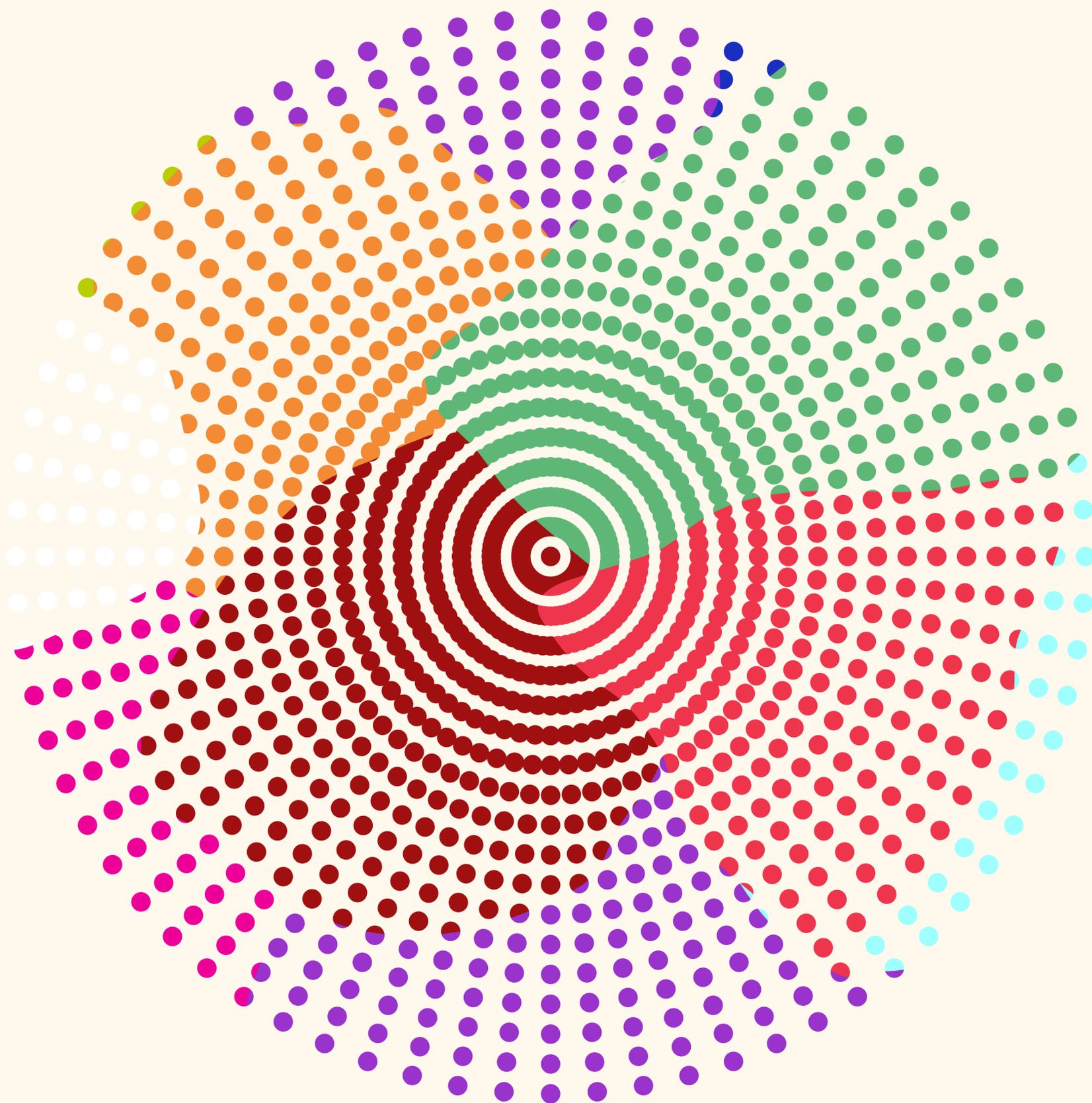


# BOAS PRÁTICAS EM INVESTIMENTOS E NEGÓCIOS DE IMPACTO NA ACADEMIA



**PRÊMIO  
BOAS PRÁTICAS  
NA ACADEMIA**  
SOBRE O CAMPO DE NEGÓCIOS  
E INVESTIMENTO DE IMPACTO



**ALIANÇA**  
PELOS INVESTIMENTOS  
E NEGÓCIOS DE IMPACTO



Realização



Apoio





# SUMÁRIO

## 06 Apresentação

---

## 12 Metodologia

---

## 15 Seção 01

Como são as iniciativas acadêmicas dedicadas aos investimentos e negócios de impacto?

---

## 22 Seção 02

Quem são os docentes que lideram as iniciativas acadêmicas relacionadas ao campo de investimentos e negócios de impacto?

---

## 25 Seção 03

O trabalho com investimentos e negócios de impacto na Academia - potenciais e desafios

---

---

# 33 Seção 04

## Vencedores

- 34 Incubadora de Linguagens Digitais (ILD)  
*Acilon Himercírio Baptista Cavalcante*
- 38 Concurso de Empresas Sociais  
*Armindo dos Santos de Sousa Teodósio*
- 42 Inovação e Empreendedorismo Social  
*Gabriel Fernandes Cardoso*
- 46 Baião de Três  
*Hyggo Oliveira de Almeida*
- 50 Programa Mulheres Anjos Empreendedoras (MAE)  
*Paulo Henrique Oliveira Silva*

## Finalistas

- 55 Vai dar Liga!  
*Geraldino Carneiro de Araújo*
  - 59 EMpreende SIM!  
*Graziella Comini*
  - 63 Desafio Inove+  
*José Augusto Lacerda Fernandes*
  - 67 Projeto Integrador  
*Luiz Melo Romão*
  - 71 Observatório de Inovação Social de Florianópolis (OBISF)  
*Maria Carolina Martinez Andion*
  - 75 LISx  
*Tamara Nanni Camargo*
-

# APRESENTAÇÃO

**N**os últimos anos a Aliança pelos Investimentos e Negócios de Impacto atua em parceria com diversos atores do ecossistema de Investimento e Negócios de Impacto a fim de mapear ações, temas e públicos prioritários para o fortalecimento dessa agenda no Brasil. Como parte desse movimento, há o interesse de estimular e fortalecer a presença desses temas nos ambientes acadêmicos no Brasil, a partir do reconhecimento da importância e do papel da academia no desenvolvimento de práticas e geração de conhecimento para o campo de investimentos e negócios de impacto no país. Nesse sentido, em 2019 a Aliança em parceria com Instituto de Cidadania Empresarial (ICE), Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID), por meio do BID-LAB, British Council, Instituto Humanize e Itaú lançaram a Chamada Impulse com objetivo de contribuir com o fomento a iniciativas inovadoras nos temas de investimentos e negócios de impacto. Uma das categorias da chamada se propôs a apoiar projetos relacionados à conexão de práticas acadêmicas com o campo.

Como resultado da Chamada Impulse firmou-se a parceria com a ponteAponte, consultoria criada em 2011 com o objetivo de fortalecer e qualificar o campo socioambiental brasileiro, que aceitou o desafio de mapear e reconhecer iniciativas acadêmicas realizadas em cursos de graduação de IES de todo o país focadas na agenda de investimentos e negócios de impacto no meio acadêmico.

A ponteAponte emprestou sua expertise na realização de premiações, desafio e seleções de iniciativas de impacto social positivo por entender que essa estratégia se apresentava de forma eficaz para conhecer as iniciativas acadêmicas e dar luz aos resultados obtidos pelo trabalho de docentes e estudantes dos cursos de graduação. Nesse sentido, com o apoio da consultora especialista Juliana Rodrigues, surgiu o Prêmio Boas Práticas na Academia, uma chamada aberta com objetivo de mapear e dar visibilidade a experiências de ensino e extensão que contribuem para a inserção das temá-

ticas relacionadas aos investimentos e negócios de impacto nas IES de todo o país.

