o uso do estilo reflexivo-aplicado, utilizando-se de filmes, palestras e aulas expositivas, diálogos, discussões limitadas, estudos de casos, avaliação de problemas e instrução programa. Aqui, todas as faculdades presentes no estudo utilizaram essa metodologia.
- 2- Aplicação de práticas de jogos, simulações de gerenciamento, exercícios estruturados, discussões, visitas técnicas ao Pólo. Plano de negócios foram questionados no estilo ativo-aplicado. O estudo pontuou que todas as IES utilizam essas práticas de ensino.
- 3- Por fim, foi analisado o estilo ativo-teórico, que aborda as práticas de trabalho em grupo, aulas, estudos de caso, discussões argumentadas, experimentos ou pesquisa, sugestões de leituras e análise de artigos que foram citadas por todas as Instituições entrevistadas.

Foram selecionados quatro planos de ensino que estarão em anexo, para averiguar e compreender a base mais utilizada pelas instituições de ensino superior. Percebeu-se que o alicerce da disciplina se dá por pelo menos 4 pilares: Fundamentos do empreendedorismo, Perfil e características do Empreendedor, Processos do Empreendedor e Plano de Negócios.

Em entrevista ao Correio Brasiliense (2019), o professor Mario Andrade afirma que, além de cheias, as turmas de empreendedorismo possuíam lista de esperas e nessas turmas se estudavam competências empreendedoras, planos de negócios desenvolvidos ao longo do semestre, empreendedorismo social e comportamentos empreendedores. Dessa forma corroboram-se os planos de ensino pesquisados.

2.5.1 Competência do Empreendedor

Este tópico tem como objetivo analisar e delimitar os conceitos de competências empreendedoras. Com isso, será apresentada sua importância, o motivo de sua escolha como objeto de estudo e a conceitualização do modelo escolhido para posterior compreensão da metodologia a ser aplicada nesta pesquisa.

Segundo Brandão e Guimarães (2001a), o conceito de competências ainda na idade média, estava relacionado à linguagem jurídica e se relacionava à capacidade

atribuída a alguém para apreciar e julgar certas questões. Contudo, posteriormente, passou a designar alguém com capacidade para executar um trabalho específico ou direcionado. Ao decorrer do tempo, os conceitos relacionados ao empreendedor evoluíram e passaram a acompanhar as transformações econômicas. Sua definição perpassa por diversos aspectos, dependendo da abordagem conceitual adotada (MINELLO; SCHERER; ALVES, 2012).

Partindo do pressuposto que o empreendedor é um visionário como afirmou Manfrim (2018), pode-se compreender as competências empreendedoras antes, refletindo um pouco mais acerca das características desse personagem central. Para Fillion (2001), trata-se de um indivíduo cuja criatividade permite observar e identificar oportunidades e delimitar e atingir objetivos. Para Hisrich, Peters e Shepherd (2009) o empreendedor é um indivíduo que consegue aliar sua experiência ao seu conhecimento, buscando potencializar os recursos existentes para transformar ou inovar uma situação prática, admitindo os desfechos de suas ações e assumindo os riscos necessários.

Levando em consideração essas características, fica mais fácil compreender os conceitos de competências. Brandão e Guimarães (2001, p. 9) ainda reforçam que “existem, ainda, autores que definem competência não apenas como um conjunto de qualificações que o indivíduo detém. Para eles, é necessário também colocar em prática o que se sabe, ou seja, mobilizar e aplicar tais qualificações em um contexto específico”.

Dessa forma pode-se afirmar, por exemplo, que se trata de uma característica que envolve diferentes traços de habilidades e conhecimentos, influenciados pela experiência, capacitação, educação, história familiar e aspectos demográficos peculiares à pessoa (KETS DE VRIES, 2009; MAN; LAU, 2000a; MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006). Segundo Mamede e Moreira (2005, p. 4), “a competência empreendedora pode ser tratada tanto como competência do indivíduo, quanto relacionada à prática administrativa, devido às diferentes tarefas que desempenham”. E para Luz (2001), as competências se traduzem em procedimentos empíricos, cujo conhecimento formal, saberes cotidianos e as práticas profissionais ou de ocupação, refletem no desenvolvimento desta.

As competências empreendedoras são fundamentais justamente por serem aspectos ligados à natureza humana. São características intrínsecas do indivíduo, se baseiam no senso comum e deveriam ser estudadas desde a escola e estão

associadas à noção de entrega, cuja responsabilidade e atuação, agregam valor econômico, social e experimental ao ser empreendedor (BOYATZIS, 1993; DUTRA, 2001; FLEURY; FLEURY, 2004; PERRENOUD, 1999; RUAS, 2009; SPENCER; SPENCER, 1993).

A escolha por competências para este estudo se deu pela pesquisa e análise de diferentes agrupamentos e por se tratar de uma parte importante do amplo estudo do Empreendedorismo, como visto no tópico anterior. Ao definir dois modelos dentre vários, foi possível unificar e perceber que a relação entre competências transborda oportunidades de análises. Promovendo essas oportunidades, podem-se relacionar diferentes perspectivas para sua compreensão.

Duas classificações foram selecionadas para análise e um estudo que unificou essas análises foi o escolhido como alicerce para esta pesquisa. A classificação de Cooley, um estudo feito em 1990 e bem explorado por Behling (2015) e Zampier, Takahashi e Fernandes (2012b), que lista 10 competências empreendedoras em categorias analíticas, as quais correspondem a determinados elementos de análise. As categorias envolvem temas como oportunidade, gestão, rede de contatos, qualidade e eficiência e outras características pessoais como persistência, comprometimento, correr riscos, independência e autoconfiança.

A segunda classificação tem como base os estudos de Man e Lau (2000) que categorizou as competências empreendedoras em 6 tipos e são elencadas por comportamentos observáveis condicionantes da capacidade pessoal no tocante às ações estratégicas de expansão empresarial (SANTA ROSA, 2016). São elas: Oportunidade, Relacionamento, Conceituais, Administrativas, Estratégicas, Comprometimento, Aprendizagem, Inovação e Sociais.

O estudo de Melo, Leão e Paiva Júnior. (2006) foi o pilar para a escolha da classificação de competências vigente neste trabalho. Eles observaram o que havia de melhor no estudo de Cooley e no de Man e Lau e unificaram essas análises em um quadro pontual para se compreender as competências de uma forma melhor estruturada. Com isso, conceituam-se as competências de acordo com a quadro 6.

Quadro 6: Competências Empreendedoras

Competências Empreendedoras	Conceito
Competência de oportunidade	Identificar, avaliar e buscar oportunidade no mercado.

Competência de relacionamento	Capacidade de criar uma imagem que transmita confiança; ter uma boa reputação; compromisso e conduta junto a redes de relacionamentos com parceiros efetivos e potenciais.
Competências conceituais	Capacidade de avaliar situações de risco que surgem em decorrência de suas ações em qualquer ambiente.
Competências administrativas	Eficiente alocação de talentos, recursos físicos, financeiros e tecnológicos.
Competências estratégicas	Visualizar panoramas a longo e médio prazos alcançáveis e realistas; Deve ser apto a perceber tendências emergentes no ambiente, sintonizar-se com informações diversas e perceber a direção das forças ambientais.
Competências de comprometimento	Habilidade de manter a dedicação, principalmente em situações adversas.
Competências de equilíbrio trabalho/vida	As ações de manutenção do equilíbrio entre vida pessoal e profissional repercutem significativamente na organização e na vida dos dirigentes na medida em que se adota uma postura ganha-ganha onde uma não está em detrimento da outra.

Fonte: Mello, Leão e Paiva Júnior (2006).

Com esta classificação, pode-se estabelecer um campo de estudo e análise para tais competências, com base na ferramenta pedagógico-metodológica selecionada. Os próximos subtópicos trazem as definições de cada um desses conceitos para melhor compreensão.

2.5.1.1 Competência de Oportunidade

Segundo Mamede e Moreira (2005), Zampier, Takashi e Fernandes (2012) e Santa Rosa (2016), o reconhecimento de oportunidades de negócio pode ser dividido em três conglomerados: identificação, avaliação e busca de oportunidade de mercado. Tais aglomerados sugerem que um empreendedor deve estar apto a identificar os cenários favoráveis aos objetivos organizacionais e atuar sobre as potenciais chances de negócios por meio da sua avaliação, de modo a transformá-las em situações positivas.

Esta competência demanda um modo de preparação da empresa, no que se refere à confluência de elementos controláveis (vigilância, seleção de equipes,

estudos, risco de uma nova atividade) e incontroláveis (aspectos culturais, sociais, econômicos) (CHAVES, 2006).

2.5.1.2 Competência de relacionamento

Está relacionado aos relacionamentos pessoais do empreendedor, aos quais estão classificados em três níveis por Fillion (1991): Primários (abrangem os contatos familiares e as pessoas mais próximas), secundários (amizades e grupos sociais: clubes, religião, política, trabalho, etc.) e terciários (contatos com um campo de interesse e ocorrem através de viagens, cursos, exposições, feiras e congressos). Esses relacionamentos podem influenciar na definição do caminho a ser seguido em um determinado negócio. Já durante a realização das atividades, esta competência envolve comunicação adequada, relacionamento eficiente e capacidade de negociação, quer seja com os funcionários, quer seja com clientes, fornecedores, sócios ou governo, além da capacidade de resolver conflitos do dia-a-dia.

Segundo Chaves (2006), “esta competência agrega valor ao desenvolvimento pessoal e empresarial por meio da expansão do empreendimento, assim como na esfera da identificação e validação de oportunidades de negócio”.

2.5.1.3 Competências Conceituais

Ao ponderar que os empreendedores são hábeis observadores tanto das oportunidades do ambiente externo quanto dos aspectos internos da organização, cabe reconhecer que eles driblam etapas normais do processo decisório e desenvolvem ações velozes e intuitivas (MAN; LAU, 2000a). Santa Rosa (2016) afirma que se trata de uma capacidade de lidar com situações de maneiras diferentes, observando prismas e ângulos, de uma forma positiva. Buscando alternativas para uma mesma questão, se antecipando à saturação do mercado, contextos, novos produtos e tecnologias, reformulando ideias e serviços de acordo com a conjuntura e desafios apresentados.

2.5.1.4 Competências Administrativas

Segundo Chaves (2006) as competências administrativas podem ser descritas como:

Referem-se à adequada alocação de recursos, sejam tangíveis ou intangíveis. Possui desdobramento na atividade de planejamento, organização, comando, controle e delegação. Além disso, denota uma marcação conceitual de maximização de recursos com minimização de riscos e perdas (CHAVES, 2006, p. 57).

Man e Lau (2000) afirmam que as competência administrativa ou de organização se referem à eficiente alocação de talentos, recursos físicos, financeiros e tecnológicos. Esse processo se desdobra em mecanismos de planejamento, organização, comando, motivação, delegação e controle.

2.5.1.5 Competências Estratégicas

As competências estratégicas são relacionadas à escolha e a implementação de estratégias empresariais. Mamede e Moreira (2005) explicam que “as competências relacionadas à escolha e implementação das estratégias da empresa constituem uma área especial de comportamento empreendedor”. A eficácia dos empreendedores provém da capacidade em visualizar panoramas a longo prazo, planejando objetivos e posicionamentos realistas e a médio prazo. Além disso, é preciso que esses indivíduos sejam mais hábeis na função de gerenciar a complexidade de uma organização, em relação aos outros membros da organização (LEÃO; MELO; PAIVA JÚNIOR, 2006; KETS DE VRIES, 2009).

2.5.1.6 Competências de Comprometimento

Man e Lau (2000) mencionam que essa competência está relacionada com a capacidade do empreendedor de conseguir recomeçar a atividade empresarial,

mesmo após situações de insucesso, ou então, a disposição de não abandonar o negócio mesmo quando ocorrem crises setoriais ou na economia.

Já Melo, Leão e Paiva Júnior (2006) conceituam como a habilidade de devoção de um empreendedor ao seu negócio. Aplicando-se com dedicação, trabalho árduo, mesmo em situações adversas, sendo participativo em todos os setores, mesmo que isso signifique uma interferência à sua vida pessoal. Comenta ainda que “muitas vezes a dedicação à atividade empresarial vincula-se a outras motivações, tais como o senso de responsabilidade com respeito à equipe ou mesmo à manutenção de crenças e valores pessoais” (MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006).

2.5.1.7 Competências de equilíbrio trabalho/vida

Segundo Santa Rosa (2016), trata-se das competências relacionadas ao aprendizado e à adaptação do seu modo de agir e executar em face às experiências passadas, baseado em falhas, acertos, tentativas e erros e aprendizado de material correspondente ao seu trabalho, de maneira seletiva e específica. Ela coloca em evidência práticas e conhecimentos obtidos nos estudos das teorias relativas ao tema e relacionam-se ao equilíbrio entre trabalho e vida pessoal, buscando uma relação de ganho entre todas as situações.

Os dirigentes, nesse âmbito, são orientados por princípios que se repercutem num círculo virtuoso para a empresa, que enfatiza os valores, o que de fato é importante, o reconhecimento e apoio à equipe como seres humanos plenos e simples fato de prestigiar e reforçar que existem papéis a serem cumpridos fora do espaço de trabalho (CHAVES, 2006).

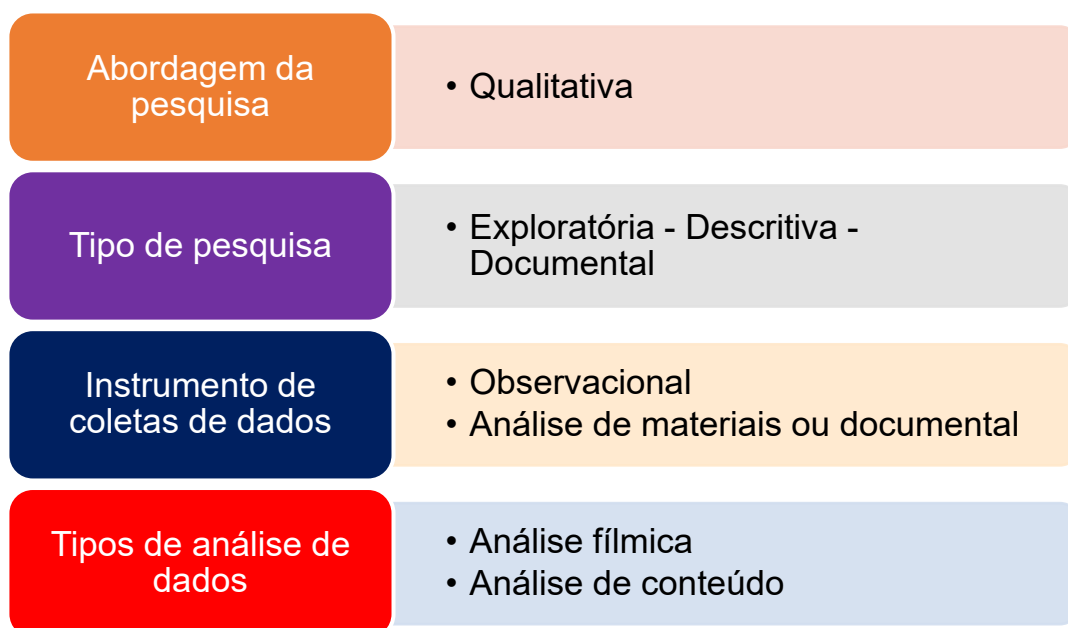
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No presente capítulo são apresentadas as escolhas metodológicas adotadas na implementação da pesquisa. Contudo, essa abordagem metodológica pode variar de autor para autor. Myers (1997), por exemplo, afirma que entre as dimensões estruturais mais relevantes de pesquisa estão a perspectiva filosófica, métodos de pesquisa, técnicas de coleta e técnicas de análise e interpretação de dados. Já Patton (2002), indica uma flexibilização das abordagens metodológicas para definição do desenho a partir do propósito do estudo.

Seguindo essa ideia, o capítulo divide-se nas seguintes subseções: (1) questões norteadoras, (2) delineamento da pesquisa – apresentação quanto à natureza da pesquisa/abordagem e tipo de pesquisa, (3) delimitação dos casos – apresentação dos critérios de seleção dos casos, (4) coleta de dados – apresentação dos instrumentos escolhidos, (5) análise dos dados – apresentação da técnica escolhida.

A figura 1 apresenta uma síntese do enquadramento metodológico que caracteriza a pesquisa conforme os tópicos que serão posteriormente explicados.

Figura 1. Principais elementos metodológicos desta pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Creswell (2010) e Prodanov (2013).

3.1. QUESTÕES NORTEADORAS

A pesquisa tem como problema central a seguinte questão: Quais as associações possíveis entre o uso da narrativa audiovisual e o ensino-aprendizagem das competências do empreendedor em uma disciplina de Empreendedorismo?

Para responder a esse questionamento, foram elencadas as seguintes questões norteadoras que têm como função auxiliar no alcance dos objetivos específicos da pesquisa:

1. Quais são os gêneros e os produtos audiovisuais a serem estudados?
2. Como a relação entre Filmes x Competências Empreendedoras pode gerar produtos audiovisuais que elucidem esta relação?
3. Como montar uma proposta de plano de ensino para uma disciplina de Empreendedorismo pautada nos produtos audiovisuais gerados pode contribuir para o uso dessa ferramenta pedagógica em sala de aula?

3.2. DELINEAMENTO DA PESQUISA

O presente trabalho teve como alicerce a busca pela relação entre Administração e Cinema e sua aplicação como ferramenta pedagógica. Dessa forma, adotou-se neste estudo uma pesquisa de natureza aplicada, que tem como objetivo gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos. Optou-se por uma abordagem qualitativa, pois será pautada nos processos e significados, tendo como objetivo interpretar os significados e as interações sociais (GODOI, 2006; PRODANOV; FREITAS, 2013). Trata-se de uma forma pertinente de compreender a natureza de um fenômeno social para assim aprofundá-lo. Refere-se a esse tipo de investigação, diferentes concepções filosóficas, estratégias de investigação, métodos de coletas e análise e interpretação de dados (CRESWELL, 2010; RICHARDSON, 2015).

Com base em artigos, dissertações, teses, livros e sites, foram reunidas informações, orientações e embasamentos para a construção de uma configuração que atenda aos anseios da ferramenta e do ator principal nesse ambiente: o aluno. Dessa forma, os critérios para análise e seleção das narrativas audiovisuais serão

elaboradas pelo próprio autor, com base em autores especialistas na área – Cinema – como Duarte (2002), Napolitano (2015), Nogueira (2010), Xavier (1984), Basin (1991) e Bernadet (2000) e Penafria (2009). Estes fundamentarão o alicerce deste trabalho, entendendo o Cinema e sua aplicação não só em sala de aula, mas também como arte e consciência social.

Esse contexto corrobora as características da pesquisa qualitativa proposta por Creswell (2010). O autor pontua que a coleta de dados é feita pelos próprios pesquisadores, e estes podem produzir padrões, categorias e temas. Pontua também que a liberdade da coleta de dados pode promover mudanças no rumo do processo de investigação e elaboração da pesquisa; enfatizando que se trata de uma investigação interpretativa pois os pesquisadores interpretam o que ouvem e enxergam (CRESWELL, 2010).

Os tipos de pesquisa utilizados neste estudo foram três: Exploratória, Descritiva e Documental. Menezes e Silva (2001) e Prodanov e Freitas (2013) os descrevem como:

- **Pesquisa Exploratória:** tem como objetivo tornar o problema mais compreensível, criar uma familiaridade com este, utilizando-se de levantamento bibliográfico; entrevista com pessoas com experiências práticas com o problema pesquisado; busca por uma análise de exemplos que estimulem a compreensão. Assume, em geral, as formas de pesquisa bibliográfica e estudo de caso.
- **Pesquisa Descritiva:** procura descrever e registrar as características do fato ou de sua amostra sem interferir, estabelecendo relações entre as variáveis. Envolve o uso de técnicas padronizadas de coleta de dados: questionário e observação sistemática. Assume, em geral, a forma de Levantamento.
- **Pesquisa Documental:** pode ser confundida com a Bibliográfica. Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições de vários autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental baseia-se em materiais que não receberam ainda um tratamento analítico ou que podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa.

Este estudo permite os três tipos de pesquisa pelas suas características. Permite a documental, porque utiliza materiais que não receberam um tratamento analítico, que são os produtos audiovisuais. Dessa forma, eles podem ser selecionados e substituídos de acordo com a necessidade e novos fatores. A pesquisa é descritiva porque visa descrever as narrativas audiovisuais por temática, cena, foco e outras relações com o tema Competências do Empreendedor por observação sistemática. É exploratória porque tem a finalidade de tornar o tema mais compreensível. Dessa forma, será feita uma seleção intencional e uma análise para que se encontrem resultados/produtos audiovisuais que sejam acessíveis ao professor e aos alunos.

3.3. DELIMITAÇÃO DOS CASOS

Segundo Nepomuceno (2018b), antes de qualquer critério para se trabalhar o uso de produtos audiovisuais, é importante ressaltar um ponto em especial: o planejamento. Esta fase é fundamental para que a escolha e aplicação dos produtos seja realizada com êxito. Seleção, disponibilidade dos produtos audiovisuais, entendimento dos mesmos e conhecimento dos elementos cinematográficos são essenciais para uma correta aplicação.

A metodologia aplicada para este estudo tem como base selecionar produtos audiovisuais que saiam do lugar comum, leia-se clássicos tradicionais ao estudo da Administração, buscando uma variedade de gêneros e estilos que procurem convidar o aluno ao seu terreno e a sua disposição (DUARTE, 2002). Dessa forma, serão selecionadas obras que podem variar nas mais diversas vertentes do campo audiovisual, para que, embasadas no quadro apresentado no tópico (2.1.1.1), referente às competências empreendedoras, se possa analisá-las, traçando as melhores formas de utilização destas, em sala de aula ou em qualquer ambiente de estudo, vide EAD.

Foram elaborados sugestões e critérios para uma prévia seleção e uso dos produtos audiovisuais no ambiente educacional. Nas próximas seções serão descritos os procedimentos de coleta de dados e a forma de análise de dados.

3.3.1. Critérios de análise de filmes/cenas para o trabalho em ambiente educacional

Com base no estudo de Nepomuceno (2018b), para uma correta avaliação das narrativas audiovisuais pertinentes aos produtos audiovisuais selecionados para este estudo, elencaram-se alguns critérios importantes a serem analisados e definidos com antecedência para a efetividade do estudo e posterior sugestão para aplicação em ambiente educacional. São 5 pontos que nortearão a seleção e a análise dos produtos audiovisuais escolhidos. Em sequência:

➤ **Aplicabilidade e contribuição do filme/cena para a disciplina:**

Independentemente da escolha do produto audiovisual, a escolha deverá apresentar elementos que facilitem a compreensão dos tópicos da disciplina. Enredo, tecnologia, fotografia, dentre outros aspectos, são importantes para a escolha desses produtos. Contudo, nem sempre são as melhores opções ou passíveis de utilização para exploração do conteúdo a ser trabalhado. Visando uma seleção pertinente, deve-se levar em conta o motivo da utilização deste produto audiovisual. Este questionamento deverá levar em consideração se o conteúdo poderá ser bem assimilado, se projetará dúvidas, se os alunos terão inserção ou qualquer tipo de impedimento e principalmente se o produto em questão despertará o devido interesse para concretização do objetivo da disciplina. Algumas perguntas a esse respeito podem ajudar na decisão. Seguindo a proposta de Nepomuceno (2018b):

1) O tema do filme traz um apelo ou mesmo pode remeter ao tema/conteúdo da disciplina a ser trabalhada?

2) Quais conceitos no filme ou na(s) cena(s) selecionada(s) serão explorados no trabalho com os alunos?

3) Há elementos da linguagem cinematográfica relevantes no filme/cena que contribuem para chamar a atenção dos alunos para o(s) conceito(s) em referência, trabalhados na disciplina?