Vale dizer que este mapeamento não se propõe a ser exaustivo, pois parte do universo de 34 iniciativas participantes do Prêmio Boas Práticas na Academia. Contudo, todas as práticas apresentadas permitem delimitar tendências, abordagens teórico-práticas mais presentes, desafios e potenciais na realização dessas iniciativas e principalmente inspirar docentes de diversas IES do país a atuar pela agenda de investimentos e negócios de impacto com seus estudantes de graduação.

Esta publicação está organizada em cinco sessões. Inicialmente é apresentada a **Metodologia** que destaca os principais aspectos que orientaram o desenvolvimento do Prêmio Boas Práticas na Academia, estratégia adotada para a construção desse mapeamento. A segunda, **Como são as iniciativas acadêmicas dedicadas aos investimentos e negócios de impacto?**, irá trazer informações acerca do perfil das ações mapeadas (região, natureza, tipo de IES) e os principais elementos que dão os contornos das práticas acadêmicas relacionadas ao campo mapeadas por esse trabalho. Em seguida se encontra a seção **Quem são os docentes que lideram as iniciativas acadêmicas relacionadas ao campo de investimentos e negócios de impacto?**, que destaca as principais características do perfil dos docentes que lideram as práticas acadêmicas mapeadas. Já a seção **O trabalho com investimentos e negócios de impacto na Academia: potenciais e desafios** se propõe a compartilhar aprendizados e desafios a partir de todas as experiências conhecidas neste processo, com o objetivo de ampliar a discussão sobre o desenvolvimento de práticas acadêmicas dedicadas às temáticas de investimentos e negócios de impacto e para inspirar novas ações de docentes e IES de todo país que atuam com o campo. Os pontos que serão destacados serão acompanhados de alguns exemplos levando em consideração as 11 iniciativas acadêmicas finalistas no Prêmio Boas Práticas na Academia.

Por fim a seção **Boas Práticas** irá compartilhar as práticas acadêmicas mapeadas mais inspiradoras, organizadas e detalhadas a partir dos critérios que orientaram o desenvolvimento do Prêmio Boas Práticas na Academia e este mapeamento. Tais práticas serão apresentadas destacando

primeiramente os vencedores do Prêmio, seguida pelas iniciativas finalistas. Todas as práticas tiveram seu conteúdo organizado de acordo com os potenciais apresentados em cada um dos critérios de avaliação, no caso: a) objetivos de aprendizagem; b) abordagem teórica; c) abordagem prática; d) integração com o contexto social e e) articulação de redes internas e externas.



<b>Nome da iniciativa</b>	<b>IES</b>	<b>Região</b>	<b>Resumo da iniciativa</b>	<b>Natureza da Iniciativa</b>	<b>Abordagem NIS</b>	<b>Abordagem teórico</b>
<b>Incubadora de Linguagens Digitais (ILD)</b>	Universidade Federal do Pará (UFPA)	Norte	A ILD tem como objetivo promover o desenvolvimento de linguagens digitais, a partir da a bordagem de investimentos e negócios de impacto, que permitem a experimentação e trocas entre os conteúdos acadêmicos, a sabedoria popular, o fazer amazônico e a cultura regional.	Disciplina eletiva	NIS abordado a partir de metodologia de negócio	Conceitos e ferramentas do campo de investimento e negócios de impacto.
<b>Concurso de Empresas Sociais</b>	Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC - Minas)	Sudeste	O Concurso de Empresas Sociais permite que os estudantes desenvolvam projetos de Negócios de Impacto, por meio da realização de pitches e cerimônia de premiação dos destaques: Geral, Agregação de Valor Social, Agregação de Valor Ambiental e Dedicção à Realização da Atividade.	Disciplina eletiva	NIS abordado a partir de metodologia de negócio	Teorias e conceitos do campo de empreendedorismo aplicados ao campo de investimento e negócios de impacto.
<b>Inovação e Empreendedorismo Social</b>	Centro Universitário do Distrito Federal (UDF)	Centro-Oeste	A disciplina tem como objetivo principal o estudo e a vivência do processo social empreendedor, orientados para a construção de negócios de impacto que mitiguem e solucionem problemas sociais e ambientais contemporâneos	Liga Acadêmica	Empreendedorismo Social	Teorias e conceitos do campo de empreendedorismo aplicados ao campo de investimento e negócios de impacto.
<b>Vai dar Liga!</b>	Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)	Centro-Oeste	A Vai dar Liga! nasce com a ideia de trabalhar empreendedorismo social sob várias óticas, discutindo textos, fazendo pesquisa e desenvolvendo a comunidade. Para isso junto ao coordenador há uma equipe de alunos de graduação engajados que se identificam com a proposta e desenvolvem as propospostas de trabalho.	Competição ou Desafio estudantil	Empreendedorismo Social	Teorias e conceitos do campo de empreendedorismo aplicados ao campo de investimento e negócios de impacto.

Nome da iniciativa	IES	Região	Resumo da iniciativa	Natureza da Iniciativa	Abordagem NIS	Abordagem teórico
<b>Empreende Sim!</b>	Universidade de São Paulo (USP)	Sudeste	O projeto possui como pilar central o estímulo ao empreendedorismo social entre jovens do ensino médio da rede pública, trazendo oficinas práticas para que os estudantes desenhasssem propostas de negócios de impacto como caminhos de solução de problemas socioambientais.	Projeto aplicado	Empreendedorismo Social	Conceitos e ferramentas do campo de investimento e negócios de impacto.
<b>Baião de Três</b>	Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)	Nordeste	O Baião de Três é um projeto multidisciplinar de ensino integrado de empreendedorismo na graduação baseado em vivência, que envolve alunos e professores de Computação, Design e Administração. O objetivo é promover o aprendizado de princípios de empreendedorismo inovador, reunindo alunos e professores de diferentes cursos no mesmo ambiente.	Disciplina obrigatória	NIS abordado a partir de metodologia de negócio	Conceitos e ferramentas do campo de investimento e negócios de impacto.
<b>Desafio Inove+</b>	Universidade Federal do Pará (UFPA)	Norte	O Desafio Inove+ tem como objetivo promover o desenvolvimento de projetos e negócios sustentáveis, isto é, de soluções dedicadas a problemas socioambientais que sejam capazes de se autossustentar financeiramente, contribuindo assim para uma transformação social positiva em seus territórios de atuação.	Disciplina obrigatória	Inovação Social	Conceitos e ferramentas do campo de investimento e negócios de impacto.

<b>Nome da iniciativa</b>	<b>IES</b>	<b>Região</b>	<b>Resumo da iniciativa</b>	<b>Natureza da Iniciativa</b>	<b>Abordagem NIS</b>	<b>Abordagem teórico</b>
<b>Projeto Integrador</b>	Universidade da Região de Joinville (Univille)	Sul	O objetivo da disciplina é estimular o empreendedorismo social e como consequência a geração de novos negócios de impacto utilizando conceitos ligados ao movimento Tech For Good.	Projeto aplicado	NIS abordado a partir de metodologia de negócio	Teorias e conceitos do campo de empreendedorismo aplicados ao campo de investimento e negócios de impacto.
<b>Observatório de Inovação Social de Florianópolis (OBISF)</b>	Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)	Sul	O OBISF articula pesquisa, ensino e extensão e é colocado em prática por meio de uma plataforma online colaborativa. Além de realizar a cartografia do ecossistema de inovação social de Florianópolis, o OBISF atua no fortalecimento desse ecossistema.	Laboratório	Negócios de impacto	Conceitos e ferramentas do campo de investimento e negócios de impacto.
<b>Programa MAE</b>	Universidade Salvador (UNIFACS)	Nordeste	O Programa MAE busca fomentar o empreendedorismo feminino comunitário nos bairros populares de Salvador como uma estratégia de desenvolvimento local, através do investimento social das empresárias que compõem a Câmara da Mulher Empresária (CME – FECOMÉRCIO).	Projeto aplicado	Inovação Social	Conceitos e ferramentas do campo de investimento e negócios de impacto.
<b>LISx</b>	Centro Universitário Facens (FACENS)	Sudeste	O LISx tem como objetivo desenvolver conteúdos que permitam os estudantes compreender de que forma pode gerar impacto positivo na sociedade a partir dos conhecimentos trabalhados na graduação. A iniciativa foi cocriada em parceria com o Yunus Negócios Sociais Brasil o desenvolvimento de modelos de negócios de impacto social.	Oficina ou Workshop	Empreendedorismo Social	Teorias e conceitos do campo de empreendedorismo aplicados ao campo de investimento e negócios de impacto.