O objetivo aqui é procurar a melhor forma de seleção e utilização de uma narrativa audiovisual, pautada evidentemente em um produto audiovisual, cuja

compatibilidade ao tema escolhido proporcione motivação ao aluno acerca dos conceitos, problemas, situações e contextos ao qual o tema está implicado. Produzindo assim, discussões, interesse e novas concepções em relação ao tema e sua aplicação na vida real.

➤ **Encontrabilidade:**

É importante selecionar uma narrativa audiovisual que se encaixe diretamente com a disciplina e os seus propósitos. Contudo, se ela não for de fácil encontrabilidade, não for de fácil acesso à sala de aula, seja para sua exibição ou aquisição, ela não se encaixa nesses critérios.

Há diversas formas de se verificar a disponibilidade de qualquer produto audiovisual. E obviamente, repudia-se aqui, qualquer forma de pirataria, mesmo que essa seja uma prática corriqueira das redes atualmente. De maneira legal, há fontes como Youtube ou Vimeo, serviços de *streaming* que podem ser utilizados por parte do professor ou por solicitação ao departamento. Exemplos da Amazon Prime Video, Netflix, Globoplay, Disney +, HBO e Telecine. E ainda há a possibilidade, mesmo que em constante e rápida diminuição, das locadoras físicas ou compras de DVD ou Blue-Ray em lojas, livrarias ou redes de supermercados.

➤ **Tempo de filme ou cena escolhida:**

Nesse momento, direciona-se a parte prática das seleções. Tendo como base o trabalho de Nepomuceno (2018b), as divergências aqui se encontram pela amplitude dos produtos audiovisuais. Percebendo que o tempo do filme deve se correlacionar à presença do professor e dos alunos em sala de aula, a ampliação de opções não é apenas importante, como coerente com a metodologia escolhida. De filmes a séries, há uma gama de produtos e narrativas audiovisuais que podem ser selecionadas, reduzidas ou não, para aplicação em sala de aula. Se a escolha for por uma cena, a questão de tempo não é importante, mas a seleção deve se adequar ao objeto de estudo em sala de aula.

A escolha por um filme que perpassa o tempo de aula, somente será válido se a contribuição deste for realmente relacionada a toda sua duração. Evidentemente ocorrerá de longas metragens possuírem um conteúdo que não se limita a apenas 20 ou 50 minutos do seu tempo. Se for o caso, deverá ocorrer negociação com a turma e, anteriormente, uma plena explicação das motivações da importância da utilização de uma ou mais aulas para determinado filme.

Quando a escolha for por cenas, trechos, curtas, médias, cliques, séries, por exemplo, o que deve ser avaliado pelo professor é se a seleção e definição das obras serão suficientes para alcançar os objetivos propostos. Deve-se observar também que, independentemente das escolhas, o aluno sempre terá autonomia para assistir, previamente ou entre aulas, a escolha feita pelo professor. Dessa forma, o domínio do material é imprescindível para que qualquer questionamento, a qualquer momento, seja respondido.

Um ponto importante: a utilização dessas obras, por orientação do professor, para execução doméstica, pode acarretar em perda não apenas do interesse, mas da mágica e riqueza proporcionada pela troca de informações no calor do momento. Esse segundo Napolitano (2015) e Duarte (2002), é o maior objetivo quando se desenvolve essa atividade.

➤ **Definição do público-alvo**

A definição do público-alvo é essencial para uma correta seleção e análise da narrativa audiovisual. A realidade, anseios e questionamentos da turma devem ser priorizados. Contudo, como o presente estudo visa a sugestão, é importante direcionar as escolhas ao campo a ser estudado, ao público-alvo prévio e a finalidade de tal utilização.

Segundo Nepomuceno (2018b), compreende-se que por se tratar de alunos da área de Administração, as temáticas devem ser voltadas ao ambiente profissional, a situações onde o jogo empresarial esteja presente. Tratando-se de Empreendedorismo, é importante perceber que os jovens que escolhem essas disciplinas o fazem por algumas razões. Seja para compreender o que é o Empreendedorismo ou enxergar possibilidades, seja para desenvolver um desejo ou ação em andamento. Dessa forma, as narrativas audiovisuais a serem selecionadas

devem levar em conta, mesmo que em ambientes completamente diferentes do habitual, situações que claramente ou implicitamente elucidem o perfil empreendedor e principalmente o objeto do trabalho, que seriam as competências empreendedoras.

Importante ressaltar que mesmo filmes que contenham conteúdo impróprio, com temas polêmicos e situações sexuais, devem ser avaliados previamente e definido se sua projeção irá ou não mudar o foco ou constranger o público-alvo.

➤ **Uso criativo da linguagem cinematográfica**

Será a criatividade na escolha da linguagem fílmica que irá definir um eficiente e eficaz aproveitamento da atividade. Definir uma narrativa audiovisual vai muito além de uma simples escolha de cena, de imagem, de filme. Ela deve permitir um elo entre professor e aluno, conquistando atenção e promovendo reflexões e mudanças de paradigmas. Aquele som que transcende, ou um *zoom* marcante, um diálogo esperto, qualquer que seja a escolha, a criatividade tem que se aliar ao objetivo. Portanto, reforça-se que as escolhas deverão ser sempre pautadas na aprendizagem do aluno e no tema a ser estudado. As convicções próprias servirão para reforçar e potencializar a escolha, nunca deverão superar o foco real (DUARTE, 2002; NAPOLITANO, 2015; NEPOMUCENO, 2018b).

3.4. COLETA DE DADOS – APRESENTAÇÃO DOS INSTRUMENTOS ESCOLHIDOS

Segundo Creswell (2010, p. 212), “a ideia que está por trás da pesquisa qualitativa é a seleção intencional dos participantes ou dos locais (ou dos documentos ou do material visual) que melhor ajudarão o pesquisador o problema e a questão de pesquisa”. O autor ainda elenca 4 tipos específicos de instrumentos que devem levados em consideração na coleta de dados: Observacional, Entrevista, Documental e Material.

O presente estudo foca em dois instrumentos com base no estudo de Creswell (2010). O Observacional e o Material.

Observacional ou Observação direta: Conforme o autor, é o instrumento que se refere as anotações de campo, comportamento ou atividades da pesquisa. É registrado de maneira não estruturada ou semiestruturada.

Material ou Material audiovisual: São dados que podem assumir forma de vídeos, fotografias, videoteipes e qualquer forma de som.

Elas foram as escolhidas por se adequarem à natureza deste estudo, uma vez que produtos audiovisuais serão escolhidos de maneira intencional e a observação e análise destes será o que determinará todo o direcionamento do trabalho.

3.5. ANÁLISE DOS DADOS: APRESENTAÇÃO DA TÉCNICA ESCOLHIDA

A análise de dados é muito peculiar por se tratar de uma pesquisa cujo objeto de estudo é de ordem prática, visto que se pretende explorar, descrever e analisar as Competências Empreendedoras. Acredita-se que o Cinema e seus produtos criem um ambiente que abrem diversas possibilidades de escolhas e análises, promovendo diversos pontos de reflexão.

Segundo Yin (2001, p. 115), a análise de dados “consiste em examinar, categorizar, classificar em tabelas ou, do contrário, recombina as evidências tendo em vista as proposições iniciais de um estudo”. Buscando uma forma de responder o problema de pesquisa traçado para esta pesquisa, uma opção que se mostra adequada é justamente a análise fílmica com foco no conteúdo, entendendo que as duas técnicas se complementam. De acordo com Penafria (2009; 2011), a Análise Fílmica é direcionada para um produto que está em gradativo estudo. Não é consenso entre teóricos, modelos fixos para esta análise, mas a autora define quatro tipos mais usuais: Conteúdo, Textual, Poética e Imagem e som. O que mais se assemelha a essa pesquisa é o de conteúdo, perceptível na afirmação da autora:

Este tipo de análise considera o filme como um relato e tem apenas em conta o tema do filme. A aplicação deste tipo de análise implica, em primeiro lugar, identificar-se o tema do filme (o melhor modo para identificar o tema de um filme é completar a frase: Este filme é sobre...). Em seguida, faz-se um resumo da história e a decomposição do filme tendo em conta o que o filme diz a respeito do tema (PENAFRIA, 2009, p. 6).

De forma complementar, tem-se a técnica de análise conteúdo da autora Laurence Bardin, cuja perspectiva permite uma conjunção entre objetividade, processos

técnicos de validação, e a subjetividade, presente na atitude interpretativa, que será fundamental para interpretar os achados desta pesquisa. A autora destaca que é possível “evidenciar os indicadores que permitam inferir sobre uma outra realidade que não a da mensagem” (BARDIN, 2011, p. 52). Dessa forma, entende-se que há a possibilidade de estipular critérios, selecionar produtos audiovisuais e analisá-los sem um rigor de técnicas e entrevistas, mas como foco direto no tema.

Segundo Bardin (1977), pode-se compreender a análise de conteúdo como uma reunião de técnicas, que direcionam-se por categorias. São elas: (1) Pré-análise; (2) Exploração do material e (3) Tratamento dos resultados e a interpretação.

Contextualizando as categorias para esta pesquisa, a sistematização ocorrerá da seguinte forma: (1) a **pré-análise** refere-se à seleção e avaliação previa das obras/produtos audiovisuais, analisando os critérios estabelecidos e definindo sua adequação; (2) a **exploração do material** será pautada na exploração do produto audiovisual. Selecionado, estabelecendo os cortes, os critérios e descrevendo toda sua utilização e o (3) **tratamento dos resultados e interpretação** irá compor a finalização da análise, definindo todos os elementos da narrativa, a sua forma de utilização e a interpretação com base em todo este arcabouço traçado. Dessa forma, se poderá ter as obras, o material de utilização por parte do professor e, conseqüentemente, o desenvolvimento de maneiras de para se aplicar no plano de ensino proposto.

3.6. PROCESSO DE SELEÇÃO DAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS

A seleção técnica dos produtos audiovisuais aqui elencados foi concluída com base nos três pontos propostos por Bardin (1977) no que toca à análise de conteúdo. A sistemática da estrutura da análise das narrativas audiovisuais pautou-se nos estudos acerca de análise fílmica e de conteúdo propostos por Gancho (1993), Penafria (2009), Napolitano (2015) e Nepomuceno (2018).

Segundo Gancho (1993) e Penafria (2009), analisar um filme por completo trata-se de tarefa quase interminável e, justamente por isso, são estabelecidos critérios próprios de cada autor para se chegar a um objetivo. Não significa que não haja uma dimensão criteriosa entre autores. Contudo, há uma gama de pensamentos diferentes acerca deste tipo de análise. Desde uma maneira mais sistemática a outra, por

exemplo, mais livre. Dessa forma, foram estabelecidos, juntos com os cinco critérios propostos com base em Nepomuceno (2018), no tópico (3.4.1.2), alguns elementos norteadores na análise de cada produto audiovisual selecionado. Basicamente, cada análise se constituirá em:

- **Informações técnicas:** quadro com as informações técnicas pertinentes para o conhecimento do produto audiovisual;
- **Enredo:** apresentação resumida do enredo, contextualizando a introdução, o desenvolvimento e a conclusão, com base em elementos como tema, assunto, mensagem, tempo, espaço, personagens. Todos reunidos em texto corrido para descrever a narrativa;
- **Relações entre a narrativa audiovisual e competências empreendedoras:** nesse ponto, foram estabelecidas as relações entre competências e um conjunto de cenas que levaram o produto audiovisual a ser escolhido como ferramenta educacional. Serão descritas, com ou sem falas, havendo as devidas pontuações, referências e analogias acerca do objeto de estudo;
- **Abordagem metodológica em ambiente educacional:** nesse ponto, será delineada uma sugestão de aplicação metodológica em ambientes educacionais das relações descritas no ponto anterior, com o intuito de orientar o professor e direcionar o processo de ensino-aprendizagem;
- **Conclusão:** Justificativa final do produto para uso em ambiente educacional com base nos cinco critérios de utilização propostos.

3.6.1. Análise das narrativas audiovisuais com base nas competências empreendedoras

3.6.1.1 Scorpion

Quadro 7. Informações técnicas - *Scorpion*

	
Título (em português):	Scorpion – Serviço de Inteligência
Título original:	Scorpion
Ano:	2014
País:	Estados Unidos
Formato:	Série – 22 a 25 episódios
Gênero:	Drama e Ação
Duração:	40 a 44 minutos
Classificação indicativa:	10 anos
Diretor:	Nick Santora
Elenco:	Elyes Gabel, Katharine McPhee, Eddie Kaye Thomas, Jadyn Hong, Ari Stidham e Robert Patrick

Sinopse:	Baseada na vida de seu produtor executivo e gênio da computação, Walter O'Brien, a série <i>Scorpion</i> , narra o cotidiano de uma equipe de gênios liderada por O'Brien, cuja empresa, de mesmo nome dá série, é contratada pelo FBI, compondo uma última linha de defesa contra complexas ameaças tecnológicas da atualidade.
Indicadores de avaliação (crítica especializada e público geral):	

Enredo: Um dos principais elementos de *Scorpion* aparece já no seu título. Escrito em linguagem de programação (</scorpion:>), a série tem como tema a cibersegurança e seus episódios têm como assunto as mais diversas formas de ataques nesse meio. O diferencial aqui é que realmente a arte imita a vida e todo o enredo se baseia numa pessoa real, ou melhor, num gênio autoproclamado e controverso que serviu de inspiração para toda a série.

Walter O'Brien está vivo. Trata-se de um empresário irlandês de 46 anos, prodígio da informática e um autoproclamado gênio com incríveis 197 pontos de QI (Quociente de Inteligência). No programa é considerado uma das 5 pessoas mais inteligentes do mundo. Aos 26, sua empresa foi certificada pelo Departamento de Defesa Americano como sendo de interesse nacional. Aos 40, buscou a realização da sua própria série e conseguiu. Com exceção de O'Brien, todos os demais personagens são fictícios.

A série se passa no momento de captação da *Scorpion* pelo FBI. Ela aborda partes da vida de O'Brien, bem como sua jornada e de sua equipe na resolução de casos altamente complexos. Para o desenvolvimento desta trama, é fundamental a compreensão da equipe e da relação destes com o mundo. Praticamente todos os integrantes são gênios. A única exceção é uma pessoa normal, embora esperta e com uma função essencial. Todos de algum modo estão deslocados do mundo real.

- ✓ Toby Curtis é um brilhante psiquiatra Behaviorista. Com um doutorado concluído aos 17 anos, em meio a uma vida de jogatinas e falta de recursos. Captado por O'Brien, Toby tem a capacidade de ler qualquer

pessoa, analisando perfil, gestos, ações e personalidade, possibilitando assim determinar alvos, vítimas e criminosos. Sua principal característica é a impulsividade e a dificuldade em se manter estável. Adora jogos, não possui disciplina e pode ser sabotado pelo próprio ego. É apaixonado por Happy Quinn.

- ✓ Happy Quinn é um prodígio da Engenharia. Com a capacidade de construir, consertar e manipular qualquer máquina ou coisa relacionada à área. Sarcástica e irônica, Quinn não se relaciona facilmente, a não ser com o grupo. Seu jeito mais durão é um entrave para um relacionamento com Toby, mas sua seriedade é um dos eixos da equipe.
- ✓ Sylvester Dodd é um gênio matemático e estatístico. Uma verdadeira calculadora humana. O mais emotivo e frágil dos membros. Um garotão. Sua habilidade matemática e sua capacidade de analisar e avaliar possibilidades é essencial para as investidas da equipe. Mantém um elo de fraternidade sincera com todos, em especial com O'Brien.
- ✓ Paige Dineen é o elo de todo o grupo. Considerada a normal perante todos, a ex-garçonete é mãe de um pequeno gênio, descoberto por O'Brien logo no episódio piloto. Esse é um dos motivos para sua entrada na equipe. Decidida, dedicada, esperta, carismática e compreensiva. Com essas qualidades, Paige traduz o mundo para a equipe, possibilitando que o potencial desta não seja abalado e os resultados sejam positivos. Em contrapartida, a equipe a ajuda a estabelecer uma conexão com seu filho Ralph.
- ✓ Cabe Gallo é o agente federal que gerencia as operações da Scorpion junto ao FBI e responde pela equipe frente às autoridades. Possui uma relação de longa data com O'Brien, mas não menos conturbada. Severo, esperto e manipulador, Gallo desenvolve uma relação com a equipe transformando-se num comandante e ao mesmo tempo num paizão.

O episódio piloto, aqui selecionado, além de trazer todos esses elementos, consegue demonstrar com inteligência e sensibilidade do início ao fim, o tom, os desafios e as relações entre cada um desses personagens e mundo ao seu redor. A trama se inicia com Walter O'Brien ainda criança, na Irlanda, sendo preso por invadir o sistema

da NASA (*National Aeronautics and Space Administration*). Nesse momento, ele conhece o agente Cabe Gallo e passa a ter uma relação de trabalho com ele. Os anos passam e surge um O'Brien adulto, trabalhando com redes empresariais, como a de restaurantes, onde conhece Paige e Ralph. Com dificuldades e términos de relacionamento, problemas com sua empresa, a *Scorpion*, e uma relação fraterna, mas conturbada, com sua equipe de gênios, O'Brien pensa em desistir. Eis que surge novamente o agente Gallo em sua vida propondo um serviço quase impossível para ser resolvido em menos de 45 minutos.

Daí por diante o desenvolvimento do episódio tem como base uma falha no sistema de comunicação de uma torre de tráfego aéreo em LAX. Essa falha impede que 56 aviões possam pousar numa longa faixa de cidades. Uma tragédia iminente devido ao tempo e a falta de combustível. Reticente com a investida de Gallo, que posteriormente é explicada por um projeto desenvolvido por O'Brien que foi utilizado de forma errada e fatal, Happy consegue dissuadi-lo ao demonstrar os destinos de cada um da equipe. A partir desse ponto, a ação retorna ao restaurante do início da trama e de lá diversas ações são feitas entre equipe, torre e FBI para a resolução do caso. Momentos de tensão, com erros, acertos e uma mensagem de perseverança e de compreensão do modo como aquelas pessoas, gênios, agem e sentem.

Após ser inserida como um elo mais humano entre equipe e a sociedade, Paige ajuda O'Brien na última tentativa possível de evitar a queda dos aviões. Num clímax de pura ação frenética com níveis crescentes de tensão, a dupla consegue conectar dentro de um carro a 300 km/h um notebook num cabo de rede em um dos aviões a 10 metros de altura. Com alguma suspensão da descrença e movido pela empolgação da cena, o espectador recebe o desfecho com a conclusão da árdua tarefa e a compensação dos personagens ao serem contratados pelo governo para serem uma linha de frente a esse e outros tipos de perigo.

Relações entre a narrativa audiovisual e competências empreendedoras:

As competências segundo Mello, Leão e Paiva Jr. (2006) que podem ser observadas e utilizadas, são em especial: Administrativa, Conceitual, Equilíbrio Trabalho/Vida, Relacionamento e Oportunidade. Abaixo, algumas cenas e a relação com essas competências.

1 - Sequência de apresentação da equipe *Scorpion*

Um conjunto de cenas que demonstra muito bem as dificuldades que um empreendedor passa para obter o melhor de sua equipe, administrando conflitos internos e externos, o equilíbrio entre trabalho e vida própria e as oportunidades que devem ser pesadas para uma sequência positiva ou não do negócio.

Entre os minutos 4:07 e 10:32, alguns detalhes essenciais da trama e da relação com competências do empreendedor são captados. Em primeiro lugar, reunir a eficiente alocação de talentos humanos, recursos físicos, financeiros e tecnológicos é uma competência que requer planejamento, organização, comando, motivação, delegação e controle (MAN; LAU, 2000). **A competência administrativa** está presente em cada discussão e dúvida que pairam sobre a equipe. Desde um roubo de energia por falta de pagamento, até um pagamento recebido pela pessoa errada e consequentemente, perdido num jogo de pôquer. Nesse ponto o espectador descobre quem é quem na equipe e que O'Brien não possui controle total sobre as ações administrativas da empresa.

Em segundo lugar, a condição de gênios de cada integrante impacta na vida social e no trabalho de todos. Isso afeta duas competências de uma só vez e no mesmo período de tempo em tela. Segundo Mello, Leão e Paiva Jr. (2006), dirigentes devem viver um círculo virtuoso para a empresa, demonstrando a importância da mesma, mas estabelecendo critérios para uma ótima relação entre todos os sentidos. Reconhecer a equipe, dar apoio, ajustar a vida pessoal, são alguns dos elementos que norteiam a **Competências de Equilíbrio entre Trabalho/Vida Pessoal**. Assim como as **Competências de Relacionamento**, exigem não só uma resolução de conflitos eficaz, como uma comunicação adequada entre as partes, seja interna ou externa e a administração de problemas com sua rede de relacionamentos (ZAMPIER, TAKAHASHI E FERNANDES, 2012; SANTA ROSA, 2016). Essas situações podem ser percebidas na dificuldade de interação com a sociedade e entre equipe de cada um dos integrantes e na relação com um potencial fornecedor de serviços que é o FBI, na figura do agente Cabe Gallo, mesmo diante de problemas no passado.

2 - Sequência da última tentativa de resolução do problema

Essa sequência antecede e culmina com o clímax. Entre os minutos 25:40 e 33:32, percebe-se, de maneira interessante, a força de competências administrativas, com base no gerenciamento de recursos, eficiência das ações e eficácia de resultados e também é possível observar que as **competências conceituais** de cada um dos membros podem ser decisivas para se conquistar os mais complicados objetivos.

Depois de quase ver todos os esforços caírem um a um, O'Brien se descontrola. Com raiva, discute com Paige. Esta discussão entre pessoas completamente diferentes leva aos questionamentos anteriores a respeito de relacionamento. Contudo, após ser arrematado por sua intuição, O'Brien tem sua última cartada. Ele percebe uma solução para se conectar à torre, mas isso exigirá uma cooperação plena e harmônica entre todos. Dessa forma, suas **competências administrativas** estão em jogo. Ele orienta cada um dos integrantes da equipe a cumprir seu papel com base nos sistemas e, com a ajuda de Paige e Gallo, consegue trafegar até o local para orientar os próximos passos. Segundo Santa Rosa (2016), é essa liderança de equipe que promove uma melhor cultura e funcionamento organizacional, pois a correta influência, delegação e atribuição de responsabilidades, promove uma busca efetiva de novas soluções.

Já as **competências conceituais** podem ser vistas no decorrer de toda a sequência. Chaves (2006) enfatiza que essas competências são caracterizadas justamente pela percepção dos empreendedores nos momentos de decisão e na avaliação dos riscos e obstáculos. É a utilização potencial de suas habilidades e conhecimentos do ambiente interno e externo na busca por alternativas e decisões de forma mais veloz e intuitiva. E isso é claramente o que a equipe de gênios faz a todo instante, seja nessa sequência, seja ao longo de todo episódio. Aqui, em especial, tudo parece altamente sincronizado sem parecer forçado, ou seja, todos movem sua mente da melhor forma, cada um usando suas habilidades de maneira eficiente e eficaz.

Nessa sequência poderiam ser utilizadas as **competências de comprometimento**, afinal, elas estão presente em cada ação de O'Brien para evitar a catástrofe e demonstrar, no fim, a capacidade ímpar de sua equipe. Pode ser utilizada, mas no desfecho essa competência aparece de forma mais evidente.

3 - Desfecho

Trata-se de duas cenas em que a oportunidade é sedimentada, o comprometimento com um sonho é efetivado e as relações entre equipe e trabalho são reforçadas.

Após a conclusão da hercúlea tarefa, O'Brien já previa as novas possibilidades. Ao receber o pagamento da equipe, ele exige o pagamento para Paige, fundamental para a execução do seu plano e entrega ao agente Cabe Gallo uma lista num papel. Nela estão as exigências para a sequência de trabalho da equipe. Salários, recursos, etc. Gallo parece surpreso, mas O'Brien afirma que se tratava de um caminho natural. Nesse momento **as competências de oportunidade e comprometimento** apresentam-se de forma bastante evidente.