# METODOLOGIA

O Prêmio Boas Práticas na Academia contou com 34 iniciativas inscritas, das quais 23 foram consideradas válidas<sup>1</sup> pelos critérios de elegibilidade<sup>2</sup> e foram analisadas, tanto para o desenvolvimento do Prêmio, quanto para a construção deste mapeamento. Para a realização desse processo foram levados utilizados quatro critérios, apresentados a seguir, a fim de garantir um olhar múltiplo e de valorização de elementos fundamentais para uma prática acadêmica consistente.

## Critérios de análise

### Objetivos de aprendizagem

O foco deste critério é selecionar iniciativas que sejam comprometidas com temáticas relevantes ao campo e que contribuam ativamente para a formação de novos profissionais com visão empática em relação à geração de impacto socioambiental positivo. Será analisada a clareza em relação ao propósito da iniciativa, de ensino ou de extensão, a cadeia de resultados esperados e como eles contribuem na trajetória formativa dos estudantes de graduação. Os objetivos de aprendizagem devem estar conectados com as temáticas relacionadas ao campo de investimentos e negócios de impacto. Os demais critérios serão avaliados com base no escopo delimitado pelos objetivos de aprendizagem, levando em conta a diversidade de iniciativas de ensino e extensão no ambiente acadêmico.

**1** O principal fator de inelegibilidade das iniciativas foi o desalinhamento dessas com a agenda de Investimento e Negócios de Impacto.

**2** Não eram elegíveis para o Prêmio Boas Práticas na Academia: a) Iniciativas de cursos técnicos e de pós-graduação; b) iniciativas de cursos não reconhecidos pelo MEC; c) iniciativas que não estejam relacionadas ao tema de Investimentos e negócios de impacto; d) iniciativas realizadas antes de 2017, que não tenham tido nenhuma ação nos últimos 3 anos (2017-2019); e) iniciativas realizadas por estudantes sem vinculação com um professor orientador responsável; f) inscrições realizadas por estudantes.

## 2

**Abordagem teórico-prática**

O objetivo desse critério é analisar a abordagem pedagógica tanto no conteúdo quanto na forma. Em relação ao conteúdo a intenção é compreender de que forma esse é explorado pela iniciativa, em qual base conceitual ela se apoia e sua conexão com as temáticas relacionadas aos Investimentos e negócios de impacto. Os temas devem estar adaptados ao escopo da iniciativa e seus objetivos de aprendizagem, podendo incluir abordagens abrangentes ou específicas dos mesmos. Em termos de forma será analisada a estratégia de aprendizagem dos conteúdos propostos, a inclusão de metodologias ativas, atividades práticas e conexão com o campo. Vale destacar que a abordagem prática se adequa ao escopo da iniciativa, por exemplo, variando entre a utilização de casos práticos e a aplicação de ferramentas dentro de sala de aula a laboratórios e projetos colaborativos aplicados fora na IES. Em síntese, esse critério irá analisar a abrangência e profundidade dos temas desenvolvidos com o campo de investimentos e negócios de impacto Negócios e a adoção de métodos criativos e participativos no trabalho realizado pelo docente.

## 3

**Integração com o Contexto Social**

Serão consideradas iniciativas que apresentem olhar sistêmico, conexão com o contexto social e que busquem o entendimento aprofundado da realidade social de forma teórica e/ou prática onde estão inseridas, seja em um contexto específico ou abrangente, e de forma aderente aos objetivos de aprendizagem da iniciativa. Em outras palavras, as iniciativas devem estar conectadas com a realidade que elas se propõem a trabalhar, na qual a abordagem de investimentos e negócios de impacto se apresenta como potencial de aprendizagem e/ou como alternativa de geração de impacto socioambiental positivo das iniciativas.

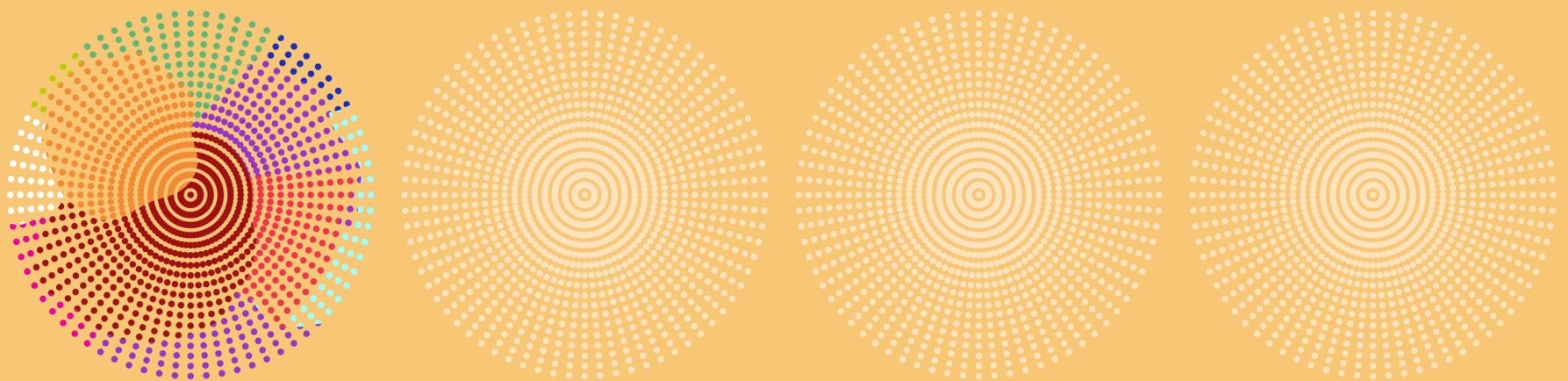
## 4

**Articulação de redes internas e externas**

Este critério busca avaliar a integração da iniciativa com outros atores e a atuação em rede de forma a envolver diferentes pessoas e organizações no processo de aprendizagem compartilhada. Serão consideradas tanto parcerias internas (dentro da IES) quanto externas (com outras organizações e atores da região). Nas parcerias internas, as parcerias podem apoiar a interdisciplinaridade entre áreas de conhecimento que fazem parte do mesmo departamento, departamentos diferentes ou cursos diferentes. Já as parcerias externas podem envolver a articulação com outras organizações e atores locais.

As análises que serão apresentadas nas seções a seguir foram construídas a partir dos critérios explicitados que se somarão aos dados de perfil dos docentes e iniciativas mapeadas.





Como são as iniciativas acadêmicas dedicadas aos investimentos e negócios de impacto?

O desenvolvimento de práticas acadêmicas focadas na agenda de investimento e negócios de impacto tem ganhado força nos últimos anos, movimento que vem estabelecendo espaço para essa agenda na formação de estudantes de graduação de todo o país. Nesse sentido, a partir das iniciativas participantes do Prêmio Boas Práticas na Academia apresentam-se a seguir as principais tendências das práticas acadêmicas mapeadas dedicadas à agenda de investimento e negócios de impacto.

### Quais são as características das iniciativas acadêmicas dedicadas à agenda de investimento em negócios de impacto?

Em linhas gerais as iniciativas dedicadas ao campo de investimento e negócios de impacto são desenvolvidas em sua maioria por docentes que lecionam no Sudeste (43%) e no Centro-Oeste (26%), sobretudo em instituições de ensino superior (IES) públicas (57%).