Segundo Hills e Laforge (1996), as competências de oportunidade possuem como característica a percepção de potencial para novos lucros por meio de aperfeiçoamento de empreendimentos ou da melhoria significativa de um negócio já existente. Já Paiva Jr., Leão e Mello (2003, p. 4) comentam que "muitas vezes a dedicação à atividade empresarial vincula-se a outras motivações, tais como o senso de responsabilidade com respeito à equipe ou mesmo à manutenção de crenças e valores pessoais". As duas competências podem ser bem exploradas quando se percebe a iniciativa de O'Brien em entregar sua lista de exigências para o agente Gallo e a possibilidade de que, a partir daquele momento, a empresa que tanto sonhou de fato possa decolar. Todos estão felizes pelo sucesso e pela nova oportunidade que está surgindo e O'Brien está totalmente comprometido com sua equipe e com o desenvolvimento de sua empresa.

Por fim, na cena seguinte, essas mesmas competências são reforçadas, na ação de O'Brien em entregar pessoalmente o pagamento a Paige. Na conversa, ele oferece uma vaga na equipe, afirmando que ela pode ser o elo que a equipe precisa para se conectar melhor com o mundo. A oportunidade é dada e o comprometimento é reforçado. Em contrapartida, eles poderão ajudá-la, além de salários e estabilidade, na conexão com seu filho gênio. Isso emociona e é o gatilho para a formalização da equipe. É possível enxergar nessa cena, inclusive, com O'Brien indo jogar videogame a convite de Ralph, **as competências de relacionamento e equilíbrio de trabalho/vida**, já que Paige pode, pela primeira vez na vida, estabelecer uma relação de ganha-ganha em sua vida e pode contribuir para o fortalecimento de uma rede de relacionamento para ela, para o filho e para a *Scorpion*.

Abordagem metodológica em ambiente educacional: Este episódio piloto pode ser utilizado pelo professor tanto como ferramenta, quanto como indicação para que os alunos sigam assistindo a série. No decorrer desta, estes elementos permanecem viáveis. Sugestão: uma forma interessante seria utilizá-lo primeiramente para promover a reflexão com base nas relações propostas. A partir disso, promover um debate entre a turma ou entre grupos menores formados na turma, cada um utilizando uma das sequências listadas acima.

Outra sugestão é a proposta de descrição particular de cada personagem em grupos com 5 (cinco) alunos. Após esta descrição em quadros, cada membro poderia escolher com qual personagem se identifica mais. A partir daí criar simulações de jogos empresariais fictícios, utilizando cada uma das competências identificadas, algo como um RPG¹³ (*role-playing game*) empresarial. Assim como um RPG real, poder haver um mestre, que pode ser um dos alunos com orientação do professor e os demais participarão de ações ou situações a partir de critérios pré-estabelecidos.

Um ponto que pode ser utilizado nesse e nos demais produtos audiovisuais aqui apresentados é a questão de equipe. É natural que quando ocorre formação de grupos pelo professor, de maneira aleatória, a seleção dos grupos pelos alunos seja feita por afinidade e amizade. Dificilmente formam-se equipes coesas e que priorizem o complemento entre as partes, buscando reunir, em cada grupo, pessoas que possam se complementar. Dessa forma, seria interessante o professor promover essa discussão e essa possibilidade: dos alunos se conhecerem por meio de discussão, bate-papo e, dessa forma, poderem enxergar uma possibilidade de criarem diferentes elos de ligação para produções de trabalhos e grupos ainda mais consistentes e que possam gerar resultados de aprendizagem mais aprofundados.

Uma reflexão que também pode ser proposta, será a de como os alunos poderiam agir se estivessem reclusos ou, de certo modo, isolados do mundo. Se eles tivessem habilidades especiais, mas não soubessem como se conectar, como poderiam utilizar essas competências e habilidades?

¹³ RPG é a sigla em inglês para *role-playing game*, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício. A partir de regras, um mestre guia a aventura e os personagens liderados pelos demais participantes usam dados ou outros elementos para coordenar suas ações por todo o cenário e história criada, evoluindo gradativamente os personagens. <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/243-o-que-e-rpg-.htm>

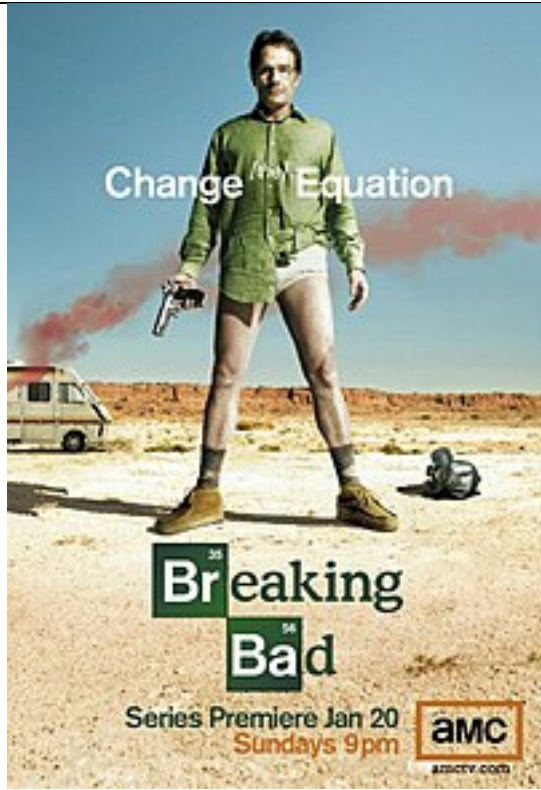
Por fim, poderia ser solicitada uma breve dissertação para que os alunos demonstrem a compreensão acerca das relações entre os aspectos evidenciados na série e as competências empreendedoras estudadas/identificadas.

Conclusão: esta série trata de questões muito pertinentes para o mundo empreendedor e para uma nova visão das relações humanas. São apresentadas pessoas geniais que se sentem completamente deslocadas da sociedade, que se sentem vivas e felizes fazendo o que amam, mesmo que pareçam desconectadas do mundo, e utilizando suas habilidades para um bem maior, mesmo diante de desafios praticamente impossíveis de serem resolvidos. Na presente narrativa, o empreendedorismo e suas competências podem ser vistos e compreendidos do começo ao fim. Desde o momento em que Walter apresenta sua empresa até os desdobramentos das ações que culminam com uma parceria entre *Scorpion* e FBI (*Federal Investigation Bureau*). Afinal, acredita-se que uma história em que um dos cinco QI's mais altos do mundo reúne outros grandes gênios para montar uma empresa de resolução de problemas cibernéticos seja palco suficiente para se introduzir a temática do empreendedorismo, conquistar o público-alvo e explorar o objeto de estudo de uma maneira diferente no ambiente educacional.

O produto audiovisual atende os 5 critérios pré-estabelecidos para sua aplicação em sala de aula. Ele é **aplicável e contribui** para a disciplina empreendedorismo e para o objeto de estudo, já que o personagem principal é um empreendedor e sua empresa é o elemento sobre o qual se desenvolve a série. As situações proporcionam o estudo das competências a cada momento. Destaca-se que sua **encontrabilidade** não é complicada, visto que a série está presente em plataformas de *streaming* como a Globoplay, além de ser encontrada para venda *online* e em lojas físicas. O **tempo** do episódio proporciona a utilização em uma aula, com a próxima para exercícios e as **cenar**s isoladas também podem ser utilizadas. O **público-alvo** está de acordo com a proposta do episódio e o **uso criativo da linguagem audiovisual** é perceptível desde o início do episódio.

3.6.1.2. Breaking Bad

Quadro 8. Informações técnicas – *Breaking Bad*

	
Título (em português):	Breaking Bad – Química do mal
Título original:	<i>Breaking Bad</i>
Ano:	2008
País:	Estados Unidos
Formato:	Série – 07 a 16 episódios
Gênero:	Drama, Ação, Thriller (Suspense)
Duração:	47 a 58 minutos
Classificação indicativa:	16 anos
Diretor:	Vince Gilligan
Elenco:	Bryan Cranston, Anna Gunn, Aaron Paul, Dean Norris, Betsy Brandt, RJ Mitte
Sinopse:	O quão tênue é a linha entre a luz e as sombras? Walter White é um ex-vencedor do prêmio Nobel de Química e hoje, um pacato professor da disciplina e balconista em meio período, que vê sua vida desmoronar quando descobre estar com câncer terminal. Preocupado com sua esposa Skyler que está grávida e principalmente com seu filho Walter Jr., que possui deficiência física, ele irá transformar sua vida em busca de dinheiro, usando o que possui de melhor, sua inteligência e a química.



Enredo: Qual seria o gatilho para se mudar de vida? Qual seria o limite para sair do comodismo ou até mesmo da mediocridade de uma vida monótona e sem sonhos? *Breaking Bad* é uma série polêmica que faz um caminho contrário aos das produções audiovisuais tradicionais. O caminho da luz às sombras. Contudo, diversas analogias podem ser feitas, por dois motivos: 1 - O que ocorre na tela, pode, de fato, acontecer e 2 - Mesmo de situações adversas ou ruins, é possível tirar lições valiosas.

Com um tema que poderia ser drogas ou até mesmo empreender, o maior assunto da série é sem dúvida, a escolha humana. Ambientada em Albuquerque, Novo México, nos Estados Unidos, a série possui 5 temporadas e narra a história do brilhante professor de química, Walter White e suas escolhas, que o levam de um pacato trabalhador para um rei das drogas.

Outrora um vencedor do prêmio Nobel de química, White viu sua vida entrar num declínio profissional que o levou a ser uma antítese do que poderia ter sido. Ensinando numa escola pela manhã e trabalhando como balconista de um posto de lavagem pela tarde, White tenta manter seu casamento, que *a priori* não parece em crise. Contudo, o respeito não faz parte de sua vida. White tenta demonstrar seu entusiasmo pela química aos seus alunos e não obtém o mesmo retorno. Ele é utilizado em funções que não o competem na lavadora de carros e é motivo de gozação velada ou não, pelos seus alunos e familiares, em especial, seu cunhado Hank, policial que trabalha no departamento de narcóticos. Entretanto, em meio ao seu aniversário de 50 anos, a gravidez de sua esposa e tendo um filho deficiente que passa por diversos problemas na juventude, White descobre que tem câncer terminal e não medirá esforços para deixar sua família em melhores condições e tentar prorrogar ao máximo sua vida diante do caro tratamento.

Já no episódio piloto, aqui selecionado, percebe-se o quanto o psicológico humano pode se adaptar a determinadas circunstâncias na lei pela sobrevivência. Todo ser humano pode chegar próximo ao precipício mental e ter duas opções: Pular ou dar meia volta e tentar sobreviver. Ao se escolher a segunda opção, a primeira grande

questão que permeia a mente é: Qual caminho seguir? E foi com esse questionamento, que White enxergou uma oportunidade. Durante os 57 minutos de duração do episódio, revelam-se o personagem, o seu contexto familiar, as suas frustrações e principalmente o seu recomeço.

O episódio introduz o personagem de maneira caótica. Dirigindo um trailer em velocidade, com suas roupas penduradas no retrovisor e uma calça voando pelo céu do deserto, alguém desacordado e com máscara de gás no banco do passageiro e dois corpos caídos no fundo. Desesperado, White perde a direção e cai dentro de um buraco. Sem saber o que fazer e escutando sirenes, ele coloca sua camisa, pega uma pistola entre os corpos e uma câmera. Ele faz um vídeo para sua família e vai para o meio da estrada com sua arma apontada em direção as sirenes. *Breaking Bad* desvela o desespero do protagonista num *flash forward* tenso.

Em seguida, o contraponto. O personagem é apresentado junto a sua família, apresenta tosses constantes, percebe-se uma falta de ânimo, misturado à preocupação, tanto com a criança que sua esposa espera, quanto com seu filho deficiente. Seu modo de vida é apresentado, as humilhações que passa, e assim, em meio ao seu aniversário, seu cunhado Hank se gaba de uma apreensão bem-sucedida de um laboratório de metanfetamina. White fica abismado com a quantidade de dinheiro envolvida e questiona se aqueles valores são naturais nessas buscas. Hank diz que pode haver mais e o convida para participar de uma batida policial. Um dia depois, White é diagnosticado com câncer terminal e em meio ao desespero silencioso, pede demissão bruscamente do posto de lavagem e procura Hank para participar de uma busca e apreensão oferecida pelo mesmo, na caça de um traficante conhecido como Capitão Cook.

Desse ponto em diante, se dá o desenvolvimento da obra. White enxerga uma oportunidade quando durante a busca oferecida por Hank, ele conhece um laboratório de drogas de perto e vê seu ex-aluno e coprotagonista Jesse Pinkman, fugindo pela casa vizinha. Ao avistar seu carro e a placa, ele descobre que Jesse é o Capitão Cook. À noite, White vai até Jesse e o aborda, propondo uma sociedade, onde ele produziria uma droga pura e Jesse a revenderia. Jesse não deseja, mas White o ameaça de delação. A partir daí, vemos a mudança do personagem. White, rouba a escola em que trabalha, levando consigo os materiais para a criação de drogas. Defende o filho de garotos que zombam do mesmo, retira todas suas finanças do banco para a compra de um trailer e no deserto produz uma das melhores metanfetaminas já criadas.

Jesse está com um produto ímpar e precisa se colocar novamente no mercado após a prisão do seu sócio.

Chegando ao clímax do episódio, Jesse vai ao encontro de Krazy-8, traficante conhecido na região e primo do seu ex-sócio Emilio, que fora preso na busca e apreensão que White estava. Numa cena tensa, os dois partem para cima de Jesse e exigem que ele os leve a White. Chegando no deserto, eles oferecem uma boa quantia para White produzir para eles, mas ao Emilio perceber que ele estava em sua prisão, eles espancam Jesse e ameaçam matar os dois. White afirma que irá ensinar como se preparar o seu produto e sob ameaça, num momento de distração, ele usa seus conhecimentos em química e prepara uma armadilha mortal para os dois primos. Eles aparentemente morrem asfixiados e White parte com um Jesse desacordado para longe do local. E é nesse momento que a cena inicial é retomada, onde o desfecho se dá com White apontando sua arma para o que na verdade seriam bombeiros. White mescla alegria com alívio e parte para casa de Jesse que está vivo por causa da máscara. No fim do episódio, White lava o dinheiro numa máquina e deita ao lado de sua esposa. Suas ações a partir dali, nunca mais serão as mesmas.

Breaking Bad é uma série tensa, porém muito dramática. Sua película suja em determinados momentos, alterna o ambiente família com o submundo do crime e das drogas. Entretanto, ensina lições valiosas. Pode-se comparar a série ao mundo do empreendedor e dos negócios, pois envolve não só a questão das rotinas e de perfis, mas principalmente competências necessárias para que não só um produto, mas um negócio dê certo.

Relações entre a narrativa audiovisual e competências empreendedoras: Seguindo o modelo de competências aqui utilizado, algumas relacionam-se com a realidade de *Breaking Bad*. Foram escolhidas sequências e cenas que podem gerar reflexão e uma analogia objetiva e subjetiva para a compreensão dos assuntos.

1 - Cena da sala de aula (Apresentação de White como professor de química)

Entre os minutos 7:43 e 9:57, há uma explicação de White acerca do que é química. Mesmo falando da disciplina, a forma como White a explica transcende apenas este estudo. Ele remete a sua importância com a vida. E diante disso, pode-se

utilizar esse discurso também para compreender as motivações, dúvidas e mudanças por quem passa um empreendedor.

Monólogo de White:

“...Mas eu prefiro vê-la como o estudo da transformação. Agora reflitam sobre isso...

Elétrons!

Eles transformam seu nível de energia. Moléculas.

Moléculas transformam suas ligações, hein?”

(Enquanto um chama estável modifica suas cores enquanto se espirra líquidos diferentes).

“Elementos. Eles se unem e se transformam dentro de um complexo. Bem como tudo na vida, certo? Quero dizer, isto é uma constante. É um ciclo. Isto é solução, dissolução, repetidas vezes”.

“É crescimento e depois decomposição e em seguida transformação”.

“Isto é realmente fascinante”.

Quando se fala em transformação, à luz de Mamede e Moreira (2005), pode-se enxergar as competências **conceituais e estratégicas**, pois os empreendedores são hábeis observadores que enxergam oportunidades, porém necessitam de suas habilidades para mudar, se adaptar e transformar o ambiente. E para isso, precisam necessariamente de estratégia, não visando o curto prazo, mas uma transformação plena, duradoura e gradativa.

Logo em seguida, quando o trecho citado fala sobre as “moléculas transformam suas ligações” e também no trecho “Elementos. Eles se unem e se transformam dentro de um complexo. Bem como tudo na vida, certo? Quero dizer, isto é uma constante. É um ciclo. Isto é solução, dissolução, repetidas vezes”, pode-se remeter aos estudos de Zampier, Takahashi e Fernandes (2011, 2012) acerca das competências de relacionamento, pois nestas subentende-se uma comunicação adequada entre os pares e parceiros. Uma rede de relacionamento eficiente que seja benéfica para todo o projeto e uma capacidade de negociação entre clientes, funcionários e fornecedores, etc. Ou seja, os elementos se unem e se transformam para uma finalidade comum. Dessa forma tudo muda, parcerias começa e terminam, negócios idem e a chave para o empreendedor é nunca desistir, sempre estar preparado para criar novas redes, aderir a novas transformações.

2 - Sequência da descoberta do câncer

Esta sequência em particular, situada entre os minutos 18:18 e 30:05, além de tocante, inicia a nova jornada na vida Walter White. Ela foi escolhida pela possibilidade em abordar três competências.

Walter descobre que está com câncer, após um desmaio e uma tentativa frustrada de sair da ambulância. Sem chamar qualquer familiar e preocupado com seu plano de saúde, White passa por exames e é constatada a doença em estágio terminal. A situação do personagem é desoladora. Perplexo, ele presta mais atenção à mostarda que está no jaleco do médico do que na conversa em si, mesmo parecendo compreender que apenas um tratamento caro poderia lhe dar alguns anos a mais de vida. Ao chegar em casa, desolado e ainda mais introspectivo, nada conta a esposa, que o questiona sobre uma conta no cartão de crédito. Sua situação financeira está no limite e sua vida está perto do fim.

Nesse âmbito, Chaves (2006) e Sanches *et al.* (2018) afirmam que não há possibilidade de um “ganho-ganho”. A vida profissional não oferece recompensa em sua vida pessoal. O desequilíbrio que já era uma constante, nesse momento se torna completamente direcionado para o lado negativo. As **competências de equilíbrio trabalho/vida** praticamente inexistem. Dessa forma, se faz necessário um recomeço.

A fagulha para mudança se dá no momento em que é mais uma vez rebaixado por Bogdan, dono o posto de lavagem, que sem profissionais para a execução, pede novamente para White realizar o serviço. Revoltado, ele grita com Bogdan, é ofensivo, derruba os produtos à mostra e sai. Em casa, à noite, sentado à beira de uma piscina suja e há muito tempo sem uso, riscando fósforos ao léu, White resolve ligar para seu cunhado Hank e pede para participar da operação antidrogas para a qual foi convidado.

Nesse momento, uma ideia surge à cabeça do personagem. Uma possível oportunidade, que segundo Santa Rosa (2016, p. 24) “pode ser dividido em: identificação, avaliação e busca de oportunidade de mercado”. As **competências de oportunidade** estão presentes nessa cena e perfeitamente na próxima sequência. White conhece um laboratório de perto, percebe como a polícia age e descobre que um ex-aluno do colegial, Jesse Pinkman, é o conhecido traficante chamado de Capitão Cook. A marca desse traficante é colocar pitadas de pimenta em pó na Metanfetamina. White vai até Jesse e o aborda em casa. Num diálogo tenso, ele afirma que o produto que

ele vende é ruim, que ele tem os conhecimentos necessários para fazer uma droga pura, poderosa e que deseja firmar uma sociedade. White produz e Jesse seria o revendedor, já que conhece o mercado, as formas de revenda e possui a rede de relacionamentos necessária para o tráfego do produto.

Além de enxergar a potencialidade da entrada e um novo produto no mercado, White também compreende suas demais necessidades. Ele precisa desenvolver **suas competências de relacionamento**, pois segundo Fillion (1991) e Minello, Scherer e Alves (2012), além de se enquadrar no terceiro nível, terciário, de relacionamento, já que não envolve família, amizade, mas puramente trabalho, White precisa de alguém que possa criar uma imagem de segurança na venda desse novo produto. Alguém que transmita confiança, tenha boa reputação no ramo e possua uma rede de relacionamentos formada. Jesse possui todos os requisitos.

3 - Sequência da aquisição de materiais e investimento

A partir daqui percebe-se claramente a mudança de White, não só em postura como em determinação. As **competências administrativas e de comprometimento** dão o tom nessa sequência que define o início do novo projeto de White. O personagem vai até o colégio que ensina e rouba os melhores instrumentos químicos e de segurança para a preparação da Metanfetamina. Seleciona materiais que Jesse nunca havia usado, muito por não ter frequentado ou prestado atenção as aulas de White no colégio. Ao deixarem os materiais na casa de Jesse, este afirma que não montará o laboratório em casa e definem assim por um trailer, já que este pode se mover e teriam assim um laboratório ambulante. White retira seus últimos recursos financeiros do banco e aplica na compra do Trailer.

Mello, Leão e Paiva Jr (2006) e Man e Lau (2000) asseveram que a **competência administrativa** se refere à eficiente alocação de talentos, recursos físicos, financeiros e tecnológicos. Mesmo quando esses recursos não estão todos presentes, essa capacidade incita a busca no ambiente de negócio. White consegue o essencial para começar e já possui o necessário para desenvolver o seu produto e posteriormente revendê-lo. Outro ponto a ser debatido, refere-se as **competências de comprometimento** citadas acima. White não sucumbiu. Certo ou errado, o que não é o ponto de discussão para o objeto de estudo, ele fez uma escolha. Escolheu sua família e para isso, deve haver a capacidade de recomeçar uma atividade empresarial,

mesmo após situações de insucesso, e ele não parece disposto a abandonar o negócio no seu período inicial, mesmo com as possíveis crises e obstáculos. (Man & Lau, 2000).

Essas analogias também podem ser corroboradas pelo questionamento de Jesse a White sobre o motivo pelo qual um pacato professor de meia idade e sempre tão comedido iria entrar naquela situação. Depressão, surto, loucura, aventura? Ele precisa conhecer o seu parceiro à fundo. White responde: “Eu despertei”.

4 - Sequência final

Tensa, mas importante. Entre os minutos 40:00 e 57:00, White mostra toda sua habilidade com química. Prepara um produto singular, diferenciado, puro. Jesse o define como arte. White, como química elementar. Jesse sabe que tem algo espetacular para o mercado em mãos. Ele vai em busca do traficante “regional” chamado Krazy-8, primo de Emilio, ex-parceiro de Jesse. Jesse sabe que a droga conquistou Krazy-8. Contudo, vendo que Emilio saiu da cadeia, ambos exigem, sob ameaça, conhecer White. No local, descobrem que o mesmo estava no momento da prisão de Emilio e consequentemente irão matá-los. Jesse e White somente se salvam, devido aos conhecimentos do professor que os utiliza para provocar uma reação química que aparentemente mata os dois primos. As **competências conceituais** estão muito evidentes ao longo de toda sequência de cenas. Desde a concepção do produto, ao qual sendo diferente irá atingir um nicho, até a adaptação a novas realidades e avaliação de situações de risco (ZAMPIER, TAKAHASHI E FERNANDES, 2012).