**Gráfico 1.** Percentual de iniciativas mapeadas, por dependência administrativa



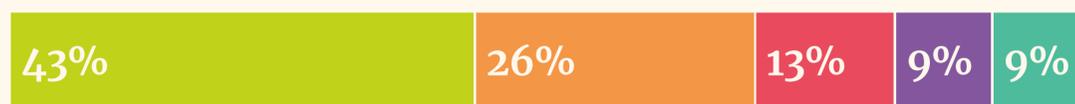
O número maior de iniciativas na região Centro-Sul do país pode ser explicado por dois aspectos: o primeiro diz respeito à concentração de IES nessas regiões – cerca de 44% do total de IES brasileiras estão instaladas na região Sudeste, segundo dados da Sinopse Estatística da Educação Superior<sup>3</sup> de 2018. O segundo aspecto relaciona-se ao nível de maturidade do ecossistema de investimentos e negócios de impacto, que na região Centro-Sul do país conta com maior número de stakeholders institucionalizados, redes mais organizadas e maior interlocução com o meio acadêmico. Contudo vale destacar que está em curso, sobretudo nas regiões Norte e Nordeste, o surgimento de iniciativas

<sup>3</sup> Mais informações em: <http://portal.inep.gov.br/web/guest/sinopseestatisticas-da-educacaosuperior>

estruturantes no campo de investimentos e negócios de impacto, como por exemplo o Impacta Nordeste, portal dedicado a integrar diferentes stakeholders (empreendedores sociais, sociedade civil, poder público e setor privado, entre outros) para fomentar o ecossistema de negócios de impacto e iniciativas de impacto social positivo na região.

**Gráfico 2.** Percentual de iniciativas mapeadas, por região do país.

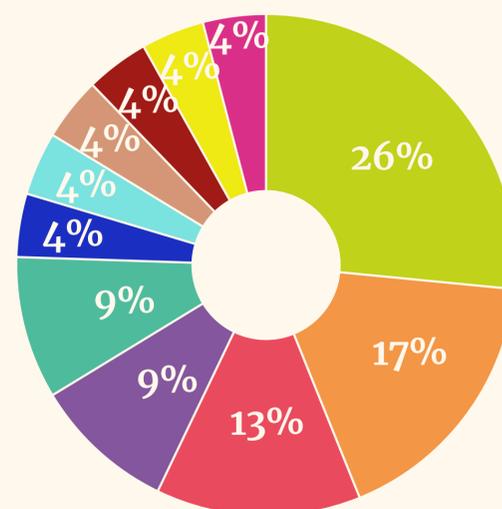
● Sudeste ● Centro-Oeste ● Nordeste ● Norte ● Sul



Em relação à natureza das práticas acadêmicas dedicadas ao campo de investimento e negócios de impacto há certo equilíbrio na proporção de iniciativas de ensino<sup>4</sup> (52%) e extensão<sup>5</sup> (48%). Observando o todo das práticas mapeadas há grande heterogeneidade de formatos e propostas trabalhadas, como pode ser visto a seguir:

**Gráfico 3.** Percentual de iniciativa mapeadas, por tipo de abordagem.

● Projeto aplicado ● Disciplina eletiva  
 ● Disciplina obrigatória ● Competição ou Desafio estudantil  
 ● Evento ● Grupo de pesquisa ● Imersão ● Laboratório  
 ● Liga Acadêmica ● Oficina ou workshop ● Aula especial  
 em uma disciplina do curso



<sup>4</sup> Ensino: atividades voltadas ao aprendizado dos estudantes, transmissão de conhecimento e formação profissional, envolvendo horas destinadas às aulas em sala e atividades práticas em laboratórios, atividades de monitoria, entre outras. Podem incluir atividades de ensino que aplicam métodos inovadores, de abordagem prática, experiencial e voltada para o campo, criação de disciplinas específicas, aulas dedicadas etc.

<sup>5</sup> Extensão: atividades que criam relação e conexão entre a comunidade e a universidade. De acordo com a Resolução das atividades de extensão do Ministério de Educação (MEC), as atividades de extensão integram-se à matriz curricular e constituem um processo interdisciplinar, político educacional, cultural, científico, tecnológico, que promove a interação transformadora entre as instituições de ensino superior e os outros setores da sociedade, por meio da produção e da aplicação do conhecimento, em articulação permanente com o ensino e a pesquisa. São intervenções que envolvem diretamente as comunidades externas às IES e que estejam vinculadas à formação do estudante.

Nota-se que o trabalho com a agenda de Investimentos e negócios de impacto se deu em sua maioria com projetos aplicados (26%), dentro do escopo de ensino e extensão, e na oferta de disciplinas eletivas (17%). Esse perfil se traduz em diferentes formatos de iniciativa, com especial foco para a criação de projetos aplicados, que envolvem em sua maioria a atuação direta e parceria de alunos e atores do campo, em especial empreendedores e empreendimentos.

### A iniciativa “Bora Fazer”

liderada pela professora Dra. Katianny Gomes Santana Estival, da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC)-Ilhéus/BA, estrutura sua iniciativa no uso de ferramentas do campo de investimento e negócios de impacto em atividades cocriadas com organizações da sociedade civil e população do território em que se insere, com o objetivo de desenvolver soluções e negócios de impacto social capazes de enfrentar os desafios sociais presentes no contexto social das comunidades.

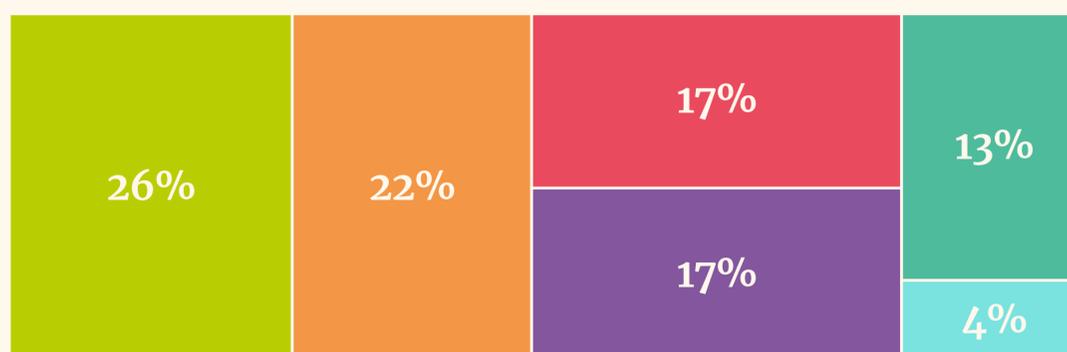
### Na iniciativa “Empreendedorismo Social para dinamizar economia local em periferia: a construção de uma metodologia para estimular a organização de negócios e renda”

liderada pela professora Dra. Ivana Aparecida Ferrer Silva, da Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT), os conceitos de investimentos e negócios de impacto foram trabalhados pelo método de pesquisa-ação. A pesquisa-ação é uma abordagem qualitativa participativa, que promove nos estudantes a compreensão do fenômeno social de e o interesse em atuar nesse contexto, a partir da proposição de soluções. A partir dessa abordagem foram realizadas oficinas temáticas customizadas com a comunidade e estudantes de graduação para o desenvolvimento de habilidades empreendedoras, além do fomento de redes de cooperação locais.

As iniciativas mapeadas demonstram que há experiências nas quais a agenda de investimentos e negócios de impacto é trabalhada com destaque e como tema central da iniciativa, especialmente como um novo modelo de negócio. Essa perspectiva traduz uma nova forma de se fazer negócios, ou como parte de um campo que busca desenvolver soluções voltadas para um desenvolvimento mais sustentável. Quando abordada como parte de um conceito maior, o tema dos investimentos e negócios de impacto associa-se aos conceitos de empreendedorismo social e inovação social. O gráfico a seguir apresenta o percentual de iniciativas por tipo de abordagem à agenda de investimentos e negócios de impacto.