Diante do desespero, White foge com Jesse desacordado. Ocorre o *flash forward* do início do episódio e White consegue sair de uma situação completamente adversa. Desse momento em diante, a vida de White nunca mais será a mesma e mesmo quando pensa em desistir, sua família pesa em todas as decisões. A mudança de postura de White é percebida pelos seus familiares, seja sexualmente, seja em atitudes mais rígidas, ao qual ele jamais havia praticado antes. Mais uma vez, à luz dos estudos de Santa Rosa (2016), Chaves (2006) e Sanches *et al.* (2018), se observa que principalmente, ao perceber os ganhos financeiros, uma adrenalina nunca sentida e avaliando seus riscos, as **competências de equilíbrio trabalho/vida e comprometimento** de White começam a se equilibrar em um melhor ganha-ganha para o personagem e sua dedicação e valores, serão modificados plenamente nessa nova jornada.

Abordagem metodológica em ambiente educacional: Este episódio piloto pode ser utilizado pelo professor em ambiente educacional e, certamente, como indicação para que os alunos sigam assistindo a série. Trata-se de uma narrativa audiovisual mais séria, densa, que exige reflexão e debate, pois o caminho do personagem principal é totalmente controverso. Falou-se do surgimento de um dos grandes vilões das telas. Porém, um grande vilão humano, que tenta acertar diante de toda situação errada e possui uma meta clara: Manter sua família bem. Um conflito acima de tudo, moral.

Seria interessante debater essas questões ao fim do episódio, antes de promover a reflexão com base nas relações propostas. Promovendo uma discussão entre a turma ou entre grupos, cada um utilizando uma das sequencias listadas acima. Um outro ponto seria a descrição em grupo, de cada competência observada antes de uma explanação geral, direcionando cada grupo a tratar como um empreendimento. Relacionando situações às competências e traçando um cenário dos empreendedores.

Conclusão: *Breaking Bad* é uma das melhores séries já produzidas. Amplamente reconhecida pelo seu arcabouço moral e pelas suas lições de vida, diversos sites de educação e administração, elencam aprendizados que podem ser retirados da série. Relacionando-se a este estudo, percebe-se que Walter White e Jesse Pinkman são empreendedores. White tem o conhecimento do produto, Jesse tem a ousadia e o conhecimento de mercado. Essa união levará ao ápice e a queda. Ao longo das 5 temporadas, o espectador observará toda a construção de um império das drogas e poderá, se assim quiser, enxergar mais profundamente cada competência aplicada em diversos momentos. Quanto ao White, não se trata de compreender suas decisões, mas entendê-las e enxergar em suas ações como ele se tornou o rei das drogas conhecido como Heisenberg. Mas aí é outra história...

O produto audiovisual atende os 5 critérios pré-estabelecidos para sua aplicação em sala de aula. Ele é **aplicável e contribui** para a disciplina empreendedorismo e para o objeto de estudo, já que o personagem principal se torna um empreendedor e seu negócio é o elemento crucial que desenvolve toda a série. As situações proporcionam o estudo das competências a cada momento. Sua **encontrabilidade** é simples. Ele está presente nas principais plataformas de *streaming* como a Netflix, Prime Video, Google Play, etc. Além de ser encontrada para venda *online* e lojas físicas. O

tempo do episódio proporciona a utilização em uma aula, mas se faz necessário uma segunda ou terceira aula, para exercícios e discussão. Nesse caso, o ideal é apresentar o episódio piloto inteiro. **O público-alvo** está corretamente de acordo com a proposta do episódio. Mesmo tendo cenas fortes e sexuais, como o direcionamento é feito para o ensino superior, não deve haver maiores problemas. Seria interessante contextualizar esses pontos antes da exibição. O **uso criativo da linguagem audiovisual** é perceptível desde o início do episódio, pois o mesmo se inicia de maneira diferente do habitual. Com a utilização do *flash forward* como recurso, a variação de cores intimistas, cruas e uma abordagem que permite sempre a tensão crescente de todos os personagens.

3.6.1.3. Monstros ao trabalho

Quadro 9. Informações técnicas – Monstros no trabalho

Título (em português):	Monstros no trabalho
Título original:	Monsters at work
Ano:	2021
País:	Estados Unidos
Formato:	Série
Gênero:	Animação
Duração:	27 minutos
Classificação indicativa:	Livre
Diretor:	Kaitlyn Ritter, Stephen J. Anderson
Elenco:	Ben Feldman, Bonnie Hunt, Mindy Kaling, Gabriel Iglesias, Henry Winkler, Lucas Neff

Sinopse:	Tylor Tuskmon é o primeiro da turma na Universidade Monstros e chega a Monstros S.A. para começar seu trabalho dos sonhos como um Assustador... ou não. No dia em que ele está pronto para começar, ele descobre que não querem Assustadores... querem Cômicos! Tylor é temporariamente transferido para a equipe de instaladores da Monstros S.A. Essa mudança destrói o plano de Tylor, mas ele tem um novo objetivo: se tornar um Cômico.
Indicadores de avaliação (crítica especializada e público geral):	

Enredo: Mudar realmente dá medo ou deve ser visto como oportunidade? Essa poderia ser a grande questão de Monstros no trabalho. Contudo, esse *spin-off* de Monstros S.A (2001) é muito mais. É uma verdadeira aula, sincera e bem humorada, sobre mudanças, oportunidades e relacionamentos. Não só tem administração como ambiente de discussão, como o empreendedorismo pode ser retratado nas competências do personagem principal. Trata-se de uma série curta, cuja primeira temporada de cinco episódios de 25 minutos em média, é facilmente completada como se o espectador estivesse vendo um longa-metragem. Esta análise pauta-se no primeiro episódio.

Seguindo o espaço e o tempo do longa de 2001, Monstros no trabalho começa exatamente um dia após os eventos do filme Monstros S.A. O filme em questão contava a história de um mundo paralelo ao real, formado por monstros, cuja empresa título era responsável por fornecimento de energia mediante o susto em crianças. Dois monstros em especial, Sully e Mike, bons no que faziam, mantinham alto o padrão de energia na cidade, mas o contato de uma criança com esse mundo, muda o cenário por completo e na tentativa de solucionar o caos instaurado, eles percebem que o riso produz mais energia que o susto.

Por que é importante resumir esses eventos? Porque Monstros no trabalho inicia após a prisão do presidente da Monstros S.A com a chegada de Sully e Mike à presidência e a mudança de foco da empresa por completo. Ao invés de sustos, o riso é o maior objetivo (Inclusive, é o slogan da empresa). Nesse cenário de drástica mu-

dança e incertezas de todos, surge Tylor Tuskman, jovem prodígio do susto (um Assustador), recomendado para a empresa que chega justamente em meio a toda essa mudança. Tylor não compreende nada à sua frente, vai entendendo aos poucos o que está ocorrendo e, quando percebe, foi direcionado da sua função especializada para um departamento de mecânica no subsolo.

Por ser um episódio muito rápido, a história se desenvolve com Tylor sendo apresentado aos seus estranhos companheiros de trabalho, que possuem personalidades bem diferentes, do leal ao mais ganancioso. Ele não se sente bem, aquele ambiente não é nada do que ele escolheu para sua vida. Ele pensa em se demitir. Em seu clímax, numa tentativa de demonstrar que pode se adaptar ao novo projeto da empresa, o riso, e se tornar um Cômico, Tylor se passa por outro monstro, entra num dos quartos reais de criança e tenta fazê-la rir. É um desastre que destrói todo um setor da empresa. Em meio ao problema gerado ele se depara com Sully e Mike.

No desfecho do episódio, Sully o reconhece e afirma que foi ele quem o indicou ao cargo anterior. Tylor diz que nasceu para ser um assustador e que o melhor seria se demitir. Sully e Mike demovem Tylor da ideia, afirmando que eles começaram no setor de correspondência e somente ele seria o responsável por seu destino. Tylor aceita sua nova jornada e vai recomeçar no setor de mecânica com um único objetivo: se tornar um Cômico!

Relações entre a narrativa audiovisual e competências empreendedoras: Seguindo o modelo de competências aqui utilizado, algumas relacionam-se ao ambiente de Monstros ao trabalho. Foram escolhidas sequências e cenas que podem gerar reflexão e analogia objetiva ou subjetiva para a compreensão dos assuntos.

1 - Cena da posse (Mike e Sully chegam à presidência)

Entre os minutos 3:16 e 4:45, Mike e Sully recebem a informação que irão comandar a Monstros S.A. e Sully será o novo CEO e Mike, bem, Mike se auto denomina numa sigla que se refere a várias funções. Não fica claro qual será efetivamente. Nesse contexto, eles precisam iniciar processos decisórios complexos e essenciais para os rumos da empresa. Enquanto Sully está pensativo, Mike está fazendo planos, inclusive trocar o cargo da namorada, dando uma promoção há muito prometida. Com a energia da empresa oscilando muito devido ao desequilíbrio da mudança Sustos >

Riso, Sully avisa a Mike que não haverá empresa se eles não agirem. Eles iniciam planos, incluindo buscar monstros comediantes ou comicos e reorganizarem os padrões para o riso.

Nessa cena se percebem algumas competências mesmo num curto espaço de tempo. Há o reconhecimento da oportunidade e percepção que a mudança foi feita. A empresa deixou o susto de lado e optou por uma fonte mais poderosa, o riso. Esse reconhecimento e a aptidão de identificar o cenário favorável e atuar sobre ele é evidente **nas competências de oportunidade**. (MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006).

Há também a visão de que se deve focar num planejamento mais adequado, visando uma mudança estrutural, pensando no longo prazo. **As competências estratégicas** se mostram essenciais (SANTA ROSA, 2016; WELANG; FIATES; ENGEL, 2017). Embora Mike seja mais efusivo e despreocupado, pensando mais no produto e no seu *status*, Sully mantém o pé no chão e orienta o amigo a seguir e estratégia. Estratégia e planejamento nesse momento são fundamentais para todo o processo.

2 - Sequência de apresentação do personagem Tylor Tuskmon

Após o gancho da sequência inicial, entre os minutos 6:40 e 9:50, percebe-se também que toda essa mudança exige o uso **das competências administrativas** na empresa, pois toda a cultura organizacional foi modificada. Desde o seu objetivo aos seus valores. Se na cena anterior é possível perceber o início desse foco, nas cenas seguintes até o final do episódio, são notórias as mudanças de acordo com eficácia na busca de talentos, organização dos recursos físicos e tecnológicos e de todo o mecanismo de planejamento, organização, comando, motivação, delegação e controle (MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006; ZAMPIER; TAKAHASHI; FERNANDES, 2012b).

Isso é refletido na forma como Tylor não se encaixa no novo sistema e é realocado para o setor de ferragens. Isso porque seus pais possuem uma empresa. Isso é frustrante para Tylor. Contudo, o interessante nessa sequência é a percepção de que tudo está ocorrendo tão rápido que os próprios funcionários responsáveis pelo RH e demais setores não sabem qual será seu próprio futuro. Os recursos humanos não sabem como agir na seleção de candidatos, os vídeos de apresentação estão em desacordo com o novo objetivo e até mesmo outros setores, possuem mudanças de pessoal que impactam nas informações. Competências administrativas, estratégicas

e de relacionamento são vistas de maneira leve e descontraída, mas ficam claras quando se percebe a desordem e o caos do ambiente com a drástica mudança. Todas essas analogias se encaixam com que foi estudado e afirmado por autores como Man & Lau (2000b), Mello, Leão e Paiva Jr. (2006), Zampier, Takahashi e Fernandes (2012b) e Santa Rosa (2016).

Essa cena culmina com uma discussão interessante que poderá promover uma reflexão entre conhecimento acadêmico e empírico. Quando Tylor encontra uma antiga colega de trabalho, eles falam sobre vida e sobre o caminho que cada um seguiu. Tylor se graduou na faculdade, Val Little desistiu e seguiu outras opções até chegar a Monstros S.A. Contudo, Val percebe e afirma que mesmo seguindo caminhos tão distintos, ambos terminaram juntos no mesmo setor. Tylor afirma que é uma forma de ver a situação. Isso demonstra que competências de oportunidade e conceituais são fundamentais para se escolher o caminho que deseja seguir. Eles podem levar a um objetivo traçado, porém podem direcionar para algo totalmente novo e contrário ao objetivo inicial. É a forma como lidar com esses percursos que fazem a diferença (CHAVES, 2006; DOLABELA, 2011; MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006; ZAMPIER; TAKAHASHI; FERNANDES, 2012b).

3 - Sequência de apresentação do setor

Entre os minutos 10:39 e 16:13, Tylor conhece sua nova equipe de trabalho. Eles formam o MIFT (Monstros Instaladores Fortemente Treinados). Essa sequência demonstra de forma interessante **as competências de relacionamento**.

A equipe é formada por personalidades diferentes. Val Little é a mecânica bem humorada e sempre sorridente, ela é o entusiasmo. Fritz é o chefe do setor e tenta passar a imagem de uma figura paterna, sempre com bom humor e dedicação, mesmo que meio atrapalhado. Duncan é um encanador oportunista que não perde a chance de tirar vantagem e cobiça o posto de Fritz. Cutter é a funcionária sensata e que segue as regras. Pragmática. Banana é o funcionário estranho, que ninguém entende sua comunicação e que é lembrado por levar os lanches gostosos, no caso, o bolo de banana. Uma equipe que possui linguagens diferentes, embora seguindo a mesma cartilha. Formada por típicos perfis que são vistos em qualquer ambiente de trabalho e por isso podem ser facilmente relacionados com a vida real.

Importante frisar que está competência envolve comunicação adequada entre as equipes internas e externas à empresa. É necessário um relacionamento eficiente, para soluções eficazes. Capacidade de negociação e compreensão de anseios e objetivos em comum (MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006; ZAMPIER; TAKAHASHI; FERNANDES, 2012b). Na sequência, Tylor sente-se como um peixe fora d'água, um estranho e mesmo com uma recepção bondosa por parte da maioria, com exceção de Duncan, ele ainda rejeita aquela ideia. Apenas com o desenrolar do clímax e desfecho, Tylor percebe que precisará, e muito, de todos eles para atingir seu objetivo final.

4 - Diálogo final e desfecho

Os momentos finais, situados entre os minutos 18:35 e 22:00 demonstram **competências de oportunidade, comprometimento e conceitual** de maneira mais incisiva. Após a frustrada e caótica tentativa de fazer uma criança rir, Tylor vê sua oportunidade chegar ao fim. Isso corrobora a presença dos novos presidentes da Monstros S.A no local. Contudo, após o discurso de demissão de Tylor, Sully lembra quem ele é, e afirma que foi ele mesmo que o indicou para a empresa, pois sabia do seu potencial. Numa fala de valorização e confiança, ao afirmar que os atuais presidentes começaram no almoxarifado, Tylor percebe uma nova oportunidade em suas mãos, a chance de mudar por completo, começando de baixo e se tornando ao invés de um Assustador, um Cômico. Ele deve se adaptar ao ambiente e evoluir. Isso remete à ação de reconhecimento de oportunidades e uma nova maneira de inserção no mercado, como afirmaram Man & Lau (2000b) e Mello, Leão e Paiva Jr. (2006).

Ao aceitar essa condição e se juntar aos seus companheiros, iniciando de fato sua jornada de trabalho no MIFT, ele demonstra competências de comprometimento, pois renova seus esforços de dedicação e devoção ao trabalho, assumindo responsabilidades, sem deixar suas crenças e valores pessoais de lado (ZAMPIER; TAKAHASHI; FERNANDES, 2012b). E também enxerga a situação por ângulos diferentes, de forma, agora, positiva encontrando uma alternativa que o deixará feliz e completo. Esse é um dos pilares das competências conceituais (MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006; ZAMPIER; TAKAHASHI; FERNANDES, 2012b).

Abordagem metodológica em ambiente educacional: Uma animação é sempre um produto que causa conforto e alegria. Sendo o público formado por universitários, há

peessoas de diversas idades. Como se trata de uma narrativa totalmente ambientada dentro de uma empresa, mesmo que as figuras sejam pitorescas e as analogias estejam presentes de maneira mais doce e suave, é justamente com esse foco que o estudo das competências pode ser facilmente abordado.

Trata-se de um episódio curto. 27 minutos. O professor tem a opção de utilizá-lo e discutir com base no que foi discutido acima ou pode passar todos os episódios em duas aulas, abrangendo ainda mais o estudo. Vai do tempo e do foco que o professor pretende dar ao tema.

São sugestões para o professor: utilizar de um debate acerca da compreensão de cada personagem. Direcionando por competência. A criação de uma dissertação argumentativa que demonstre a relação entre as competências observadas e compreendidas e o episódio. Isso deve ser feito logo após a apresentação, sem explicação do professor. Apenas a explicação sobre cada competência, para deixar o aluno livre. Pode ser feita também uma discussão no formato mesa redonda, em que os alunos avaliem sobre o medo da mudança e a oportunidade que a mudança pode fornecer. Eles seguiriam os passos de Tylor, ou não?

Conclusão: Monstros S.A já é um estudo de caso sobre negócios, aproximando-se da Administração e do Empreendedorismo. A escolha pelo seu derivado foi justamente pelo formato curto e por apresentar uma realidade pós-mudança, visto que isso implica em um novo ambiente, preocupante, desafiador e repleto de dúvidas e receios. Os personagens imitam a vida real com todos os seus sentimentos e ajudam a compreender as competências de uma maneira suave e delicada.

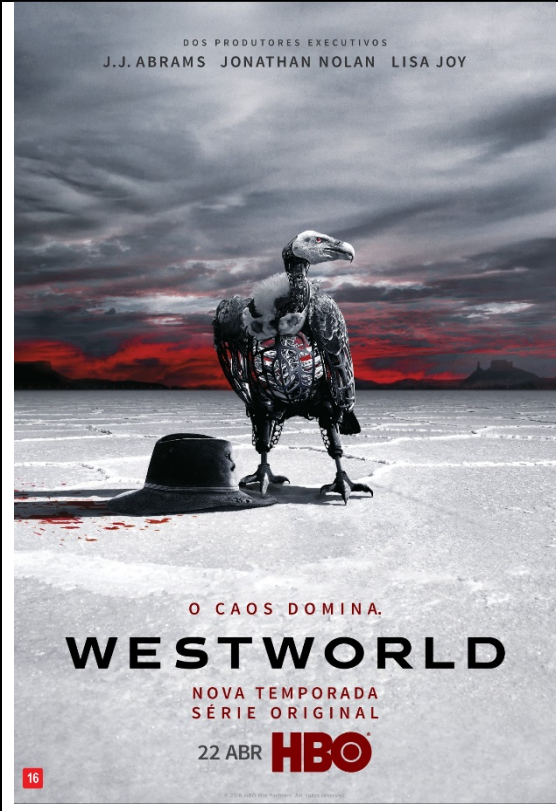
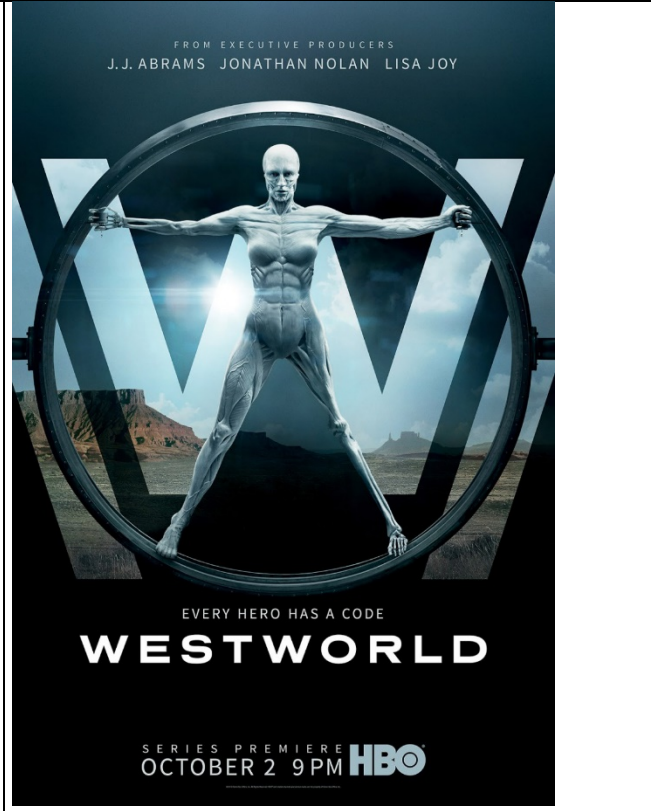
Essa é, talvez, a maior vantagem ao se utilizar uma animação. Ela encanta ao mesmo tempo que estabelece reflexões, muitas vezes mais profundas que uma narrativa com atores reais, pois é na candura e na suavidade que os personagens vão conquistando o público e ensinando mais sobre a vida.

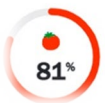
O produto audiovisual atende os 5 critérios pré-estabelecidos para sua aplicação em sala de aula. Ele é **aplicável** e **contribui** para a disciplina Empreendedorismo e para o objeto de estudo, já que o personagem principal se depara com uma profunda mudança em seu novo ambiente de trabalho e principalmente com o que ele sabe fazer de melhor. Ele precisa se realocar, se adaptar. Algumas competências podem ser abordadas de maneira inteligente e leve, sem perder a reflexão. Sua **encontrabilidade** é simples. Ele está presente na plataforma de *streaming* Disney Plus. O **tempo**

do episódio proporciona duas opções. Primeiro, a opção prática de usar apenas 27 minutos da aula para apresentação e poder, dentro da aula, iniciar as atividades. Outra opção, mais completa, seria passar a curta temporada em duas aulas e ampliar os estudos. Vai de acordo com a forma pela qual o professor enxerga o produto audiovisual e sua narrativa. **O público-alvo** está corretamente de acordo com a proposta do episódio. De idades variadas, a animação pode até não agradar pessoas mais velhas, contudo, pela leveza, inteligência e bom humor, dificilmente algum aluno, independentemente da idade, irá ter alguma rejeição. O **uso criativo da linguagem audiovisual** se dá justamente por se tratar de uma animação. A utilização de monstros e da inversão de sua natureza, ou seja, mudar o foco de sustos para risos, torna não só a narrativa divertida como interessante. Portanto, é uma maneira diferenciada de abordar o mundo empresarial.

3.6.1.4. Westworld

Quadro 10. Informações técnicas – Westworld

	
Título (em português):	Westworld
Título original:	<i>Westworld</i>
Ano:	2016
País:	Estados Unidos

Formato:	Série
Gênero:	Ficção Científica, Faroeste, Drama
Duração:	56 -91 minutos
Classificação indicativa:	16 anos
Diretor:	Jonathan Nolan, Lisa Joy
Elenco:	Anthony Hopkins, Jeffrey Wright, James Marsden, Evan Rachel Wood, Thandie Newton, Rodrigo Santoro, Ed Harris, Shannon Woodward, entre outros.
Sinopse:	<i>Westworld</i> é um parque temático no futuro, criado pela mente brilhante de Robert Ford, que criou cópias perfeitas (androides) de seres humanos com consciência artificial para servirem como atores dentro do parque. Num ambiente de velho oeste, os convidados podem realizar qualquer experiência ilícita ou não, sem qualquer penalidade. Quando uma atualização de sistema dá errado, os anfitriões passam a desenvolver uma autoconsciência que pode colocar todo o parque e os negócios em risco.
Indicadores de avaliação (crítica especializada e público geral):	Tomatômetro Médio  TODOS OS CRÍTICOS PRINCIPAIS CRÍTICOS  81% Pontuação Média De Público   78%

Enredo: Uma trama futurista com diversos elementos que a permeiam. *Westworld* parece dançar entre gêneros, mantendo sempre suas bases, sem perder a variedade de passos e sua cadência. Uma analogia para uma série que versa pelo Drama, pela Ficção Científica e pelo *Western* em sua primeira temporada, mas que aglutina outros gêneros com o passar delas. Aguardando a quarta, em produção, a série tem em seu episódio piloto todo o alicerce que se necessita para não só compreender a essência do enredo, como para se ambientar entre alguns dos mais importantes personagens.

O episódio de 1h:08m de duração, se inicia com a apresentação de Dolores, no que parece ser um androide muito humano, respondendo a diretrizes de um interlocutor, o doutor Bernard. Logo em seguida, ela acorda num ambiente campestre, ainda respondendo a este interlocutor, enquanto é apresentada sua rotina diária, que logo se percebe ocorrer no velho oeste americano. Enquanto é perguntada sobre o que acha dos recém-chegados, a narração inicial para e o personagem de Teddy é apresentado.

Teddy é um cowboy recém-chegado, parece vir de outra cidade e encontra-se rapidamente com Dolores. Eles cavalgam pelos verdes campos, apreciam as belas

vistas e dialogam ao que parece ser um flerte antigo, contudo ao retornar para casa escutam tiros. Teddy vai ver o ocorrido e encontra os pais de Dolores sendo assassinados. Dolores chega ao local e, em prantos, é surpreendida por um homem de preto. Ela apanha, o homem confronta Teddy que atira várias vezes contra ele, mas não afeta em nada o misterioso homem. Ele afirma que os deixaram mais desafiadores e mata Teddy com um tiro no peito. Ele puxa Dolores pelos cabelos e a leva para dentro de um estábulo, afirmando que irão se divertir.

Em seguida a história se desenvolve com aquilo que é a repetição do mesmo dia pelos personagens. Contudo, em um outro ambiente, corporativo e laboral, além do parque, são apresentados parte dos que gerenciam toda aquela situação. Doutor Bernard Lowe é o engenheiro chefe, coordena as atualizações e o desenvolvimento dos anfitriões, androides indistinguíveis dos seres humanos, que são controlados por consciência artificial e não podem, como regra, ferir os humanos. Há ainda Theresa Cullen, ambiciosa e chefe de qualidade, Lee Sizemore, um oportunista diretor e roteirista do parque, Robert Ford, idealizador e Diretor Executivo e outros personagens que vão se desenvolvendo ao longo da trama.

É demonstrado que o doutor Ford inseriu pequenos devaneios nos anfitriões, que os fizeram agir pouco a pouco, de maneira diferentes. Sempre como novas ações e improvisações. Isso começa a atingir todos os anfitriões que passaram pela atualização do sistema. É apresentado mais sobre a figura de Ford, um idealista que construiu todo aquele parque com um intuito de entretenimento e pela ambição em criar seu próprio modo de vida. E foi essa ambição que fez com que ele sempre desejasse uma evolução constante das suas criações. Entre discussões e diálogos, percebe-se que os interesses dos criadores são diferentes dos da diretoria e também dos investidores. Isso gera o início de um processo de ebulição entre as partes.

No parque, as narrativas vão sendo alteradas devido às novas interações dos anfitriões, que começam a agir de maneira diferentes para situações previstas. O misterioso homem de preto parece ser diferenciado, está em todas as narrativas e não pode ser atingido, o que o torna humano. Contudo, sua relação com o local é muito densa e complexa e ele vai traçando um plano com vítimas pelo caminho. Os dias de Dolores e Teddy, que também é anfitrião, tornam-se diferentes, já que o misterioso homem de preto possui outros planos que os incluem. Nesse momento, o pai de Dolores, Peter, encontra uma foto de uma mulher, num ambiente futurista. Isso desperta nele um misto de reflexão, com problemas em sistema neural. Isso impacta fora do

parque. A relação interna e externa gera um processo de mudança completa, visando a busca por uma estabilidade, narrativas são alteradas por Sizemore e novas rotas são traçadas.

Na conclusão, após uma mudança de narrativa, há uma grande chacina de anfitriões seguida de um roubo no bordel da cidade, que impacta mais uma vez na morte de Teddy. Dolores sensibilizada pelo surto de Peter, pelas palavras ditas em seu ouvido pelo pai e pela morte do seu amado, parece ter mudado. Numa reunião de emergência, Dolores e Peter são interrogados e Ford, num momento tenso com Peter, percebe que as coisas não estão normais e que a possível evolução natural se iniciou. Bernard tenta compreender mais sobre o que está acontecendo e os oficiais levam alguns anfitriões, incluindo Peter, para o expurgo, ou um grande depósito de andróides desabilitados. O homem de preto continua sua jornada violenta. Ao fim do seu interrogatório, Dolores mente, não sendo percebida pelos avaliadores. Ela é reestabelecida e retorna ao parque, no mesmo dia de sempre, mas agora, com ações bem diferentes.

Relações entre a narrativa audiovisual e competências empreendedoras: A escolha por *Westworld* se dá pela profundidade de seu tema no que diz respeito à consciência humana e suas relações interpessoais e intraorganizacionais. Se dá também, pela possibilidade em usar de uma analogia diferenciada e mais subjetiva para discutir e refletir sobre o mercado. As competências empreendedoras podem ser exploradas e refletidas em cada personagem, sua temática dá margem para uma comparação com o grande mercado e assim mover as peças como num verdadeiro tabuleiro.

Mais que cenas e sequências, aqui o mais importante foi realizar as relações entre competências e personagens para depois se relacionar com algumas situações como exemplificação. A *Westworld*, por exemplo, poderia refletir as grandes corporações, empresas, bem como refletir a imagem do empreendedor completo, que detém competências de **oportunidade, relacionamento, administração, comprometimento, estratégias e conceitos**, pois se trata da soma entre o empreendedorismo visionário e inquieto, pioneiro, com uma rede de relacionamento poderosa e altos recursos e financiamentos para seu desenvolvimento. Seus membros são comprometidos, dedicados e gerenciam, mesmo com todos os riscos e problemas, o negócio com cuidado, zelo e controle (DOLABELA, 2011; DORNELAS, 2001; MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006; ZAMPIER; TAKAHASHI; FERNANDES, 2012b).

Robert Ford – Ford poderia ser um empreendedor idealista, ele se permite mudanças, as deseja, mas se acostumou ao seu mundo, seu mercado. Ele quer alterar parte da realidade, evoluir seu negócio ainda mais, mas há receios e riscos devido ao seu grande sonho. Ford possui as competências naturais de um empreendedor citados por Dornelas (2001). Ele é um visionário. Possui **as competências conceituais**, pois conhece o ambiente interno e externo a ponto de criar produtos quase perfeitos, tendo a sensibilidade para compreender os erros e acertos do processo (ZAMPIER; TAKAHASHI; FERNANDES, 2012b). Possui o **comprometimento** necessário, dedicando uma vida para isso, avaliando os riscos e também gerando um **desequilíbrio em sua vida**, já que valoriza mais a companhia dos seus produtos que de qualquer parente ou familiar (SANTA ROSA, 2016).

Dolores – A anfitriã mais velha do parque poderia ser relacionada a uma administradora obsoleta que tem medo ou fecha os olhos para as mudanças, acreditando ter um **equilíbrio em sua vida**. Ela não enxerga que todo seu **comprometimento** na verdade a deixa estagnada. Contudo, se orientada, devido ao seu potencial, pode iniciar uma mudança de vida e iniciar um processo de busca por novas oportunidades ou inserção em novos mercados. Relaciona-se com as **competências de oportunidade** por conta da questão de potencial, capacidade de inserção e mudança, se bem orientada. (MAMEDE; MOREIRA, 2005).

Teddy – Seria um micro empreendedor que acorda sempre pensando em seu objetivo de vida que sempre recomeça mesmo não tendo ideia das suas limitações e/ou do seu potencial. Ele se deixa levar e precisa acordar para o mercado, para a realidade. Dessa forma, poderá criar **estratégias** e perceber novas **oportunidades**. Ele é fixado em uma parceria que o deixa empolgado, mas precisa dar mais proteção a esta para poder se sedimentar e colher os frutos. Segundo Chaves (2006), o fortalecimento de uma imagem de confiança, compromisso e conduta são importantes para **as competências de relacionamento** e mesmo que haja foco, direcionamento e dedicação, junto com um **ganha-ganha** entre vida e trabalho, de nada será útil se não houver clareza para definições de **estratégias** a curto, médio e longo prazo.

Peter – é o empreendedor, ou empresário mais velho, que demorou a entender o seu mercado, seu lugar e suas limitações. Sem forças, é acuado e devorado pelos tubarões ou grandes empresas, levado assim ao seu fim ou à falência. Peter poderia ser explicado por Man & Lau (2000) e Mello, Leão e Paiva Jr. (2006), no tocante à falta de **competências conceituais** que o fizessem não ser um hábil observador do mercado interno e externo, levando muito tempo para isso. Pela demora em perceber situações adversas e encontrar alternativas. Como sua rede de **relacionamentos** é limitada, não possui quem o oriente diretamente nem quem o apoie e evite sua queda. No caso do personagem, sua maior **oportunidade** foi alertar sua filha Dolores, quando reconheceu uma maneira de ajudá-la a mudar e evoluir.

Bernard – É o empreendedor entusiasta. Competências de **oportunidade, conceituais e comprometimento** formam seu **alicerce**. Segundo Mello, Leão e Paiva Jr. (2006), ele enxerga as oportunidades, vislumbra novidades e possibilidades para produtos e serviços, é um hábil observador e percebe as situações por um ângulo diferente e mesmo com alguma desconfiança, tende a ser positivo. É comprometido, dedicado com seu trabalho e com sua jornada. Possui falhas e ruídos nos seus relacionamentos por ser introspectivo e não pensar muito a médio e longo prazo, apenas se referir a seus produtos, mas não ao mercado. Não possui vida fora o trabalho, o que lhe deixa desequilibrado e propenso a riscos maiores.

Thereza cullen – Gestora hábil, controladora e estrategista nata. Não possui o domínio criativo do produto, mas **domina** toda a competência **administrativa e conceitual e pode evoluir nos relacionamentos**. De acordo com Santa Rosa (2016), sua eficácia na busca de talentos e recursos e um olhar detalhado do ambiente, proporcionam uma visão de cima, que compreende o mercado como um todo, não sendo pega desprevenida, diminuindo riscos. Contudo, mesmo com domínio em sua rede de relacionamentos, precisa observar todos os parceiros e não se deixar levar pela ambição exacerbada e riscos não calculados por uma má oportunidade.

Sizemore – É o empreendedor oportunista, que tem um perfil ousado, porém não desenvolve suas competências da melhor forma devido à ambição. Pensa demais no fim, sem observar de fato, o meio. Poderia ser explicado pelas falhas nas competên-

cias de **relacionamentos**, ao qual demanda uma capacidade de criar empatia, fortalecimento de imagem e boa reputação. Pela confiança excessiva no seu talento, que prejudica suas competências **conceituais e estratégicas**, não enxergando corretamente o ambiente interno e externo e não se preparando para o médio e longo prazo (MAMEDE; MOREIRA, 2005; MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006).

O Homem de Preto – É a quebra de sistema, o mercado selvagem, o ponto de mutação e o fio condutor do mercado ou da trama. Suas maiores competências são **comprometimento, conceituais e estratégicos**. Pelo menos até o momento do primeiro episódio, pois como afirma Mello, Leão e Paiva Jr. (2006) e Zampier, Takahashi e Fernandes (2012), o personagem é uma forte alusão, seja a grandes corporações que ditam o ritmo do mercado, seja ao empreendedor de alto renome, detentor de patentes e poder. Ele é inalcançável por ter desenvolvido um conhecimento amplo do mercado, do produto ou serviço que demanda e dos ambientes internos e externos do seu negócio. Ele antecede ações, percebe e conhece os riscos e sabe qual caminho seguir. Tem todo um planejamento e estratégia traçada, mesmo que os novos projetos não tenham surgido, já se planeja para novas oportunidades. E principalmente, possui uma dedicação ímpar, que pode soar negativa devido à falta de empatia e relacionamento, mas é compensada pela poderosa obstinação e devoção ao trabalho.

Abaixo são elencadas algumas cenas para uma relação dessas analogias com a narrativa.

1 - Cena da conversa entre Sizemore e Cullen

Entre os minutos 33:30 e 36:01, Sizemore se aproxima de Cullen para se desculpar por uma discussão anterior. Cullen corta a conversa e pede para ele ser direto. Eles conversam sobre a empresa, sobre o futuro e as ambições de ambos. Mesmo enigmáticos, o mais importante aqui é a relação dos personagens com suas competências. Cullen enxerga o oportunista que Sizemore é, vê potencial, mas percebe que ele não sabe usá-lo. Sizemore por outro lado, tem planos para evoluir e controle sobre o produto em termos de utilização, mas não faz ideia dos interesses que estão acima dele.

Uma gestora hábil e estrategista e um empreendedor oportunista. Uma união que poderia dar certo, pelas competências de ambos, mas como asseveram Mello, Leão e Paiva Jr. (2006), não possuem domínio pleno do produto e assim não enxergam novas **oportunidades** de inserção e mudança. **Conceitualmente** poderiam se unir, mas a impulsividade de um é completamente o oposto da calma e observação do outro. **Estrategicamente** estão em níveis diferentes, pois Sizemore pensa no fim, Cullen em todo o processo. Para Cullen, há outros empreendedores que podem ser mais úteis em sua escalada ao topo.

2 - Sequência sobre o ERRO – 41:09 a 42:57

Qual seria o problema dos anfitriões? Foi um erro intencional ou ocasional? Ford e Bernard são idealistas e ambos têm paixão pelo seu produto, conhecem um ao outro pelo olhar, Bernard consegue sentir o incentivo de Ford e isso o deixa mais forte. Contudo, mesmo dominando o seu negócio, eles não têm a menor ideia do que ocorre ao seu redor. Ford possui essa habilidade de enxergar, mas sua idade já não permite embates e hoje seu desejo é conseguir evoluir ao máximo seu produto, mesmo a contra gosto da empresa.

Essa união de **competências de comprometimento, oportunidade e conceito** são efetivas quando se percebe todo o domínio de mercado, de produto, do conhecimento e principalmente a dedicação para uma evolução que é feita nos detalhes, mas é a falta de **equilíbrio entre trabalho e vida e de relacionamentos** que poderá provocar a queda de ambos, já que a vida deles são os androides e a relação entre os níveis empresariais é muito separada, sem nenhum elo de confiança (MAMEDE; MOREIRA, 2005; MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006; SANTA ROSA, 2016; ZAMPIER; TAKAHASHI; FERNANDES, 2012b).

3 - Sequência final

Entre os minutos 46:53 e 1:06:13, todo o embate no parque e interrogatório dos anfitriões foi importante para se compreender as mudanças que ocorreriam em *Westworld* dali pra frente. Dolores reconhece uma diferença nela e mente naturalmente, algo nunca ocorrido. Peter é desabilitado, mas sua consciência nunca mais será a mesma, as narrativas do parque estavam mudando por conta da evolução de uma

autoconsciência. Diante disso apenas poucas pessoas poderiam compreender, mesmo que intimamente essa mudança. De fato, apenas Ford, Bernad, Cullen e o Homem de Preto possuem essa capacidade. Cullen, muito mais pela experiência do que pelo conhecimento do produto.

Dessa forma, relacionando com os argumentos de empreendedorismo, percebe-se que **as competências de oportunidade** são visíveis pela aptidão em identificar os cenários favoráveis para conclusão dos objetivos. Tanto Dolores quanto o Homem de Preto possuem agora novas realidades e cada um em seu tempo, irá enxergar uma nova oportunidade. Ford e Bernard percebem a evolução e pelo idealismo, desejam vê-la dentro do mercado (ZAMPIER; TAKAHASHI; FERNANDES, 2012b).

Cullen sabe dos riscos, mas precisa compreender melhor o cenário para enxergar as formas de como irá tirar proveito. Suas competências conceituais e administrativas deverão se desenvolver à medida que deve manter o controle de todas as funções gerenciais do parque (CHAVES, 2006). Enquanto isso, outros núcleos, como o velho empreendedor, o oportunista e o micro empreendedor, possui caminhos distintos, que irão variar de acordo com suas ações, competências e com o desenvolvimento da trama/mercado.

Com base nos estudos de Man & Lau (2000), Mello, Leão e Paiva Jr. (2006), Zampier, Takahashi e Fernandes (2012) e Santa Rosa (2016), é possível estabelecer algumas relações para esses personagens. Peter, o velho empreendedor, ruiu. Ele pode ou não sair desse estado, mas não será fácil. Suas competências principais sucumbiram diante da imponentia dos concorrentes. Sizemore está tão preso às suas ideias e ambição, que parece não enxergar as mudanças para se preparar melhor e, por fim, Teddy, o micro empreendedor que clama pela parceria com a velha empreendedora Dolores, com a qual deseja criar um vínculo longo, forte, mas que ainda segue em suas repetições e sua falta de visão e conceito. Com a ajuda dela, é muito mais fácil que essa relação prospere, se fortaleça e consiga criar seu espaço nesse mercado selvagem.

Abordagem metodológica em ambiente educacional: *Westworld*, como dito, é sobre a consciência humana. Com base nisso, podem-se estabelecer diversas conexões. Tratando-se de empreendedorismo, ela já possui uma premissa que combina perfeitamente com o assunto: um parque temático no futuro, em que os atores são

androides praticamente humanos. A novidade e a oportunidade permeiam o ambiente em questão.

A melhor forma de se abordar a série em sala de aula, mais precisamente o episódio piloto, é explicando anteriormente todas as competências, exemplificando e apresentando a narrativa completa, solicitando que os alunos observem bem o tema, a abordagem e os personagens. Dessa forma, após a apresentação pode-se criar uma espécie de jogo. Criar cartas de cada personagem notável e pedir uma associação do mesmo com competências empreendedoras. Pode pedir também uma analogia, caso fossem gestores, empreendedores, micro empreendedores ou empresas. Após a criação da ficha, criar grupos onde cada integrante é um personagem.

Com base em ações preparadas pelo professor, baseando-se num RPG (*Role Playing Game*), criar situações gerais onde cada personagem tenha que tomar uma atitude pautada em suas competências. O ideal aqui é criar cenários que se relacionem à série. Essa opção é mais destinada ao professor que assistiu a série completa e consegue desenvolver bem história paralelas.

Outra opção, é promover um debate e contrapor as fichas criadas, demonstrando as vantagens e desvantagens de cada personagem, junto ao professor. O professor pode incitar a reflexão daquelas relações, indagando suas raízes e o caminho para se desenvolver as competências.

Conclusão: A escolha por *Westworld* foi baseada num *feeling* que surgiu ao se avaliar cada personagem e seus conflitos. Foi um caminho diferente das outras narrativas, pois o apelo da consciência humana faz com que o melhor e o pior de cada um sejam estabelecidos. Baseando-se no estudo de competências, e também do empreendedorismo em geral, somado à narrativa diferenciada da série, estabelecer essas relações foi um desafio interessante, pois se trata de uma visão diferente pautada pelos estudos.

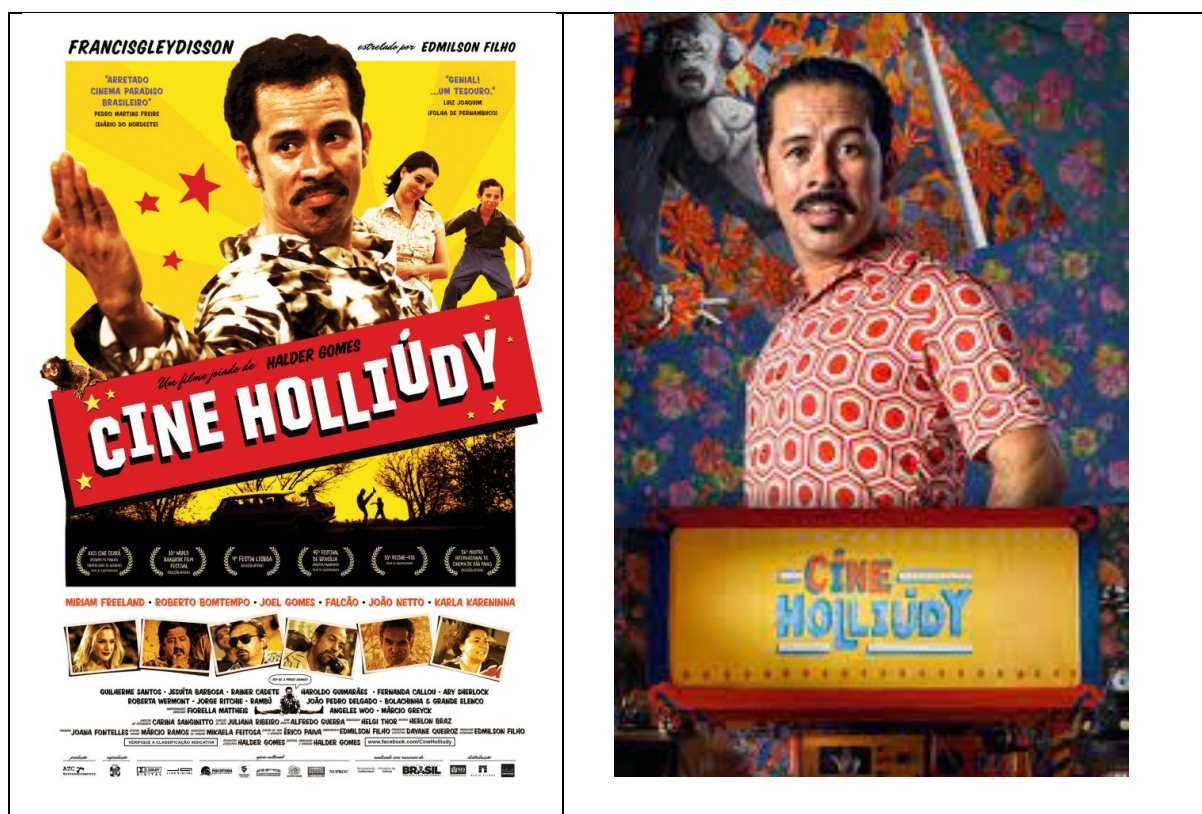
Westworld é uma série com profundidade e complexidade, mas que vale ser utilizada, pois pode, justamente como defendem Dewey (2010) e Angerami (2014), contribuir para uma aprendizagem experiencial diferenciada, que preza pela reflexão, troca de ideias e assimilação do conteúdo.

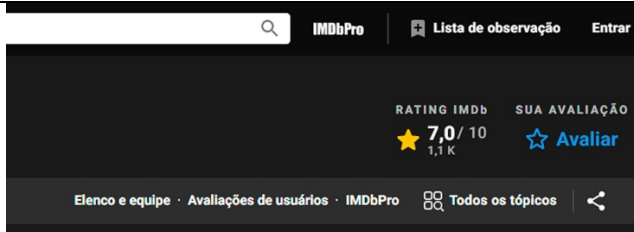
O produto audiovisual atende os 5 critérios pré-estabelecidos para sua aplicação em sala de aula. Ele é **aplicável e contribui** para a disciplina empreendedorismo e para o objeto de estudo, pois a narrativa é pautada num negócio, nas relações de

trabalho e no desenvolvimento do produto e serviço. Mesmo com uma temática diferenciada, as analogias estabelecidas permitem uma compreensão adequada do tema. Sua **encontrabilidade** é simples. Ele está presente na plataforma de *streaming* HBO MAX e em lojas virtuais e físicas. O **tempo** do episódio necessita da utilização de uma aula inteira, com utilização de uma ou duas aulas posteriores para utilização do formato de jogos ou de debate. O **público-alvo** está corretamente de acordo com a proposta do episódio. Sua classificação indicativa é 16 anos, menor que a idade mínima do ensino superior. Possui cenas de cunho sexual, mas que não são exageradas nem possuem coerência com o conteúdo da narrativa. O **uso criativo da linguagem audiovisual** é evidente pela forma como a narrativa é conduzida. Ambientes internos e externos são trabalhados, a ambientação no velho oeste americano é muito bem-feita e a relação entre passado e futuro é sincronizada, mostrando todo o contexto sem precisar utilizar de recursos temporais, como o *flashback*. Com isso, deve captar a atenção dos alunos, sendo um caminho para o aprendizado.