**Gráfico 4.** Percentual de iniciativas mapeadas, por tipo de abordagem conceitual à agenda de investimentos e negócios de impacto.

- NIS abordado a partir de metodologia de negócio
- Empreendedorismo Social
- Análise de conjuntura do campo de NIS
- Negócios de Impacto ● Inovação Social
- Economia Solidária



## O “I Encontro Intersectorial de Inovação Social do Rio de Janeiro”

foi liderado pela professora Me. Luiza de Souza e Silva Martins, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), que, além de pensar o evento como uma oportunidade de mobilizar e possibilitar trocas de estudantes de graduação com diversos stakeholders do ecossistema de investimentos e negócios de impacto, também permitiu que os discentes tivessem lugar de protagonistas e participassem ativamente do processo de ideação do evento.

## A disciplina “Planejamento de empreendimentos sociais”

liderada pela professora Dra. Ruth Espinola Soriano de Mello, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), realiza o apadrinhamento de organizações da sociedade civil (OSCs) que atuam no Rio de Janeiro, a fim de apoiá-las no desenvolvimento de soluções para seus desafios (internos e de atuação na sociedade), a partir dos conceitos da agenda de investimentos e negócios de impacto. Como resultado na iniciativa uma das soluções construídas pelos estudantes da disciplina foi premiada no Programa Students for Change. Somado a isso a iniciativa foi uma das premiadas em prêmio da ONU Brasil, focada no reconhecimento de iniciativas de ensino superior que trabalham com a agenda dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

Ainda em relação à abordagem da agenda de investimentos e negócios de impacto destacam-se algumas tendências em relação ao referencial teórico que sustenta as iniciativas, sendo possível notar três grupos principais:

### **Conceitos e ferramentas do campo de investimento e negócios de impacto:**

39% das iniciativas mapeadas estruturam conceitualmente suas ações a partir da aplicação de ferramentas do ecossistema, tais como o Modelo C, Teoria de Mudança, Ideação e Prototipação de soluções, ferramentas de avaliação, entre outros.

### **Teorias e conceitos de áreas de conhecimento aplicadas ao campo de investimento e negócios de impacto:**

35% das iniciativas mapeadas trabalham os conceitos de investimentos e negócios de impacto como objeto de análise e aplicação de outros conceitos da área de conhecimento, como relações entre atores, teorias sociais, comunicação, entre outros.

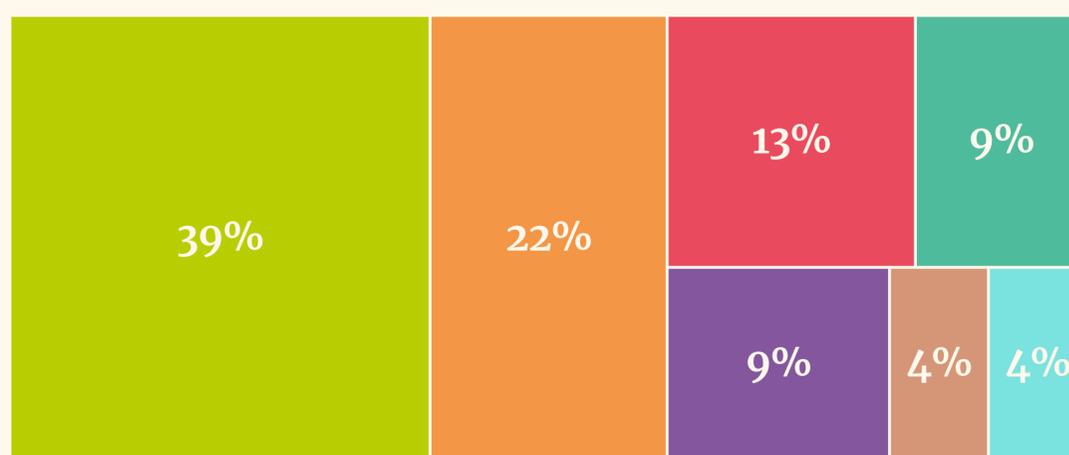
### **Teorias e conceitos do campo de empreendedorismo aplicados ao campo de investimento e negócios de impacto:**

26% das iniciativas mapeadas trabalham os conceitos do campo a partir de reflexões acerca do empreendedorismo e ferramentas mais tradicionais de modelagem de negócio, por exemplo a utilização do Business Model Canvas.

Como aspecto marcante do perfil das iniciativas mapeadas é a utilização de metodologias práticas e ativas no trabalho pedagógico com os estudantes de graduação, em que se destacam os trabalhos com aprendizagem por projetos (39%) das iniciativas mapeadas, pesquisa-ação (22%) e design thinking (13%).

**Gráfico 5.** Percentual de iniciativas mapeadas, por abordagem/metodologia prática de trabalho pedagógico.

- Aprendizagem por projetos ● Pesquisa-ação
- Design thinking ● Troca de experiências
- Modelagem de negócio ● Competição
- Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV)

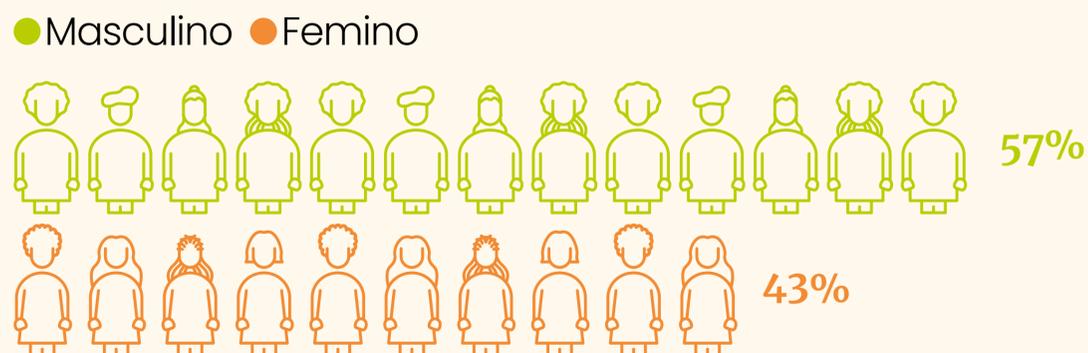




Quem são os docentes que lideram as iniciativas acadêmicas relacionadas ao campo de investimentos e negócios de impacto?

**E**m linhas gerais a maior parte das iniciativas mapeadas é liderada por docentes do gênero masculino (57%) – tendência já observada nos dados da Sinopse Estatística da Educação Superior de 2018 do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep)<sup>6</sup> em que 56% dos docentes das IES brasileiras são do gênero masculino. Nesse sentido há espaço para fomentar e ampliar o protagonismo de iniciativas acadêmicas dedicadas à agenda de investimentos e negócios de impacto lideradas por mulheres.

**Gráfico 6.** Percentual de docentes participantes do Prêmio Boas Práticas na Academia, por gênero.



## O “Programa Mulheres Anjo Empreendedoras (MAE)”

iniciativa liderada pelo professor Me. Paulo Henrique Oliveira Silva, docente da Universidade de Salvador (UNIFACS), tem como princípio o fomento ao empreendedorismo de mulheres negras e moradoras de territórios vulneráveis. Somado a isso as empreendedoras participantes recebem mentorias de outras mulheres que possuem trajetória de sucesso no empreendedorismo.