3.6.1.5. Cine Holliúdy

Quadro 11. Informações técnicas – Cine Holliúdy



Título (em português):	Cine Holliúdy
Título original:	Cine Holliúdy
Ano:	2012
País:	Brasil
Formato:	Longa metragem
Gênero:	Comédia
Duração:	91 minutos
Classificação indicativa:	12 anos
Diretor:	Halder Gomes
Elenco:	Edmilson Filho, Mirian Freeland Bolachinha, Falcão, Fernanda Callou, Fiorella Mattheis, Haroldo Guimarães, Jesuíta Barbosa, Joel Gomes, Karla Karenina, Márcio Greicky, Raider Cadete, Roberto Bontempo.
Sinopse:	Na década de 70, um homem luta, junto a sua família, para manter vivo o sonho de projetar filmes para os menos favorecidos. Diante dos obstáculos governamentais, políticos e tecnológicos, Francisgleydisson não só terá que mudar de cidade, mas também fugir das “TV’s” que começavam, devagar, a chegar nos lares nordestinos.
Indicadores de avaliação (crítica especializada e público geral):	 A screenshot of the IMDb Pro page for the movie 'Cine Holliúdy'. It shows a search bar at the top, followed by the IMDb Pro logo and a 'Lista de observação' button. Below this, the movie's rating is displayed as 7.0/10 with 1.1K votes. There is a star icon and the word 'Avaliar' (Rate) next to it. At the bottom, there are links for 'Elenco e equipe', 'Avaliações de usuários', 'IMDbPro', and 'Todos os tópicos'.

Enredo: Cine Holliúdy é empreendedorismo do primeiro ao último minuto. Trata-se de um filme cuja narrativa não só envolve o público, como demonstra os obstáculos do empreendedor a cada linha de diálogo, expressão, sentimentos e ações do seu protagonista Francisgleydisson ou simplesmente, Francis. Um filme que tem orgulho de ser brasileiro, nordestino e cearense. Usou a linguagem típica de um Estado tão reconhecido como o Ceará, para traçar um estudo sobre estereótipos, relações de poder e trabalho. Não à toa, uma de suas primeiras frases introdutórias é acerca das suas legendas: “O primeiro filme brasileiro com legendas em cearencês”. Um filme que remete claramente à justificativa desse estudo, ou seja, revelar, por meio de narrativas audiovisuais, que o fascínio do cinema pode ser levado para ambientes educacionais como uma poderosa ferramenta pedagógica.

Situado no interior do Ceará, na década de 70, o filme conta a história de Francis, sua esposa Maria das Graças e seu filho Francisgleydisson Filho, o Francinho, projetores de filmes de baixo custo que levam para cidade desfavorecidas, a alegria e

o amor pelo cinema. Um sonhador por natureza, Francis não sabe fazer outra coisa. O cinema faz parte da sua vida e do seu trabalho. Sonhos e ilusões misturam-se a sua realidade, criando uma rejeição às novas tecnologias, na mesma proporção que acredita que os dias de magia podem estar chegando ao fim.

As TVs chegavam, mesmo que de maneira tímida, aos interiores do país. Se não em cada casa, mas nas praças, para todos poderem assistir. O que servia de motivação eleitoreira, movendo políticos com suas demagógicas promessas, resistências religiosas e uma comoção social de um povo ainda ignorante em termos de educação. Nesse contexto, o filme utilizou da comédia para tratar essa realidade brincando com os sentimentos, sejam por piadas e costumes, sejam pela candura, malícia e inocência dos seus personagens. De maneira semelhante, percebe-se que o filme usou como inspiração, obras significativas do imaginário popular como as novelas *O Bem Amado* e *Roque Santeiro* que possuíam muitos dos personagens presentes também em *Cine Holliúdy*.

O filme se inicia com o receio da família com a sua situação. Projeções em queda, TV's dominando o fascínio do público, com suas transmissões variadas e longas e a falta de recursos para equilibrar essa disputa. Eles resolvem mudar de cidade e acabam em Pacatuba, local onde uma das promessas do prefeito era a chegada de um cinema. Nesse momento, os demais personagens são apresentados, assim como todo o espaço da produção.

O filme se desenvolve a partir do momento que são apresentados as rotinas e os desafios de um empreendedor. Desde a escolha da moradia e do local de implantação, até as burocracias e principalmente, as influências que norteiam toda a comunidade. Dos policiais capachos e vendidos, até os fiscais da prefeitura que agem de acordo com as ordens superiores, enxerga-se na tela as provações e golpes que Francis sofre até o limite de aceitar que é parte das engrenagens do sistema. Entre uma cidade que começa a fervilhar pela novidade e o dia de inauguração, o caminho é árduo.

A conclusão é justamente na inauguração. Nesse momento, todos os conhecimentos de Francis são postos à prova e sua capacidade de gestor e empreendedor são essenciais para superar grandes obstáculos e reviravoltas. Numa exibição conturbada, entre um emendo e outro de películas e um estouro de maquinário, é o seu carisma e seus sonhos postos em prática que salvam Francis não só de um prejuízo

financeiro, como de outros problemas mais graves. O desfecho se dá com uma passagem no futuro, que pode ou não ser realidade, mas que é baseada num sonho da Maria das Graças, e demonstra o sucesso do seu marido, Francis, que se tornou um grande empresário, empreendedor, dono de Produtora, Distribuidora e Salas de Cinema pelo Mundo.

Relações entre a narrativa audiovisual e competências empreendedoras: Com base no modelo sugerido para compreensão das competências empreendedoras, algumas cenas e sequências foram selecionadas para elucidar essa relação e permitir uma reflexão mais aprofundada do tema para posterior utilização em ambiente educacional.

1 – Sequência introdutória

Entre os minutos 4:04 e 7:10, o personagem de Francis afirma toda sua paixão pelo cinema, os obstáculos que ele sofrerá e seu desejo em continuar mesmo diante das adversidades e da incredulidade de sua esposa. Maria das Graças possui um emprego e ambos um filho pequeno que já está na escola. Reticente, ela não tem segurança em uma mudança e sabe das dificuldades do ramo de trabalho do marido. Por outro lado, Francis é um entusiasta e deseja apenas mais uma chance para tentar fazer o que ama. Esse contexto é totalmente favorável ao estudo do empreendedorismo. Pois além de visionário, o empreendedor é um acima de tudo, um sonhador. Ele sonha e luta para sua concretização (DOLABELA, 2011; DORNELAS, 2001; MANFRIM, 2018a).

Aqui podem ser exploradas as competências de oportunidade, comprometimento, equilíbrio trabalho/vida e também estratégicas. Percebem-se **as competências de oportunidade**, quando é feita toda uma discussão sobre o produto. Sobre seu ambiente, seu contexto, sua entrada, seus desafios e se deve ser modificado ou não com base nos novos anseios do público. Isso reflete na avaliação do empreendedor onde suas aptidões devem antecipar à identificação de cenários favoráveis aos seus objetivos. Com isso, perceber acerca das potenciais chances de negócios apoiados por critérios pessoais de avaliação (CHAVES, 2006; MINELLO; SCHERER; ALVES, 2012).

Em relação às **competências de comprometimento e equilíbrio entre Trabalho e Vida pessoal**, não há um conflito drástico de interesses porque a família é completamente unida, o que há é receio. Medos acerca do futuro. O comprometimento de Francis é altíssimo, sua capacidade de recomeçar, mesmo diante do insucesso é similar ao que defende Man & Lau (2000b). Há um equilíbrio em sua vida, afetivo e de confiança, mas não financeiro. Esse é um obstáculo que podem trazer problemas e permeia o medo de Maria das Graças. Não há um “ganha-ganha” nesse momento, e o futuro é incerto (MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006).

Pode se fazer também um contraponto em relação **as competências estratégicas**, pois como afirma Kets de Vries (2009) e Man & Lau (2000b), há a necessidade do empreendedor compreender o ambiente organizacional interno e externo para determinar as melhores estratégias a médio e longo prazo, sendo os mais hábeis nessa missão. Francis é um empreendedor que entende do seu produto, mas a um nível muito baixo de conhecimento abrangente, de educação e de mundo. Ele se pauta pelo seu conhecimento empírico e de vida. Isso impossibilita uma visão de futuro e de melhor utilização de seus recursos de maneira estratégica e segura.

2 – Sequência de chegada a cidade e início do projeto

Uma sequência de cenas situada entre 24:20 e 37:50 que demonstra empreendedores em ação. Ao chegar em Pacatuba, a família inicia sua busca por um local para viver e trabalhar. Analisam sua renda, possuem um montante de Mil e quinhentos cruzeiros. Muito baixo para todo o projeto. Resolvem alugar um espaço maior e viver nele. Percebendo uma movimentação diferente na cidade, o Prefeito trata logo de saber quem é e o motivo dos novos moradores. Polícia e Prefeitura batem logo à porta de um Francis que já iniciou seu projeto. Demonstra-se aqui toda a burocracia histórica do Brasil, a convivência dos poderes com atitudes usurpadoras, opressoras e maliciosas, que visam lucros próprios e impossibilitam ao máximo a vida do empresário. Sua saída é apenas uma: Aceitar o apoio do prefeito que visa votos e crédito, em troca da liberação do embargo da obra.

As competências de comprometimento e equilíbrio trabalho/vida pessoal são evidentes nesse momento e se entrelaçam, pois a fé no projeto sempre varia entre Francis e Maria das Graças. Ao investir na casa, Maria é quase aliciada pelo corretor,

mas se impõe. Antes, Francis vende seu carro e é enganado por um cheque roubado. A prefeitura parece dificultar ao máximo o trabalho se não houver propina ou favorecimento. Diante dessas situações, alternam-se a resiliência e o apoio. As situações adversas ainda não abalaram a ideia central e mesmo com um desequilíbrio financeiro, há uma redução de conforto para que o sonho saia do papel (ZAMPIER; TAKAHASHI; FERNANDES, 2012b).

Nessa sequência percebem-se também **as competências de relacionamento**, pois ao conquistar os policiais e aderir à proposta do prefeito, Francis enxerga que sem essas relações, seu negócio não irá para frente. Dessa forma, o empreendedor estabeleceu parcerias que possibilitaram o funcionamento do seu cinema, criando uma possibilidade de articulação entre as partes (MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006; SANTA ROSA, 2016).

3 – Discurso de inauguração

Um momento importante do filme e talvez o de maior sensibilidade por todo o contexto e que está intimamente ligado a esse estudo é quando o personagem Francis, durante a inauguração de seu Cinema, após todo o discurso atabalhado e demagógico do prefeito, recebe a palavra e não se vende. Ele vende uma ideia. Vende a magia do cinema. Essa cena representa um casamento entre competências, pois o empreendedor demonstra, mesmo que de maneira tão singular e limitada, que o fascínio que o cinema exerce é algo que irá cativar a todos e passa a mensagem de que **conhecimento, dedicação, comprometimento e oportunidade** formam o alicerce para toda concretização de um sonho. Afinal, segundo Ruas (2005), toda competência é sedimentada por um conjunto de capacidades que podem ser desenvolvidas. A frase de Francis “Enquanto houver vida, haverá cinema” reflete bem toda a dedicação e amor do personagem pela sétima arte, justificando o seu trabalho e teimosia nesta intrépida e árdua missão.

4 – Sequência final

Essa sequência contém o clímax e o desfecho e é importante no tocante à execução do projeto. Entre os minutos 53:00 e 1:26:00, as competências conceituais e administrativas são postas em prática.

Inicia-se com toda a distribuição de funções e tarefas. Juntos, Francis, Francinho e Maria das Graças organizam, desde os produtos para a venda, até os cuidados com a bilheteria e separação e utilização dos equipamentos. Nesse contexto, diversas situações ocorrem. Desde a entrada indevida, as “carteiradas”, as tentativas de invasão, as reclamações e mau uso dos locais, problemas no equipamento e impaciência do público. Nesse momento, é possível estabelecer uma relação com os estudos de Sanches *et al.* (2018) que ressaltam **as competências administrativas** como a eficácia em buscar e alocar talentos, recursos físicos, financeiros e tecnológicos eficientemente. Organizando setores, planejando, mantendo liderança, motivação delegando tarefas e controlando todo o processo.

Em determinado momento, o projetor explode interrompendo a projeção da película. Se anteriormente Francis já utilizava de seus conhecimentos e habilidades para unir filmes diferentes, criando cortes entre eles, nesse momento a situação muda completamente. Ele precisa de uma solução que não promova a ira do público fazendo com que ocorra perda de dinheiro e a possibilidade de destruição de seu equipamento, como ocorrera em outras ocasiões. E dessa forma, **as competências conceituais** aparecem de forma evidente, pois são as ações velozes e intuitivas, e a capacidade de enxergar as situações por diferentes ângulos, que potencializam as chances de soluções assertivas (MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006; SANTA ROSA, 2016; SILVEIRA; SANCHES, 2017; ZAMPIER; TAKAHASHI; FERNANDES, 2012b), mesmo que sejam inusitadas, como foi a de Francis. Este resolveu dramatizar em contato com o público, as histórias da tela, criando um verdadeiro teatro para seu público, gerando emoção e a empolgação da plateia. O que parecia ser uma loucura transformou-se em arte e Francis deu, de fato, o que seu todos queriam. Um bom filme de ação e luta.

O desfecho é a realização do sonho. Após a exibição do filme, um corte temporal é dado e é possível ver a família de Francis no futuro, no que parece ser Hollywood. Os trechos dos sonhos de Maria das Graças ao longo do filme eram, na verdade, o desejo final. Eles estão no lançamento de seu novo filme e dão uma entrevista em que Francis reafirma todo seu amor e toda sua árdua jornada do Ceará para o Mundo. Ele agora é dono da Francisplexs, o que parece ser uma grande distribuidora de filmes e salas de cinema e também uma produtora. Não há como ter certeza se é realidade ou mais um sonho de Maria das Graças, contudo, os personagens estão diante, finalmente, do seu momento, da sua vitória, do seu ganha-ganha. Ocorre o

equilíbrio entre trabalho e vida pessoal, assim como o reconhecimento de todo esforço (MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006).

Abordagem metodológica em ambiente educacional: Cine Holliúdy é um filme para ser assistido inteiramente. Por diversos fatores. É uma excelente comédia de costumes e de época. Entre risos de canto de boca e gargalhadas, temos um produto nacional, nordestino e todo pautado no sonho de empreender. Além do sonho de empreender ele trata do cinema, ferramenta proposta neste estudo. Dessa forma, ele pode ser condicionado pelos professores a ser passado em duas aulas, de preferência seguidas e uma outra aula para uma grande discussão em grupo.

Como exercícios, os alunos podem elencar as competências que enxergam ao longo do filme e relacionar com atitudes dos personagens. Pode ser solicitada também a descrição do perfil de Francis, avaliando os pontos negativos e positivos de seu perfil empreendedor, correlacionando com suas competências no início e no fim da produção.

Acredita-se que o mais importante ao utilizar este filme é trabalhar a ideia principal: Empreendedorismo. É importante se ensinar o assunto previamente e principalmente elucidar seja antes ou durante o filme (caso necessário), questões que a narrativa aborda. Por exemplo, estereótipos e termos. Diante da atual conjuntura, é importante deixar claro o período em que o filme passa, o costume interiorano e, principalmente o olhar crítico que o filme também traz a diversos elementos, como burocracia, política, religião e tecnologia.

Conclusão: Cine Holliúdy é uma síntese deste trabalho. Tanto pela sua abordagem nacional e temática, como pelo verdadeiro amor pelo cinema. Francis tem um pouco do autor deste projeto. Como também, é um retrato do brasileiro empreendedor que passa por tantos obstáculos e privações para tentar ao menos, conseguir chegar perto do seu sonho. É uma oportunidade de ver o Brasil, em especial o Nordeste, por um ângulo cômico, mas não menos sentimental e, muitas vezes, triste. Entre uma gargalhada e outra, pode-se ter a sensação de que tudo sempre foi muito errado e injusto nesse país e que a vida para quem deseja empreender sempre foi muito difícil. Não só vale a apresentação, como uma profunda reflexão. Dessa forma, todas as competências poderão ser exploradas e rindo, será possível ensinar e aprender mais sobre o objeto de estudo.

O produto audiovisual atende aos 5 critérios pré-estabelecidos para sua aplicação em sala de aula. Ele é **aplicável e contribui** para a disciplina empreendedorismo, já que o personagem principal e sua família são empreendedores natos, mesmo sem estudo. E seu negócio é o elemento crucial que desenvolve toda a narrativa. As situações proporcionam o estudo das competências do início ao fim. Sua **encontrabilidade** é fácil. Ele está presente na plataforma de *streaming* Globoplay. Além de ser encontrada para venda *online* e lojas físicas. O **tempo** do filme proporciona a utilização em duas aulas, sendo necessário uma terceira aula ou quarta aula, para exercícios e discussão. Sugere-se que o filme seja exibido na íntegra. O **público-alvo** está corretamente de acordo com a proposta do episódio, mesmo tendo personagens estereotipados e frases maliciosas, apelativas ou palavras de baixo calão, elas estão presentes devido ao contexto e ambiente do filme. Como o direcionamento é feito para o ensino superior, não deve haver maiores problemas, bastando uma boa conversa antes da apresentação. Seria interessante contextualizar esses pontos antes da exibição. O **uso criativo da linguagem audiovisual** é perceptível no modo como o imaginário do cinema aparece, entre filmes de luta e faroeste, onde lampião, extraterrestres, lutadores, índios e *cowboys* surgem de maneira surreal e até mesmo caótica, criando um visual que mistura surrealismo e literatura de cordel. A forma como os personagens, em geral, aparecem e se relacionam, promove não só a contextualização das ideias a serem trabalhadas, como facilitam todo o entendimento da trama e do estudo.

4. CONCLUSÕES

Neste capítulo são apresentadas as conclusões desta pesquisa, tendo como base o resgate dos objetivos desta pesquisa. Na sequência, têm-se as considerações finais e são levantadas as pesquisas futuras sugeridas a partir deste trabalho.

Este estudo teve como objetivo **articular possíveis associações entre o uso da narrativa audiovisual, enquanto ferramenta educacional, e o ensino-aprendizagem das competências do Empreendedor em uma disciplina de Empreendedorismo**. Assim, acredita-se que este objetivo foi atingido devido a uma seleção intencional e criteriosa de produtos audiovisuais que reuniram de maneira diversificada,

gêneros e narrativas que puderam contribuir para associações diferenciadas e originais que se propuseram a unir, por sugestão, o fascínio exercido pelo poder do cinema, no papel das narrativas audiovisuais, com as competências do empreendedor estudadas na disciplina de Empreendedorismo.

O **primeiro objetivo específico** – selecionar os gêneros e os filmes dos produtos audiovisuais a serem estudados – foi atingido devido a uma seleção diferenciada e intencional de filmes e séries que procuraram, com base em critérios pré-estabelecidos, identificar potenciais relações educacionais entre o objeto de estudo e a narrativa de cada produto audiovisual definido. Acredita-se que a seleção foi diferenciada porque foram escolhidos produtos audiovisuais que diferem da escolha geral já utilizada para este ou outros temas relacionados ao campo da Administração.

Muitas obras cinematográficas utilizadas como ferramentas educacionais seguem um padrão mais clássico e convencional, buscando elementos mais claros e diretos para ensino em ambientes educacionais. As escolhas para este estudo foram pautadas pelo interesse em diversificar essas obras, buscando opções mais atuais, de gêneros variados, para estimular a compreensão do aluno além da captação óbvia, mas, principalmente, pela reflexão, debate e aprendizagem experiencial que foge do lugar comum e/ou da zona de conforto.

Sedimentados pelos critérios pré-estabelecidos, cada produto audiovisual selecionado deverá auxiliar o professor devido a importantes fatores. Seja pelo tempo para apresentação ou visualização por parte dos alunos, visto que a maioria dos produtos aqui foi retirada de séries, o que proporciona a redução do tempo em tela, a potencialização do plano de aula, do tempo de estudo, evitando assim o que pode ser chamado de passatempo ou muleta educacional. Seja pelo uso criativo dos recursos audiovisuais, elencando formas diferentes de abordar situações que envolvem competências empreendedoras. Seja pela adequação correta ao público ou pela facilidade em encontrar os produtos selecionados. Os critérios utilizados embasaram as escolhas e permitiram, após as associações, transformá-los em ferramentas educacionais adequadas para os mais diversos ambientes educacionais. Com isso, conclui-se que por meio de ferramentas audiovisuais diversas, e com uma abrangência interessante, acredita-se ser possível trabalhar o tema competências empreendedoras de uma forma diferenciada, divertida (mas não menos profunda/detalhada), pautando o conhecimento no decorrer de uma aprendizagem experiencial que proporcione apreensão dos conceitos de uma forma quase que natural.

De toda triagem feita com diversos filmes e séries, a seleção final contou com cinco produtos, cuja ênfase se deu no tempo em tela e na potência temática a ser explorada. *Scorpion* é um drama de ação com personagens diferentes; *Breaking Bad* é um drama policial muito humano e real, com toques de *Western* moderno; *Monstros ao trabalho* é uma animação com foco diretamente no ambiente de trabalho; *Westworld* é uma mistura de ficção científica, *Western* e Drama, cujo empreendedorismo está presente tanto no ambiente, quanto no potencial reflexivo dos seus personagens; *Cine Holliúdy* é uma comédia brasileira, genuinamente cearense pautada no espírito empreendedor de luta, de riscos e obstáculos. Filmes variados para competências diversificadas.

O **segundo objetivo específico** – relacionar Filmes x Competências Empreendedoras para gerar produtos audiovisuais que elucidem esta relação – foi alcançado após uma análise completa e detalhada dos produtos audiovisuais selecionados sedimentados por gêneros variados, e que puderam englobar cinco produtos, uma quantidade sensível de estilos, de temas e pontos de vistas diferenciados. Tendo como objeto de estudo as competências empreendedoras, toda relação desenvolvida foi fundamentada por associações entre temas, assuntos, mensagens ou personagens que pudessem, por analogia, metáforas ou alusões, representar uma ou mais competência de acordo com o desenvolvimento da narrativa. Dessa forma, ao assistir cada produto, se procurou enxergar e traduzir de maneira singular e criativa, sem deixar de lado a coerência e a plausibilidade, como esses elementos poderiam contribuir para o ensino das competências como um todo e também especificamente.

Scorpion é um drama pautado na ação inteligente e na personalidade dos seus personagens. Por serem gênios e demonstrar a relação deles com o mundo e com sua empresa, suas competências empreendedoras podem ser observadas de maneira pontual. As relações mesmo no episódio piloto são evidenciadas e todo escopo da série é desvelado claramente, para que se compreenda as motivações dos personagens. *Breaking Bad* é um drama policial que foca em especial numa jornada de mudança de vida que envolve um produto. Dessa forma, a relação entre conduta, escolhas e Empreendedorismo possuem uma forte ligação e, mesmo com a conduta moral em voga, o estudo das competências torna-se pertinente devido às opções, aos riscos, à qualidade do produto, aos relacionamentos, ao comprometimento e principalmente ao equilíbrio entre trabalho e vida do personagem.

Monstros ao trabalho é uma animação livre que mesmo parecendo direcionada ao público infantil, encanta pelos diálogos espertos, pela doçura e criatividade em tela. Com seu tempo e espaço dentro de uma empresa e usando seus personagens monstros como reflexos dos seres humanos, toda a mudança empresarial, medos, receios e oportunidades podem se relacionar com competências, demonstrando de maneira quase lúdica, formas diferentes de se estudar o tema. *Westworld* é, talvez, o de maior analogia entre todos, não porque seu tema não permite clareza, permite, pois, tratar-se de um parque temático criado no futuro para agradar um público-alvo específico, mas vai além ao apresentar personagens densos, cuja as atitudes se assemelham em muito com modelos de empreendedores. Foi uma abordagem diferente das demais e que, ao fazer o estudo dos personagens, proporcionou um modo diferente de sugerir e introduzir o aluno a refletir de maneira mais profunda e abrangente sobre competências empreendedoras.