Ao se observar os cursos/departamentos nos quais os docentes fazem parte, há uma concentração de experiências em cursos de Administração – já esperada, dado ao acúmulo de produções acadêmicas relacionadas ao ecossistema produzido por escolas de negócios. Contudo é possível observar que a agenda tem ganhado espaço no meio acadêmico e começa a ser trabalhada em outras áreas, com destaque as áreas de Tecnologia da Informação como visto no gráfico a seguir:

<sup>6</sup> Mais informações em: <http://portal.inep.gov.br/web/guest/sinopsesestatisticas-da-educacaosuperior>

**Gráfico 7.** Percentual de iniciativas mapeadas, por curso/ departamento que o docente está vinculado



## A iniciativa “Projeto Integrador”

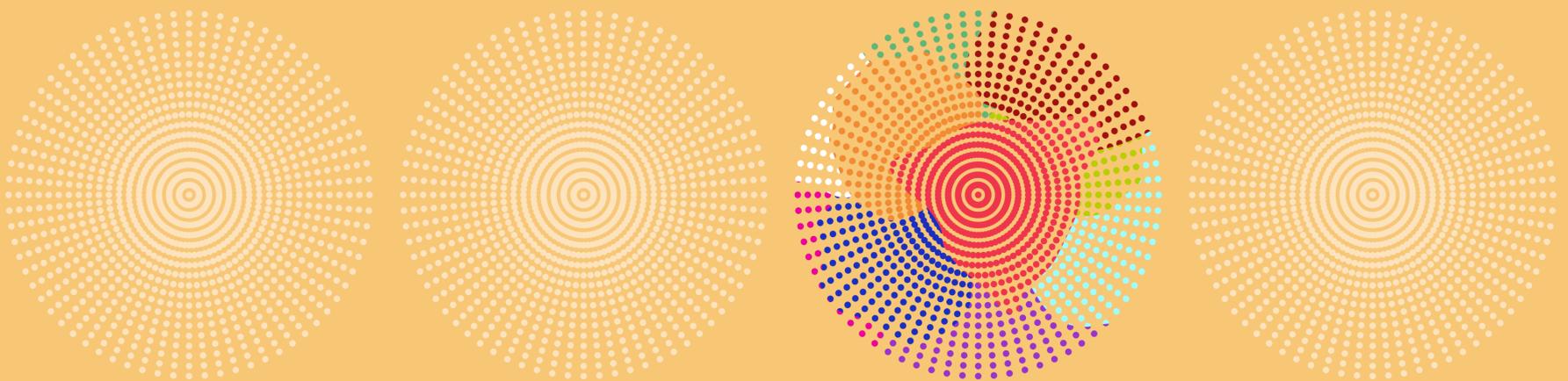
liderada pelo professor Dr. Luiz Melo Romão, da Universidade da Região de Joinville (Univille), desenvolve com seus estudantes dos cursos de Sistemas de Informação e Engenharia de Software a geração de propostas de novos negócios de impacto utilizando conceitos ligados ao movimento Tech For Good, no qual os alunos são estimulados a pensar em soluções tecnológicas para resolver problemas sociais.

Em relação à forma de trabalho nota-se que 91% dos docentes participantes do Prêmio Boas Práticas na Academia desenvolveram suas iniciativas em conjunto com outros colegas e/ou estudantes de pós-graduação. As temáticas estão sendo trabalhadas tanto por professores que compõem a Rede Academia ICE<sup>7</sup> (57%) quanto por professores que ainda não integram a Rede (43%). O percentual de docentes que não participavam da Rede no momento do Prêmio<sup>8</sup> foi significativo, indicativo de sucesso do Prêmio Boas Práticas como uma estratégia de mapeamento e fomento de redes de acadêmicos dedicados ao campo de investimentos e negócios de impacto.



<sup>7</sup> A Rede de Professores da [AcademiaICE](#) é formada por acadêmicos de todo país, que têm como principal interesse produzir conhecimento em Empreendedorismo Social, Investimentos e negócios de impacto e Inovação Social e disponibilizá-lo à pesquisadores, docentes, estudantes e comunidade geral.

<sup>8</sup> O Prêmio Boas Práticas na Academia contou com inscrições dos dias 6 de fevereiro a 29 de março de 2020.



O trabalho com investimentos e negócios de impacto na  
Academia — potenciais e desafios

**A** partir dos pontos analisados em cada um dos critérios de avaliação do Prêmio Boas Práticas na Academia buscou-se sistematizar aprendizados e desafios das práticas acadêmicas finalistas e vencedoras do prêmio, destacando alguns exemplos de alguns caminhos percorridos pelas prática.

# 1

## **Construir práticas acadêmicas que fomentem o protagonismo de estudantes no processo de aprendizagem.**

Como destacado na Seção 1 o uso de metodologias ativas é um ponto comum das práticas acadêmicas mapeadas, contudo o fomento dessas atividades não garante isoladamente o desenvolvimento do protagonismo de estudantes no processo de aprendizagem. As metodologias ativas devem contar com uma postura propositiva de docentes que incentivem e desafiem esses estudantes nessa jornada. Vale destacar, entretanto, que docentes não podem perder de vista o desafio de manter o engajamento discente no processo, dado que ainda persiste certa postura “receptora” de estudantes em relação ao seu aprendizado.

Alguns exemplos de caminhos possíveis:

### **A iniciativa “Empreende SIM!”**

liderada pela professora Dra. Graziella Comini, da Universidade de São Paulo (USP), conta com pilar central o estímulo ao empreendedorismo social entre jovens do ensino médio da rede pública, a partir de oficinas práticas e desenvolvimento de propostas de negócios de impacto, no qual estudantes de graduação exerceram o papel de mentores para alunas e alunos do ensino médio nesse processo.

### **A experiência do “Inove+”**

liderada pelo professor Dr. José Augusto Lacerda Fernandes da Universidade Federal do Pará (UFPA), constitui-se na metodologia da Aprendizagem Baseada em Projetos. Nesse sentido os estudantes são constantemente provocados a desenvolver soluções e conseguem aplicar os conceitos e as ferramentas do campo de investimento e negócios de impacto nesse processo, o que estimula o protagonismo dos estudantes e o pensamento crítico.

## 2

**Desenvolver práticas acadêmicas interdisciplinares, capazes de aprofundar conhecimentos sobre a agenda de investimentos e negócios de impacto a partir de múltiplas visões de mundo.**

O campo de investimento e negócios está em constante transformação, agregando em seu desenvolvimento ferramentas e conceitos de múltiplas áreas do conhecimento, ultrapassando as perspectivas ligadas apenas às escolas de negócio. Nesse sentido o trabalho interdisciplinar apresenta-se como um caminho bastante potente para o fortalecimento da agenda de investimentos e negócios de impacto no meio acadêmico, mesmo que ainda existam desafios em parte das IES brasileiras em relação à integração de diferentes cursos no desenvolvimento de disciplinas e projetos de extensão e na aproximação das linguagens e referenciais teóricos das áreas de conhecimento, por exemplo.

### O “Baião de Três”

é uma iniciativa coordenada pelo professor Dr. Hyggo Oliveira de Almeida, da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG/PB), e conta com a participação de alunos e professores dos cursos de Administração, Computação e Design. Para viabilizar a iniciativa, além do desenho teórico-prático ser idealizado conjuntamente entre os cursos, foi necessário integrar o Centro de Engenharia Elétrica e Informática (Unidade Acadêmica de Sistemas e Computação); o Centro de Humanidades (Unidade Acadêmica de Administração e Contabilidade); e o Centro de Ciências e Tecnologia (Unidade Acadêmica de Design). Além disso, cada curso teve que criar uma disciplina dentro de sua grade voltada para o empreendedorismo e sincronizar os horários em turnos de 4 horas contínuas, o que não é um padrão da IES.

### A iniciativa “Vai dar Liga!”

liderada pelo professor Dr. Geraldino Carneiro de Araújo, da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS), conta com uma proposta bastante inovadora e ousada, por atuar conjuntamente com Ensino, Pesquisa e Extensão, isto é, em seu desenvolvimento proporciona atividade de ensino e pesquisa a partir do trabalho com os conceitos do campo de investimentos e negócios de impacto, e de extensão

a partir da construção de propostas com a comunidade local. Além disso, a iniciativa é desenvolvida com docentes e estudantes dos cursos de Administração, Matemática e Psicologia.

### 3

#### **Promover práticas acadêmicas que vão além da sala de aula, fomentando a construção de soluções para problemas sistêmicos ou do contexto social de forma cocriada com as comunidades envolvidas.**

Um dos princípios da agenda de investimentos e negócios de impacto é a integração com o contexto social, seja na perspectiva de desafios sistêmicos, seja no aspecto local no qual as ferramentas e conceitos do campo se apresentam como possíveis caminhos de superação a esses desafios. Grande parte das iniciativas finalistas contavam com interação com comunidades locais, aspecto que possibilitou construção de conhecimento e soluções de forma integrada entre os estudantes e a população local. Como desafios a serem observados nessa integração estão a existência de escuta ativa e uma postura acolhedora e não colonizadora do meio acadêmico – incluindo docentes e estudantes de graduação, em relação aos saberes locais e as pessoas das comunidades.

#### **A” Incubadora de Linguagens Digitais (ILD)”**

liderada pelo professor Me. Acilon Himercício Baptista Cavalcante, da Universidade Federal do Pará (UFPA), promove o desenvolvimento de soluções e projetos dos estudantes do curso de Tecnologia em Produção Multimídia. Para esse processo a integração com o contexto local é central, dado que as iniciativas propostas pelos discentes além de serem coconstruídas com as comunidades (sobretudo comunidades tradicionais, indígenas etc.) partem das necessidades e desafios delas. Durante essa trajetória já foram desenvolvidas na ILD o app Jênsino, dedicado ao ensino de língua Parkatêjê, para as tribos nos arredores de Marabá (PA), e o app AWA, plataforma de conexão entre catadores e pessoas que queiram reciclar seus resíduos sólidos.

## O “Concurso de Empresas Digitais”

coordenado pelo professor Dr. Armindo dos Santos de Sousa Teodósio, da Pontifícia Universidade de Minas Gerais (PUC-MG), foi criado em 2019 com o objetivo de fomentar a criação de empresas sociais entre estudantes de graduação que tenham como objetivo oferecer alternativas e perspectivas de negócios capazes de responder as consequências do rompimento da barragem de rejeitos da Vale na cidade de Brumadinho (MG). Para isso estudantes desenvolvem projetos de Negócio de Impacto Social que são coconstruídos com lideranças da comunidade de Brumadinho e especialistas em gestão de Negócios de Impacto. Após a conclusão as propostas são apresentadas em pitches.

**Fomentar e firmar parcerias dentro e fora da Universidade, que além de empregar visibilidade ao campo dentro da IES são fundamentais para fortalecer o ecossistema local de investimento e negócios de impacto.**

4

Além do fim público, pressuposto para investimentos e negócios de impacto, a construção de parcerias é fundamental para fortalecer o ecossistema local e empregar maior visibilidade e possibilidades de atuação do meio acadêmico no campo. Para isso aproximar centros e cursos de graduação (correlatos ou não) para construir ações conjuntas e abrir espaços de diálogo com stakeholders do ambiente empreendedor (como SEBRAE e associações de empresários locais, por exemplo), negócios de impacto, especialistas, entre outros podem ser caminhos nesse sentido. Vale destacar, entretanto, que desafios como o alinhamento de papéis e expectativas acerca das ações propostas devem ser definidos desde o início das parcerias a fim de garantir continuidade dessas no médio/longo prazo – perenidade nas parcerias é um dos elementos centrais para o fortalecimento dos ecossistemas de investimentos e negócios de impacto.

## O “Observatório de Inovação Social de Florianópolis (OBISF)”

liderado pela professora Dra. Maria Carolina Martinez Andion, da Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC), é uma iniciativa bastante inovadora e tem como diferenciais sua abrangência territorial e o reconhecimento do ecossistema de impacto socioambiental de Florianópolis e região, contando com uma plataforma digital que sistematiza informações relevantes sobre esse cenário. Para isso o OBISF conta com parcerias internas à IES (Centro de Artes, Faculdade de Educação e o Laboratório De Educação para a Sustentabilidade e Inovação Social – LEDs). Em termos externos há parcerias consolidadas com agências de fomento (FAPESC, o CNPQ, a CAPES), stakeholders do ecossistema de investimentos e negócios de impacto, como o Instituto de Cidadania Empresarial (ICE), Impact Hub Floripa, a startup We Gov e o Social Good Brasil. Além desses há parcerias com o poder público, sociedade civil e setor privado.

## O “Programa Mulheres Anjo Empreendedoras (MAE)”

iniciativa liderada pelo professor Me. Paulo Henrique Oliveira Silva, docente da Universidade de Salvador (UNIFACS), fomenta competências e negócios liderados por mulheres negras em situação de vulnerabilidade. Para isso foram construídas parcerias na IES com os setores de diversas graduações da IES, pós-graduação e com Centro de Empreendedorismo e Inovação. Somada a essas foram firmadas parcerias com a FECOMERCIO através da Câmara da Mulher Empresária (CME) para o trabalho de mentorias, com o SEBRAE, SENAC e com a Secretaria de Sustentabilidade, Inovação e Resiliência (SECIS), responsável pela política pública de fortalecimento do empreendedorismo feminino comunitário.

**Trabalhar e compartilhar conceitos do campo de investimentos e negócios de impacto a fim de analisar criticamente as ferramentas e conceitos da agenda permitindo dessa forma o aprimoramento do referencial teórico disponível e fomentar a geração de conhecimento para o ecossistema.**

Na última década é crescente o número de produções acadêmicas dedicadas a aprofundar a compreensão acerca dos conceitos da agenda de investimentos e negócios de impacto, bem como apresentar ferramentas e processos direcionados a fortalecer a atuação dos stakeholders do ecossistema. Nesse sentido, o desenvolvimento de iniciativas acadêmicas dedicadas a trabalhar esses conceitos com estudantes de graduação, além de permitir a criação de massa crítica e de futuros profissionais preparados para atuar no campo no médio/longo, também irá proporcionar oportunidades de aplicação e reflexão sobre o referencial teórico-prático e principalmente visibilidade ao ecossistema. Dado que o campo ainda está em consolidação no meio acadêmico há o desafio de tornar a agenda mais estratégica na formação dos estudantes de graduação, sendo tema central de disciplinas obrigatórias por exemplo. Nesse sentido, algumas iniciativas finalistas apresentam caminhos nessa direção, tais como:

### A disciplina “Inovação e Empreendedorismo Social”

desenvolvida pelo professor Me. Gabriel Fernandes Cardoso, do Centro Universitário do Distrito Federal (UDF), aberta aos estudantes de graduação desde 2016, trabalha diversos conceitos e ferramentas da jornada do empreendedor social – da identificação do desafio social a ser enfrentado à concepção de um protótipo de solução para esse desafio. Para trilhar esse caminho há um referencial teórico-prático bastante robusto que apresenta aos discentes conceitos e ferramentas do empreendedorismo e inovação social, Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), Modelo C, *Storytelling*, entre outros.

## A iniciativa “Projeto Integrador”

liderada pelo professor Dr. Luiz Melo Romão, da Universidade da Região de Joinville (Univille), propõe-se a sensibilizar e estimular os alunos a pensar além da geração de novos negócios, numa perspectiva tradicional, e apresenta a agenda de negócios de impacto socioambiental (tema no qual a IES vem se destacando bastante, desde a criação da incubadora de inovação social). Além disso, o processo de ensino-aprendizagem se dá a partir de metodologias de fronteira no campo, como o Modelo C.