Por fim, Cine Holliúdy, com toda sua ambientação nordestina, sua linguagem regional e pontual, reflete puro Empreendedorismo, ao falar justamente sobre isso, numa época difícil. Um filme que uniu as duas pontas desse estudo: Cinema e Empreendedorismo. Ao utilizar a história de Francisgleydisson e seu sonho em levar Cinema pelo interior do Ceará para os mais desfavorecidos, não só as competências empreendedoras foram exploradas pelas suas atitudes e escolhas, como o Empreendedorismo é reforçado pelo sonho, pela visão e pela ousadia defendida por diversos autores aqui estudados. As relações feitas, e aqui sugeridas, tiveram seu alicerce nos autores que se debruçaram sobre o tema e buscaram utilizar de criatividade para romper as resistências e obstáculos da utilização dessa ferramenta em ambientes educacionais. Com base nesses pontos, é possível concluir que os produtos selecionados cumprem seus objetivos em relacionar narrativas e objeto de estudo, articulando associações diferenciadas, apresentando as competências por ângulos diferentes e aprofundando-se em cada uma de modo divertido, emocionante e principalmente reflexivo. Dessa forma, é possível contribuir para um ensino diferenciado da disciplina Empreendedorismo.

O terceiro objetivo específico – montar uma proposta de plano de ensino para uma disciplina de Empreendedorismo pautada em um ou mais produtos audiovisuais gerados – foi elaborado com base em planos de ensino selecionados de diversas instituições de ensino superior. O foco aqui foi desenvolver e sugerir um modelo que

adaptasse ao menos uma das cinco narrativas audiovisuais aqui presentes. Foi elaborado um plano geral com os principais assuntos versados na disciplina Empreendedorismo, com destaque maior para o assunto competências empreendedoras.

Nesse momento, foi selecionada a narrativa, sugerida a metodologia de uso dessa ferramenta e a aplicação da narrativa em aulas. Assim como definida a forma de debate, estudo, compreensão e desenvolvimento de métodos para o envolvimento e absorção do conteúdo pelos alunos. Importante reforçar que se trata de uma sugestão de plano de ensino, podendo o professor, com base nas relações e propostas feitas aqui, modificar ou desenvolver novas ideias acerca dos produtos audiovisuais trabalhados. Destaca-se que este é o foco do trabalho, não direcionar o professor a um caminho metodológico único, mas induzi-lo a pensar em novas possibilidades utilizando esses produtos (ou outros) que ele tenha interesse, estimulando assim criações de planos de ensino que sejam mais atuais e compatíveis com as atuais gerações.

4.1. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo buscou estabelecer a união entre duas paixões, o Cinema e o Ensino. Esta união proporciona uma ferramenta que há muito tempo é utilizada, mas que sofre resistências, como visto ao longo desse estudo, por preconceito, má utilização ou receio do professor no seu próprio potencial. Utilizar Cinema e seus produtos audiovisuais é mexer com uma paixão muito singular, para aqueles que gostam de ver filmes e gostam de sentir e refletir cada momento, independentemente do gênero. É daí que surge seu fascínio e, conseqüentemente, a promoção de emoção e sentimentos em diversos níveis. Diante disto, basta um professor usar seus conhecimentos e associar uma narrativa a um tema específico e assim orientar seus alunos. As opções são inúmeras e os métodos são bastante variados. Acredita-se que é necessário não só um discernimento acerca do conteúdo e do processo (**o que** será apresentado para os alunos, em termos de produtos audiovisuais; e **como** serão trabalhados estes produtos), mas também uma sensibilidade no que diz respeito ao alcance destas escolhas em prol do aprendizado.

Realizar uma seleção entre filmes e séries, mesmo sendo prazeroso, requer técnicas, métodos, critérios. Por ser intencional e indutivo, faz-se necessário o conhecimento prévio do que se vai estudar, bem como o conhecimento básico da cinematografia. Todos os elementos, gêneros e escolas, serviram para embasar a pesquisa e, mesmo entre tantas horas de seleção e o cuidado processual de reduzi-las, proporcionar uma gama de escolhas mais interessantes e direcionadas.

Durante as análises e associações, também foi necessário estabelecer novos critérios. Após o período de fundamentação, esses critérios foram essenciais para extrair o melhor de cada produto, podendo proporcionar ao leitor uma compreensão mais detalhada do que se trata a narrativa, revelando o enredo, as relações e, consequentemente, as opções metodológicas para aplicação em sala de aula. Preferiu-se, nesse momento, optar por menos obras com maior nível de detalhe, do que mais obras com detalhamento mínimo.

A sugestão de um plano de ensino deve ser tratada como opção ou como uma possibilidade de orientação para o enfoque deste estudo, bem como exercer um papel de apoio e incentivo à utilização dessa ferramenta educacional. Uma ferramenta que pode unir paixões e estabelecer um elo diferente entre professor e aluno, não importando o ambiente educacional. Vale frisar que a sala de aula continua sendo um local de destaque para esse uso, pois é onde ocorre a relação de aprendizado em tempo real, de caráter crítico pessoal e reflexivo. Diante disso, observa-se que há espaço para a potencialização de emoções, estudos e práticas.

Por fim, a importância desse estudo vai além de um gosto particular seja do autor, seja de qualquer professor. Ele é embasado pela visão de futuro, pelas dificuldades impostas pelas duas últimas gerações, Z e Alfa, que hoje formam o alicerce não só da educação, mas dos rumos da sociedade. Num ambiente tecnológico, norteado por redes sociais, aplicativos e aparelhos que mediam modos de pensar promovem a maior era de troca de informação da história e possuem o ônus e bônus das contradições de um crescente isolamento social coletivo que contrasta com milhares de pessoas interagindo em rede. Diante desta realidade, acredita-se que é necessário lançar um novo olhar para a educação/ensino/aprendizagem, por meio de revisões metodológicas que possam cooptar os alunos, captando sua atenção, induzindo suas reflexões e, principalmente, contribuindo para uma aprendizagem experiencial favorável ao seu desenvolvimento mental, social e profissional. O cinema coopta para a sala

de aula. Os *streamings* cooptam dentro de casa. Ambos, unidos, podem cooptar para os ambientes educacionais.

4.2. SUGESTÕES PARA PESQUISAS FUTURAS

O presente estudo serve como estímulo para pesquisas futuras que envolvam não só outras associações de narrativas audiovisuais como ferramenta educacional para diversos temas e estudos, mas também pesquisas, entrevistas e principalmente experimentos para uma maior e melhor compreensão acerca desta ferramenta. São muitas possibilidades, pois sua abrangência é compatível ao ensino transversal. Desse modo, algumas sugestões são:

- Desenvolver pesquisas com alunos para conhecer mais a fundo o perfil e os gostos deles acerca da temática Empreendedorismo/Cinema, fazendo com que a seleção de narrativas seja ainda mais profunda e direcionada;
- Desenvolver pesquisas com professores, para que se conheça mais acerca da utilização desta ferramenta, sobre sua aceitação, os métodos utilizados, os produtos selecionados e os resultados que possam ser obtidos;
- Realizar experimentos em salas de aula e ambientes educacionais EAD com base na temática Empreendedorismo/Cinema, com vistas a investigar os resultados obtidos mediante as metodologias aplicadas;
- Desenvolver novas associações com outros produtos audiovisuais, com o intuito de expandir as possibilidades de sugestão destes para professores;
- Realizar uma pesquisa em instituições que utilizam esta ferramenta, em cursos com temáticas semelhantes, para comparar resultados e ter uma visão ainda mais ampla do potencial desta ferramenta em termos de resultados educacionais.

REFERÊNCIAS

- AGÊNCIA SEBRAE. **Saiba qual é o perfil do jovem empreendedor brasileiro.** Disponível em: <<https://dcomercio.com.br/categoria/negocios/saiba-qual-e-o-perfil-do-jovem-empreendedor-brasileiro>>. Acesso em: 11 jun. 2021.
- ALMEIDA, M. J. **Imagens e sons: a nova cultura social.** São Paulo: Editora Cortez, 2001.
- ALVARENGA, L. L. DE O. Aproximações teóricas sobre práticas narrativas audiovisuais na contemporaneidade. **Revista Belas Artes**, v. 22, p. 1–14, 2016.
- ANGERAMI, P. L. **Cinema , Educação e Filosofia : Possibilidades de uma poética no ensino.** [s.l.] Universidade Estadual Paulista, 2014.
- ANPROTEC. **MEC e Sebrae firmam acordo para desenvolver a cultura empreendedora.** Disponível em: <<https://anprotec.org.br/site/2021/04/mec-e-sebrae-firmam-acordo-para-desenvolver-a-cultura-empreendedora/>>. Acesso em: 22 jun. 2021.
- ARAÚJO, R. M. et al. Empreendedorismo: uma investigação na evolução da perspectiva empreendedora dos estudantes de uma IES privada no Rio Grande do Norte. **Revista Eletrônica de Estratégia & Negócios**, v. 5, n. 1, p. 28, 11 maio 2012.
- AUMONT, J. **A Estética do Filme.** [s.l.] Papirus, 2008.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** [s.l.] edições 70, 1977.
- BARROS, J. D'ASSUNÇÃO. Cinema e história – as funções do cinema como agente, fonte e representação da história. **Ler História**, n. 52, p. 127–159, maio 2007.
- BAZIN, A. **O que é Cinema?** 1. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991. v. 13
- BEHLING, G. **A relação entre as competências empreendedoras e o comportamento estratégico dos microempreendedores individuais (MEIS) tomadores de créditos de Santa Catarina.** [s.l.] Universidade do Vale do Itajaí, 2015.
- BERALDO, V. V. **Geração Alpha** Revista Tutores, , 2018.
- BERGAN, R. **Guia Ilustrado Zahar de Cinema.** 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2012.
- BERNADET, J.-C. **O que é Cinema?** São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.
- BERT, A. O.; RAMOS, R. F. Experiências Com a Arte Cinematográfica Na Escola. **Travessias**, v. 8, n. 3, p. 99–109, 2014.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema: Uma introdução.** São Paulo: Editora Edusp, 2013.
- BOSCARIOL, M. **Quais são os Elementos da Narrativa? Conheça todas suas características e como utilizá-los em seus textos narrativos.** Disponível em:

<<https://comunidade.rockcontent.com/elementos-da-narrativa/>>. Acesso em: 3 jul. 2021.

BOSMA, N. et al. **GEM Global Entrepreneurship Monitor 2020/2021**. UK: Global Entrepreneurship Research Association, 2021.

BOYATZIS, R. E. Beyond competence: The choice to be a leader. **Human Resource Management Review**, v. 3, n. 1, p. 1–14, mar. 1993.

BRANDÃO, H. P.; GUIMARÃES, T. DE A. Gestão de competências e gestão de desempenho: tecnologias distintas ou instrumentos de um mesmo construto? **Revista de Administração de Empresas**, v. 41, n. 1, p. 8–15, mar. 2001.

BRANDÃO, M. S. **Leve seus alunos ao cinema**. 1. ed. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2011.

BROLLO, M. X. Pequenas E Microempresas. **Revista Capital Científico**, p. 97–112, 2003.

CAMPOS, G. **Georges Méliès: o mágico dos filmes**. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/o-magico-dos-filmes/>>. Acesso em: 1 jul. 2021.

CARDOSO, C. E. DA S. **Motivações e Barreiras para a Prática de Empreendedorismo Feminino no Norte de Portugal: Um estudo exploratório**. [s.l.] INSTITUTO SUPERIOR DE CONTABILIDADE E ADMINISTRAÇÃO DO PORTO INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO, 2016.

CASTELLS, M. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2003.

CASTILHO, A. **Filmes Para Ver e Aprender**. [s.l.] Editora QualityMark, 2003.

CESA, A. B. **A importância dos jovens para o empreendedorismo no Brasil**. Disponível em: <<https://www.barrazine.com.br/2020/07/a-importancia-dos-jovens-para-o-empreendedorismo-no-brasil/#gs.2yxtfw>>. Acesso em: 11 jun. 2021.

CHAVES, H. DE Q. **Educação em empreendedorismo : A potencialização de negócios por meio do desenvolvimento de competências do empreendedor**. [s.l.] UFPE, 2006.

CHRISTOFOLETTI, R. Filmes na sala de aula: recurso didático, abordagem pedagógica ou recreação? **Revista Educação UFSM**, v. 34, n. 03, p. 603–616, 2009.

CIO. **Pandemia evidencia resiliência e lealdade das gerações Y e Z, aponta Deloitte**. Disponível em: <<https://cio.com.br/carreira/pandemia-evidencia-resiliencia-e-lealdade-das-geracoes-y-e-z-aponta-deloitte/>>. Acesso em: 16 jun. 2021.

COCTEAU, J. **Dois roteiros: O Sangue do poeta e O testamento de Orfeu**. [s.l.] Editora Orion, 1968.

COLECHA, V. L. V.; CHICOSKI, R. O Cinema Na Sala De Aula: Possibilidades De Leitura. **O Professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, v. 1, p. 20, 2012.

CONAJE. **Carga Tributária, Burocracia e Gestão são os maiores desafios dos jovens empresários Brasileiros**. Disponível em: <<http://conaje.com.br/projetos/pesquisa-conaje/>>. Acesso em: 8 jun. 2018a.

CORBETT, A. C. Experiential Learning within the Process of Opportunity Identification and Exploitation. **Entrepreneurship Theory and Practice**, v. 29, n. 4, p. 473–491, 4 jul. 2005.

CORREIA, N. K. S.; ARAGÃO, I. M. DE; SILVA, A. L. S. O estudo da disciplina de empreendedorismo nas instituições de ensino superior de administração de Aracaju e de São Cristóvão (SE). **Revista Gestão Universitária na América Latina - GUAL**, p. 72–93, maio 2019.

CORREIO BRASILIENSE. **Empreendedorismo no ensino básico e superior já é uma realidade**. <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/comunidade-ei/2019/07/23/noticias-comunidadeei,773153/empreendedorismo-no-ensino-basico-e-superior-ja-e-uma-realidade.shtml>. Acesso em: 24 jun. 2021.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa**. 3ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

D'ANGELO, M. **Narrativas Audiovisuais**. Disponível em: <<http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/leia/reportagens-artigos/artigos/3123-narrativas-audiovisuais>>. Acesso em: 21 jun. 2021.

DALPIAZ, D. **Qual o perfil do jovem empreendedor?** Disponível em: <<https://dalpiazdalpiaz.com.br/opiniao-e-noticia/qual-o-perfil-do-jovem-empreendedor#.YL-DtPIKjcf>>. Acesso em: 7 jun. 2021.

DEGEN, R. J. Empreendedorismo: uma filosofia para o desenvolvimento sustentável e a redução da pobreza. **Revista de Ciências da Administração**, v. 10, n. 21, p. 11–30, 3 nov. 2008.

DEWEY, J. **Arte como Experiência**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010.

DIÁRIO DO COMÉRCIO. **Brasil vira país do empreendedorismo**. Disponível em: <<https://diariodocomercio.com.br/negocios/brasil-vira-pais-do-empreendedorismo/>>.

DOLABELA, F. **Fernando Dolabela** atividades e experiências, , 2008.

DOLABELA, F. **Oficina do empreendedor**. [s.l.: s.n.].

DORNELAS, J. C. A. **Empreendedorismo: transformando ideias em negócios**. Rio de Janeiro: Editora Eletrônica Futura, 2001.

DRUCKER, P. F. **Sociedade Pós-Capitalista**. São Paulo: Editora Pioneira, 1993.

DUARTE, R. **Cinema e Educação**. 1. ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2002.

DUTRA, J. S. **Gestão por competências**. 11ª ed. Porto Alegre: Editora Gente, 2001.

DUTRA, J. S. et al. **Absorção do conceito de competência em gestão de pessoas: a percepção dos profissionais e as orientações adotadas pelas empresas**. Competências : conceitos, métodos e experiências. **Anais**. Salvador: 2008

FAIA, V. DA S.; ROSA, M. A. G.; MACHADO, H. P. V. Alerta Empreendedor e as abordagens causation e effectuation sobre empreendedorismo. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 18, n. 2, p. 196–216, abr. 2014.

FALA! UNIVERSIDADES. **Mas tem na Netflix? – rumo à democratização do**

cinema. Disponível em: <<https://falauniversidades.com.br/streaming-netflix-cinema/>>. Acesso em: 29 jun. 2021.

FANTIEL, D. O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia. **Illuminuras**, v. 21, n. 54, p. 955–959, 2020.

FAVARI, F. **Qual é a importância do empreendedorismo para o desenvolvimento do país?** Disponível em: <<https://www.contabilidadenatv.com.br/2021/03/qual-e-a-importancia-do-empreendedorismo-para-o-desenvolvimento-do-pais/>>.

FECOMERCIOSP. **No Ensino de conceitos de empreendedorismo pode ter impactos positivos nas escolas.** Disponível em: <<https://www.fecomercio.com.br/noticia/ensino-de-conceitos-de-empreendedorismo-pode-ter-impactos-positivos-nas-escolas>>. Acesso em: 17 jun. 2021a.

FECOMERCIOSP. **No Ensino de conceitos de empreendedorismo pode ter impactos positivos nas escolas.**

FELIPE, M. A. **CINEMA E EDUCAÇÃO : interfaces , conceitos e práticas docentes.** [s.l.] UFRN, 2006.

FERNANDES, R. J. R. Breve histórico do ensino de empreendedorismo no Brasil. **Revista GV Novos Negócios**, v. 5, n. 5, p. 36–39, 2013.

FIET, J. O. The pedagogical side of entrepreneurship theory. **Journal of Business Venturing**, v. 16, n. 2, p. 101–117, mar. 2001.

FIGURELLI, R. C. Cinema, a sétima arte. **Extensio: Revista Eletrônica de Extensão**, v. 10, n. 15, p. 110–119, set. 2013a.

FILION, L. J. **Carreiras Empreendedoras do Futuro.** São Paulo, SEBRAE, 2001.

FILION, L. J.; COUTINHO, G. L. O planejamento do seu sistema de aprendizagem empresarial: identifique uma visão e avalie o seu sistema de relações. **Revista de Administração de Empresas**, v. 31, n. 3, p. 63–71, set. 1991.

FLEURY, A. C. C.; FLEURY, M. T. L. **Estratégias empresariais e formação de competências: um quebra-cabeça caleidoscópico da indústria brasileira.** São Paulo: Editora Atlas, 2004.

FORATO, T. **Walmart planeja criar streaming atingindo camadas mais populares dos EUA.** Disponível em: <<https://natelinha.uol.com.br/mercado/2018/07/19/walmart-planeja-criar-streaming-atingindo-camadas-mais-populares-dos-eua-118483.php>>. Acesso em: 29 jun. 2021.

FRANCO, B. B. et al. Uso de filmes para o ensino de gestão: Uma proposta metodológica. **Métodos e Pesquisa em Administração**, v. 2, n. 1, p. 54–63, dez. 2017.

FRESQUET, A. **Cinema e Educação: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica dentro e “fora” da escola.** São Paulo: Editora Autêntica, 2013.

GANCHO, C. Elementos da Narrativa. **PUC-Rio**, p. 138–175, 1993a.

GARCIA, R. et al. Empreendedorismo acadêmico no brasil: uma avaliação da

propensão à criação de empresas por estudantes universitários. **REGEPE - Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas**, v. 1, n. 3, p. 36, 9 jan. 2013.

GARCÍA ROLDÁN, Á. **Videoarte En Contextos Educativos**. [s.l.] Universidad de Granada, 2012.

GENETTE, G. **Discurso da Narrativa**. Lisboa: Vega, 1985.

GOBIRA, J. **Por que o empreendedorismo é tão importante**. Disponível em: <<https://app.startse.com/artigos/por-que-o-empreendedorismo-e-tao-importante>>. Acesso em: 8 jun. 2021a.

GODOI, K. C. ET AL. **Pesquisa qualitativa em estudos organizacionais: paradigmas, estratégias e métodos**. São Paulo: editora Saraiva, 2006.

GÓMEZ, G. O. **Educomunicação – recepção midiática, aprendizagem e cidadania**. São Paulo: Editora Paulinas, 2014.

GOV.BR. **RESOLUÇÃO CNE/CP Nº 1, DE 5 DE JANEIRO DE 2021**. Disponível em: <<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-cne/cp-n-1-de-5-de-janeiro-de-2021-297767578>>. Acesso em: 22 jun. 2021.

GUIA DA CARREIRA. **Quer fazer faculdade de empreendedorismo?** Disponível em: <<https://www.guiadacarreira.com.br/cursos/faculdade-de-empreendedorismo/>>.

HARTMANN, L. Linguagem Audiovisual, Teatro e Educação: usos da imagem dentro e fora da sala de aula. **Teatro: criação e contrução do conhecimento**, v. 1, n. 1, p. 90–100, 2013.

HASHIMOTO, M.; FONSECA JR, R. S. DA. A Importância do Ensino Empreendedor na Formação do Nível Técnico. **Revista de Negócios**, v. 23, n. 3, p. 7, 8 fev. 2019.

HENRIQUE, D. **História do cinema: 7 movimentos cinematográficos**. Disponível em: <<https://br.blastingnews.com/curiosidades/2020/02/historia-do-cinema-7-movimentos-cinematograficos-003068033.html>>. Acesso em: 1 jul. 2021.

HISRIC, R. D.; PETERS, M. P.; SHEPHERD, D. A. **Empreendedorismo**. 7. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

HUNT, R. E.; MARLAND, J.; RAWLE, S. **A linguagem do Cinema**. Porto Alegre: Editora Bookman, 2013.

JORDÃO, M. H. A mudança de comportamento das gerações X,Y,Z e Alfa e suas implicações. **Universidade de São Paulo – Campus São Carlos**, p. 1–35, 2016.

KAHTALIAN, M.; MOTTA, L. T. DA. O cinema à luz das teorias da complexidade de Edgar Morin: Uma reflexão produtiva para o momento atual. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba**, n. 1, p. 22–38, 2020.

KETS DE VRIES, M. F. R. **Organizational Paradoxes: Clinical Approaches to Management**. [s.l.] Editora Routledge, 2009.

KEYNES, J. M. **A Treatise on Money: The Pure Theory of Money and the Applied Theory of Money**. [s.l.] Martino Fine Books, 1930.

KOLB, D. A. *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. **Prentice Hall, Inc.**, n. 1984, p. 20–38, 1984.

KRAKAUER, P. V. DE C.; SANTOS, S. A. DOS; ALMEIDA, M. I. R. DE. Teoria da Aprendizagem Experiencial no Ensino de Empreendedorismo: Um Estudo Exploratório. **Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas**, v. 6, n. 1, p. 101–127, 1 abr. 2017.

LEAL, A. P. et al. Competências empreendedoras: um diferencial para as organizações neste novo milênio. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 08, n. 08, p. 13–34, 22 ago. 2018.

LIRA, B. C. **Práticas pedagógicas para o século XXI: A sociointeração digital e o humanismo ético**. [s.l.] Editora Vozes, 2016.

LUZ, T. R. DA. **TELEMAR-MINAS: competências que marcam a diferença**. [s.l.] UFMG, 2001.

MACHADO, A. C. A.; LENZI, F. C.; MANTHEY, N. B. O Ensino do empreendedorismo em cursos de graduação: Panorama das práticas dos cursos de Ciências Sociais Aplicadas. **Revista Alcance**, v. 24, n. 4(Out/Dez), p. 575, jun. 2018a.

MAMEDE, M. I. DE B.; MOREIRA, M. Z. **Perfil de competências empreendedoras dos investidores portugueses e brasileiros: um estudo comparativo na rede hoteleira do Ceará**. ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS- GRADUAÇÃO E PESQUISA EM ADMINISTRAÇÃO. **Anais...**Rio de Janeiro: Anpad, 2005

MAN, T. W. Y.; LAU, T. Entrepreneurial competencies of sme owner/managers in the hong kong services sector: a qualitative analysis. **Journal of Enterprising Culture**, v. 08, n. 03, p. 235–254, set. 2000.

MANCIO, M. G. **Educação empreendedora no ensino superior: Proposta de um programa adequado ao contexto brasileiro**. [s.l.] Universidade Federal de Juiz de Fora, 2018.

MANFRIM, L. R. **O Empreendedor é um visionário**. Disponível em: <<https://jornaldebrasil.com.br/blogs-e-colunas/professor-m/o-empreendedor-e-um-visionario/>>. Acesso em: 6 jun. 2021.

MARCELLO, F. D. A.; FISCHER, R. M. B. Tópicos para Pensar a Pesquisa em Cinema e Educação. **Educação e Realidade**, v. 36, n. 02, p. 505–519, 2011.

MARQUES, M. R. **Cinema em Hollywood: A história completa**. Disponível em: <<https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/cinema-em-hollywood-a-historia-completa>>. Acesso em: 1 jul. 2021.

MASCARELLO, F. **História do cinema mundial**. São Paulo: Editora Papirus, 2006.

MASSARO, A. et al. **O USO DE FILMES NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LIDERANÇA SITUACIONAL**. Artigo apresentado no Congresso de Contabilidade 2015. **Anais...**Santa Catarina: 2015

MCCRINDLE, M.; WOLFINGEREMILY. **The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations**. [s.l.] University of New South Wales Press, 2010.

- MELLO, S. C. B. DE; LEÃO, A. L. M. DE S.; PAIVA JÚNIOR, F. G. DE. Competências empreendedoras de dirigentes de empresas brasileiras de médio e grande porte que atuam em serviços da nova economia. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 10, n. 4, p. 47–69, dez. 2006.
- MENEZES, E. T. DE. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. Disponível em: <<https://www.educabrasil.com.br/temas-transversais/>>. Acesso em: 23 jun. 2021.
- MINELLO, I. F.; SCHERER, L. A.; ALVES, L. D. C. Competências do empreendedor: Uma análise com empreendedores que vivenciaram o insucesso empresarial. **Revista de Negócios**, v. 17, n. 4, p. 74–90, 7 nov. 2012.
- MOGADOURO, C. DE A. **Educomunicação e escola : o cinema como mediação possível (desafios , práticas e proposta)**. [s.l.] USP, 2011.
- MOGOLLÓN, R. H.; POLICARPO, F. **O papel do ensino superior do empreendedorismo no desenvolvimento sustentável da sociedade**. XV SLEEE. **Anais...** Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, 2013
- MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Editora Papirus, 2013.
- MORIN, E. **O Cinema ou o Homem Imaginário**, 1970.
- MORIN, E. **As estrelas: mito e sedução no cinema**. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1989.
- MORIN, E. **Complexidade e ética da solidariedade**. (G. de Castro, Ed.) Ensaios da Complexidade. **Anais...** Porto Alegre: Sulina, 1997
- MORIN, E. **A cabeça bem-feita: repensar e reformar o pensamento**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- MOTTA, R. **A importância do empreendedorismo social para a retomada econômica**. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/empreendedorsocial/2021/03/a-importancia-do-empreendedorismo-social-para-a-retomada-economica.shtml>>. Acesso em: 8 jun. 2021.
- MUNDO VESTIBULAR. **Faculdade de Empreendedorismo**. Disponível em: <<https://www.mundovestibular.com.br/cursos/faculdade-de-empreendedorismo>>. Acesso em: 5 jun. 2021.
- MUNDOCOOP. **Pesquisa revela o perfil dos jovens empreendedores no País**. Disponível em: <<https://www.mundocoop.com.br/destaque/pesquisa-revela-o-perfil-dos-jovens-empreendedores-no-pais.html>>. Acesso em: 5 jun. 2021.
- NAPOLITANO, M. **Como usar o cinema em sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2015.
- NEPOMUCENO, L. P. DE O. **Cinema, Tecnologia e Administração: O uso da linguagem cinematográfica como apoio ao professor da disciplina Teoria Geral da Administração**. [s.l.] UNINTER, 2018.
- NETO, A. D. A Importancia da Educação Empreendedora para a formação do Profissional Reflexivo. **I Workshop de Formação de Empreendedores**

Universitarios del Mercosur, p. 1–38, 2004.

NEVES, L. DE J. DAS. **Perfil Empreendedor: Um estudo de caso sobre os estudantes de administração de uma instituição de ensino superior no recôncavo da Bahia**. [s.l.] FAMAM, 2020.

NOGUEIRA, L. **Gêneros Cinematográficos**. Covilhã: LabCom, 2010.

OLIVEIRA, A. B. DE. Uso de fontes fílmicas em pesquisas sócio históricas da área da saúde. **Texto & Contexto - Enfermagem**, v. 26, n. 4, p. 1–10, 8 jan. 2018a.

OLIVEIRA, R. C. DE. **Cinepedagogia ou arte de educar pelo cinema**. [s.l.] Universidade Estadual de Campinas, 2018b.

PENAFRIA, M. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). **VI Congresso SOPCOM**, p. 1–10, 2009.

PENAFRIA, M.; FREIRE, M. Revista Digital de Cinema Documentário. **Revista Digital de Cinema Documentário**, v. 11, p. 297, 2011.

PERRENOUD, P. **Construir as Competências Desde a Escola**. Porto: Editora Penso, 1999.

PILLAR, A. D.; CAMPOS, J. DE. Narrativas audiovisuais na educação: a videoarte. **Revista de Artes da EBA/UFMG**, v. 11, n. 21, p. 168–190, 2021.

PIMENTEL, A. A teoria da aprendizagem experiencial como alicerce de estudos sobre desenvolvimento profissional. **Estudos de Psicologia (Natal)**, v. 12, n. 2, p. 159–168, ago. 2007.

POLITIS, D. The Process of Entrepreneurial Learning: A Conceptual Framework. **Entrepreneurship Theory and Practice**, v. 29, n. 4, p. 399–424, 4 jul. 2005.

PORTAL COMUNIQUE-SE. **Cresce o número de novos empreendedores e da formalização de negócios na busca do sucesso no mercado**. Disponível em: <<https://portal.comunique-se.com.br/cresce-o-numero-de-novos-empreendedores-e-da-formalizacao-de-negocios-na-busca-do-sucesso-no-mercado-259199/>>. Acesso em: 8 jun. 2021.

PRENSKY, M. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. v. 27, p. 6, 2001.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. DE. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. In: **Novo Hamburgo: Feevale**. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. p. 277.

PROESC.COM. **Entenda como funciona a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Disponível em: <<http://www.proesc.com/blog/entenda-a-base-nacional-comum-curricular-bncc/>>. Acesso em: 21 jun. 2021.

PUJOL, L. **No ensino superior, empreendedorismo tem mais teoria do que prática**. Disponível em: <<https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/empreendedorismo-no-ensino-superior/>>. Acesso em: 22 jun. 2021.

RAMOS, M. A. M.; ARAÚJO, R. D. DE; SOUZA, A. C. B. DE. **Cinema E Educação: Reflexões Teórico-Metodológicas E Didáticas**. IV FIPED. **Anais...** Campina Grande: Editora Realize, 2012Disponível em:

<http://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/ed72f80c15975b7dee45e8697dbe1f53_58.pdf>

RECH, I. M.; VIÊRA, M. M.; ANSCHAU, C. T. Geração z, os nativos digitais: como as empresas estão se preparando para reter esses profissionais | *Revista Tecnol. Revista Tecnológica*, p. 152–166, 2017.

REIS, ERISNALDO FRANCISCO; STROHSCHOEN, A. A. G. Filmes na sala de aula como estratégia pedagógica para aprendizagem ativa. *Revista Educação Pública*, p. 5, 2021.

RICHARDSON, R. J. **Métodos quantitativos e qualitativos**. 3ª ed. São Paulo: Editora Atlas, 2015.

RODRIGUES, C. **O cinema e a produção: Para quem gosta, faz ou quer fazer cinema**. [s.l.] Editora Lamparina, 2007.

ROMANHOL, T.; LEAL, S. M. **Perfil e desafios da juventude empreendedora no Brasil**. Disponível em: <<https://www.politize.com.br/jovens-e-trabalho/>>. Acesso em: 16 jun. 2021.

RUAS, R. DE L. **Gestão por competências: revisão de trabalhos acadêmicos no Brasil no período 2000 a 2008**. [s.l.: s.n.].

SADOUL, G. **História do cinema mundial: das origens a nossos dias**. Volumes I ed. São Paulo: Livraria Martins, 1963.

SAE DIGITAL. **Mudanças do Novo Ensino Médio: Como se preparar?** Disponível em: <<https://sae.digital/mudancas-novo-ensino-medio/>>. Acesso em: 21 jun. 2021.

SANTA ROSA, P. DA S. **As competências empreendedoras na gestão de redes de colaboração de pesquisa: na visão dos pesquisadores da Rede do Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Analíticas Avançadas**. Recife, 2016. [s.l.] UFPE, 2016.

SCHÖN, D. A. **Educando o profissional reflexivo**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2000.

SCHUMPETER, J. **Capitalismo, socialismo democracia**. Rio de Janeiro: Editora Fundo da Cultura, 1949.

SEBRAE. **O ensino do empreendedorismo na educação superior**. Disponível em: <<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/bis/o-ensino-do-empreendedorismo-na-educacao-superior,911ffc024225d510VgnVCM1000004c00210aRCRD>>. Acesso em: 4 jun. 2021.

SEBRAE. **Pequenos negócios respondem por 82% das novas vagas nos últimos nove meses**. Disponível em: <<https://sebraers.com.br/pequenos-negocios-respondem-por-82-das-novas-vagas-nos-ultimos-nove-meses/>>. Acesso em: 8 jun. 2021.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO. **Caderno de Cinema do Professor: Dois** São Paulo, 2009.

SILVA, E. L. DA; MENEZES, E. M. **Metodologia Da Pesquisa E Do Trabalho** Ufsc, 2001.

SILVA, R. P. **Cinema e educação**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

SILVEIRA, M. B.; SANCHES, C. Formação Empreendedora: Análise das Características Empreendedoras entre os Estudantes do Ensino Técnico. **Revista de Tecnologia Aplicada**, v. 6, n. 3, p. 46–71, 22 dez. 2017.

SPENCER, L. M.; SPENCER, S. **Competence at Work: Models for Superior Performance**. [s.l.] Editora Wiley, 1993.

TAPSCOTT, D. **A hora da geração digital**. [s.l.] Editora Agir, 2010.

TEIXEIRA, I. A. C. DE; LOPES, J. S. M. DE. **A escola vai ao cinema**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2017.

TEIXEIRA, R. M. Competências e Aprendizagem de Empreendedores/Gestores de Pequenas Empresas no Setor Hoteleiro. **Revista Turismo em Análise**, v. 22, n. 1, p. 195–219, 2011.

UNIVERSIDADE SÃO JUDAS. **É possível ter uma formação empreendedora na faculdade?** Disponível em: <<https://www.usjt.br/blog/e-possivel-ter-uma-formacao-empreendedora-na-faculdade/>>. Acesso em: 22 jun. 2021.

WELANG, N. B.; FIATES, G. S.; ENGEL, R. Formação de Competências Empreendedoras no Ensino Superior: Um estudo de caso. **Anais do Congresso Internacional de Conhecimento e Inovação – ciki**, v. 1, n. 1, p. 1–16, 2017.

XAVIER, I. **D W Griffith - o Nascimento de um Cinema**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

YIN, R. K. **Estudo de caso planejamento e metodos (2001).pdf**. 2ª ed. Porto Alegre: Editora Bookman, 2001.

ZAMPIER, M. A.; TAKAHASHI, A. R. W. Competências empreendedoras e processos de aprendizagem empreendedora: modelo conceitual de pesquisa. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 9, n. spe1, p. 564–585, jul. 2011.

ZAMPIER, M. A.; TAKAHASHI, A. R. W.; FERNANDES, B. H. Sedimentando as bases de um conceito: as competências empreendedoras. **REGEPE - Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas**, v. 1, n. 1, p. 101, jul. 2012.

APÊNDICE A - SUGESTÃO DE PLANO DE ENSINO

 UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE	PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA		
	Professor(a): Glauco Henrique Cruz Santos		
	Curso: Administração	Disciplina: Empreendedorismo	
	Carga Horária Anual: 60h	Nº Aulas Semanais: 4	
	Turno: Diurno/Vespertino/Noturno		Ano: 2021

EMENTA

O Empreendedorismo no Brasil e no mundo; Importância da criação de negócios para a economia nacional; Identificação de oportunidades de negócios; Diferenciação entre ideia e oportunidade; A função do empreendedor; Características e Competências do empreendedor; Preparação de plano de negócios; Políticas e programas de apoio às pequenas e médias empresas; Aspectos legais para abertura de micro e pequenas empresas; Planejamento estratégico; Etapas e estrutura da elaboração de um plano de negócios; A questão da propriedade intelectual.

OBJETIVO GERAL

Apresentar os principais conceitos do Empreendedorismo, técnicas de gestão e aspectos do perfil e comportamento do empreendedor. Possibilitar ao aluno o conhecimento e o desenvolvimento de competências empreendedoras para a gestão de negócios. Estimular os participantes a incrementarem o desenvolvimento do seu potencial empreendedor. Permitir aos discentes a compreensão de um plano de negócios e os aspectos legais de um empreendimento. Desenvolver os aspectos de criatividade e inovação nos negócios. Permitir ao aluno utilizar na prática conhecimentos e ferramentas para o desenvolvimento de produtos e serviços.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Apresentar os conceitos de Empreendedorismo e discutir sobre o perfil do Empreendedor;
- Instrumentalizar os alunos para a identificação de oportunidades de novos empreendimentos na área de conhecimento;
- Fornecer conhecimentos e ferramentas auxiliares à gestão desses empreendimentos;
- Promover a reflexão acerca das competências empreendedoras e orientar o desenvolvimento dessas competências em gestão de negócios;
- Desenvolver o senso crítico, a percepção e identificação de estratégias inovadoras, para a aplicação dos conhecimentos no campo econômico, político e/ou social.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. O Empreendedorismo no Brasil e no Mundo
 - 1.1. A realidade empreendedora no Brasil e no Mundo
 - 1.2. História do Empreendedorismo
 - 1.3. O papel do Empreendedor no desenvolvimento econômico e na sociedade
 - 1.4. O papel do Governo no Empreendedorismo
 - 1.5. A nova realidade empresarial

2. O Empreendedor
 - 2.1. Quem é o Empreendedor?
 - 2.2. O perfil do Empreendedor
 - 2.3. Características e Habilidades do Empreendedor
 - 2.4. As Competências Empreendedoras
 - 2.5. O Empreendedor e as novas tecnologias
 - 2.6. Intraempreendedorismo (*Intrapreneurship*);
3. O Plano de negócio
 - 3.1. Importância do plano de negócios
 - 3.2. Tipos de planos de negócios
 - 3.3. Estrutura de planos de negócios
 - 3.4. Plano de negócios como ferramenta de venda e de gerência
 - 3.5. Simulações de planos
4. Gerenciamento e desenvolvimento de um novo empreendimento
 - 4.1. Criatividade e ideias de empreendimentos
 - 4.2. Identificação de novas oportunidades de negócios
 - 4.3. Ideia é diferente de oportunidade
 - 4.4. Métodos de geração de ideia
 - 4.5. Ideias x Oportunidades de negócios x Necessidade de mercado
 - 4.6. Desenvolvimento do conceito de negócio e atributos de valor
 - 4.7. Processo de planejamento e desenvolvimento de produtos e/ou serviços
 - 4.8. Estratégias e dinâmicas de negócio
5. Aspectos legais de abertura e desenvolvimento de um negócio
 - 5.1. Questões legais para abertura empresarial
 - 5.2. Políticas públicas e privadas para desenvolvimento do negócio
 - 5.3. Questões referentes à Propriedade Intelectual

METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivo-dialogadas pautadas na discussão dos assuntos elencados na ementa
- Promoção de debates em grupo e/ou mesas redondas
- Uso de narrativas audiovisuais como ferramenta educacional
- Utilização de Jogos educacionais
- Utilização de TCCs, dissertações, teses e/ou artigos científicos sobre a temática da disciplina para desenvolvimento argumentativo e reflexivo

RECURSOS DIDÁTICOS*

**Os recursos elencados serão direcionados especificamente ao estudo das competências empreendedoras*

Ponto 2.4 do conteúdo programático: As competências empreendedoras

- Utilização de um dos produtos audiovisuais: Monstros ao trabalho (episódio piloto), *Scorpion* (episódio piloto), *Breaking Bad* (episódio piloto), *Westworld* (episódio piloto) e *Cine Holiúdy* (filme completo).

Se a opção for por Monstros ao trabalho, segue roteiro de utilização:

1 – Explicação do conteúdo na primeira parte da aula;

- 2 – Apresentação do episódio piloto da série *Monstros* ao trabalho na segunda parte da aula;
- 3 – Desenvolvimento de uma dissertação argumentativa reflexiva que estabeleça a relação entre as competências empreendedoras observadas e o episódio. Desenvolver em casa para utilização na aula subsequente;
- 4 – Com base nas dissertações, promover um debate em sala – no formato mesa redonda – acerca de cada personagem apresentado na narrativa, relacionando-os com as competências estudadas e estimular que os alunos avaliem sobre o medo da mudança e a oportunidade que a mudança pode fornecer. Utilizar os dois horários de aula para sedimentar e encerrar o conteúdo.

Se a opção for pelo episódio de *Scorpion*, segue roteiro de utilização:

- 1 – Explicação do conteúdo na primeira parte da aula;
- 2 Apresentação do episódio piloto da série *Scorpion* na segunda parte da aula (Pode ocorrer a negociação com a turma para juntarem as aulas devido a duração de 57 minutos. Após a apresentação os alunos estarão liberados);
- 3 – Criar grupos com 5 alunos, de acordo com a quantidade de presentes no dia da aula. Os alunos irão desenvolver uma ficha com cada personagem, estabelecendo as relações entre personagens e competências empreendedoras. Essa ficha poderá ser trabalhada em forma de atributos com pontuações pré-estabelecidas. Cada aluno escolherá um personagem;
- 4 – Com base em situações desenvolvidas pelo professor, utilizando outros episódios da série como referência, os alunos deverão discutir, em conjunto, como utilizar as competências empreendedoras da melhor forma combinando os atributos de cada personagem para uma solução adequada e possível;
- 5 – Estimular dentro do jogo a ideia de como os alunos poderiam agir se estivessem reclusos ou, de certo modo, isolados do mundo, contando apenas com sua equipe. Se eles tivessem habilidades especiais, mas não soubessem como se conectar, como poderiam utilizar essas competências e habilidades para atingir o objetivo proposto? Essa proposta de roteiro demandará a aula inteira e poderá encerrar satisfatoriamente o estudo das competências empreendedoras.

Se a opção for por *Breaking Bad*, segue roteiro de utilização:

- 1 – Explicação do conteúdo na aula anterior;
- 2 – Apresentação do episódio piloto da série *Breaking Bad* na primeira parte da aula devendo entrar em parte da segunda;
- 3 – Desenvolvimento de uma dissertação argumentativa reflexiva que estabeleça a relação entre as competências empreendedoras observadas e o episódio. Desenvolver em casa para utilização na aula subsequente;
- 4 – Com base nas dissertações, promover um debate em sala – no formato mesa redonda – acerca do personagem principal e seu sócio, visando estabelecer relações entre limites, ética e empreendedorismo e compreender como as competências estão relacionadas em todo o contexto.

Se a opção for por *Westworld*, segue roteiro de utilização:

- 1 – Explicação do conteúdo na aula anterior;
- 2 - Apresentação do episódio piloto da série *Westworld* em duas aulas, devido a duração do episódio;
- 3 - Debater as analogias propostas nesse estudo junto aos alunos em constante equilíbrio com o assunto estudado;
- 3 – Criar grupos com 5 alunos, de acordo com a quantidade de presentes no dia da aula. Os alunos irão desenvolver uma ficha com cada personagem, estabelecendo as relações entre personagens e competências empreendedoras. Essa ficha poderá ser trabalhada em forma de atributos com pontuações pré-estabelecidas. Cada aluno escolherá um personagem;
- 4 – Com base em situações desenvolvidas pelo professor, utilizando outros episódios da série como referência, os alunos deverão discutir, em conjunto, como utilizar as competências empreendedoras da melhor forma combinando os atributos de cada personagem para uma solução adequada e possível;

5 – Estimular dentro do jogo a ideia de como os alunos poderiam agir se estivessem numa situação de impotência mercadológica, de repetição de velhas práticas e de um possível desenvolvimento de uma "autoconsciência" dentro desse mercado;

6 - A relação entre personagens do episódio e o contexto pode ser ou não levado para a vida real. Cabe ao professor definir as regras do jogo com base em seu conhecimento acerca deste;

7 - Pode ser feita também, uma dissertação acerca do tema e das analogias propostas.

Se a opção for por Cine Holiúdy, segue roteiro de utilização:

1 – Explicação do conteúdo na aula anterior;

2 – Apresentação do filme em duas aulas;

3 – Desenvolvimento de uma dissertação argumentativa reflexiva que estabeleça a relação entre as competências empreendedoras observadas e o filme. Desenvolver em casa para utilização na aula subsequente;

4 – Com base nas dissertações, promover um debate em sala – no formato mesa redonda – acerca de cada personagem apresentado na narrativa e nas cenas selecionadas;

5 - Discutir a visão empreendedora do personagem principal e em especial, como as competências empreendedoras são importantes para a formação do empreendedor e do desenvolvimento de seu projeto.

AValiação

O processo de avaliação será composto de três notas. Cada nota será dividida da seguinte forma:

1 – Entrega de dissertações, participação em debates e jogos educacionais – Valor: 30% da nota da avaliação (3 pontos);

2 – Avaliação composta por questões objetivas ou subjetivas – Valor: 70% da nota avaliação (7 pontos).

A soma dos pontos determina a nota final de cada ciclo avaliativo.

O aluno que atingir média final igual ou superior 5,0 (cinco) estará aprovado.

CRONOGRAMA

1º Bimestre: Pontos 1 e 2 do plano de ensino.

2º Bimestre: Pontos 3 do plano de ensino

3º Bimestre: Pontos 4 e 5 do plano de ensino

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- DEGEN, Ronald Jean. O empreendedor: empreender como opção de carreira. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.
- DORNELAS, José Carlos "Empreendedorismo: transformando ideias em negócios" Ed. Campus-Elsevier.
- GRANDO, Nei "Empreendedorismo Inovador: como criar startups de tecnologia no Brasil" Ed. Évora.
- HISRICH, Robert D.; PETERS, Michael P.; SHEPHERD, Dean A. Empreendedorismo. 7ª.ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- MAMEDE, M. I. DE B.; MOREIRA, M. Z. Perfil de competências empreendedoras dos investidores portugueses e brasileiros: um estudo comparativo na rede hoteleira do Ceará. ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS- GRADUAÇÃO E PESQUISA EM ADMINISTRAÇÃO. Anais...Rio de Janeiro: Anpad, 2005.
- MAN, T. W. Y.; LAU, T. Entrepreneurial competencies of sme owner/managers in the hong kong

services sector: a qualitative analysis. **Journal of Enterprising Culture**, v. 08, n. 03, p. 235–254, set. 2000.

- TEIXEIRA, R. M. Competências e Aprendizagem de Empreendedores/Gestores de Pequenas Empresas no Setor Hoteleiro. **Revista Turismo em Análise**, v. 22, n. 1, p. 195–219, 2011.
- ZAMPIER, M. A.; TAKAHASHI, A. R. W.; FERNANDES, B. H. Sedimentando as bases de um conceito: as competências empreendedoras. **REGEPE - Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas**, v. 1, n. 1, p. 101, jul. 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- DOLABELA, Fernando. O segredo de Luísa, São Paulo: Editora Cultura, 2000. Fundação
- BESSANT, John.; TIDD, Joe. Inovação e Empreendedorismo. Porto Alegre: Bookman, 2009
- MARINS, Luiz. Ninguém é empreendedor sozinho. São Paulo: Saraiva, 2008.
- MENDES, Jeronimo. Manual do empreendedor. São Paulo: Atlas, 2009.
- SEIFFERT, Peter Quadros. Empreendendo novos negócios em corporações: estratégias, processo e melhores práticas. São Paulo: Atlas, 2005.