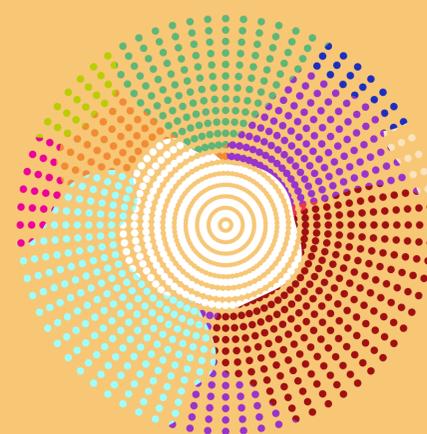
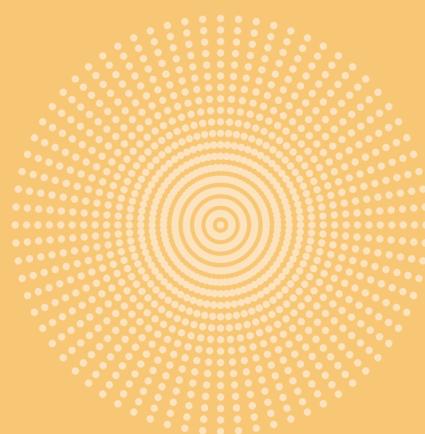
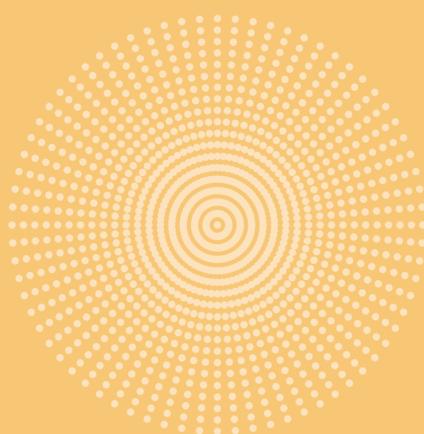
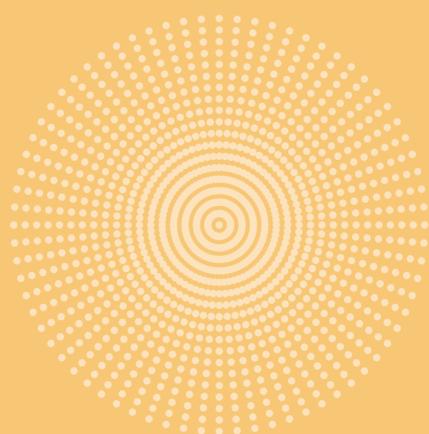
## O “LISX”

iniciativa liderada pela professora Tamara Nanni Camargo, do Centro Universitário Facens (FACENS/SP), conta com proposta teórico-prática consistente e apresenta grande potencial para estimular os alunos a gerarem negócios socioambientais que incluam tecnologias digitais no desenho de seus produtos e serviços. Somado a isso o referencial teórico-prático permite uma abordagem humanística para o estudante, promovendo espaço para autoconhecimento e identificação de habilidades empreendedoras dedicadas a um propósito de impacto social positivo.

---

À luz dos aprendizados destacados, na seção a seguir são apresentadas as principais práticas acadêmicas mapeadas pelo Prêmio Boas Práticas na Academia destacando inicialmente as práticas vencedoras do Prêmio, seguidas das iniciativas finalistas.





# VENCEDORES

## INCUBADORA DE LINGUAGENS DIGITAIS (ILD)

**Docente responsável:**

Acilon Himercício Baptista Cavalcante

**Equipe/docentes envolvidos:**

Cláudia Valéria França Vidal, Walter Chile Rodrigues, Rodrigo Rafael Ferreira

**IES**

Universidade Federal do Pará (UFPA)

**Região**

Norte

**Natureza da iniciativa**

Extensão (Incubadora)

**O que é**

**A** Incubadora de Linguagens Digitais (ILD) tem como objetivo promover o desenvolvimento de linguagens digitais em diversas manifestações na área da economia solidária que observem as necessidades da realidade da Amazônia em relação às suas comunidades tradicionais, seu patrimônio histórico e questões voltadas à inclusão social e digital e a inovação para os processos tradicionais de economia da Região. O objetivo é proporcionar a fusão entre a Academia e Saberes Locais, que encontram no laboratório um espaço de experimentação focado na interatividade e nas trocas possíveis com a sabedoria popular, o fazer amazônico e a cultura regional.

### Objetivos de Aprendizagem

A ILD apresenta objetivos cognitivos e afetivos, além de promover competências ligadas à difusão do conhecimento nas áreas de Multimídia e de Negócios de Impacto Social, aplicando a taxonomia de Bloom (cognitivo/afetivo/psicomotor), na qual destacam-se:

- | Objetivos Cognitivos: conhecer, compreender, aplicar, analisar, sintetizar;
- | Objetivos Atitudinais: recepção, resposta, valorização, organização e caracterização, internalizando valores de Impacto Social, Empreendedorismo e Disrupção.

Além disso são objetivos capacitar bolsistas e empreendedores sociais para atuar em comunidades vulneráveis, muitas vezes dentro da própria vizinhança onde vivem, de forma a promover iniciativas disruptivas que promovam impacto social e melhoria da qualidade de vida. Para isso parte-se de conceitos mais simples para os mais elaborados (estratégia indutiva) e/ou do concreto/real para o abstrato visando proporcionar aos discentes do curso de tecnologia em produção multimídia experiência profissional em um espaço de apoio que é a Incubadora de Linguagens Digitais.

O aluno desenvolve um papel empreendedor e protagonista. As ideias de projetos não são impostas ou colocadas, mas surgem da interação entre discentes e comunidades em que seus conhecimentos são aplicados, com a mentoria de professores do curso de Tecnologia em Produção Multimídia. Dessa forma, os alunos precisam ter conhecimento de gestão de projetos, com o uso de softwares de gestão, exemplo do Trello e do ASANA, responsabilização de iniciativas, liderança e resiliência. Nesse ponto, além do aprendizado em torno do design colaborativo e participativo, colocam em práticas os princípios de ação com comunidades.

### Abordagem Teórica

O curso de Tecnologia em Produção Multimídia possui uma grade curricular essencialmente prática. Com a adoção das atividades da ILD, as metodologias práticas de ensino passam a vigorar nas disciplinas do curso, o que permite integração entre sala de aula e extensão. Dessa forma destaca-se:

Aprendizagem por problemas: o processo de solução de problemas apresentados pelas comunidades é trabalhado de forma inter-

disciplinar (quando envolve disciplinas do mesmo curso) ou transdisciplinar (quando envolve outras faculdades ou cursos na mesma faculdade). O desenvolvimento segue a metodologia apresentada pelo UK Design Council de Diamante Duplo: Descobrir, Definir, Desenvolver, Devolver. Os projetos são prototipados na ILD, com o auxílio de professores em disciplinas correspondentes. Apenas na fase final é que o projeto sai da ILD para aderir a outros programas de aceleração, através de parcerias como a do UNIVERSITEC, com a PROEX, ou com iniciativas próprias. Os projetos também abordam de forma transversal conteúdo exigido pelo MEC como Cultura Afro e Indígena, questões de gênero e direitos humanos.

### **Abordagem prática**

O objetivo é proporcionar aos discentes do curso de tecnologia em produção multimídia experiência profissional em um espaço de apoio que é a Incubadora de Linguagens Digitais. Esse trabalho se dá através de metodologias ativas como a Aprendizagem Baseada em Projetos e o Design Thinking. O desenvolvimento de projetos por meio da incubadora permite ao discente participante "aprender fazendo" produção multimídia em projetos de impacto social, cultural, econômico, urbanidade, economia criativa. Desse modo, por meio de atividades interdisciplinares, os alunos aplicam conhecimentos absorvidos do curso de Produção Multimídia de forma a criarem produtos práticos para projetos de impacto desenvolvidos pela incubadora.

Alguns exemplos de aplicação:

- 1** Eventos de Design Participativo, como Hackathon Data Firme, Hackathon Cultura de Terreiro.
- 2** Criação de business model CANVAS: todos os TCCs do curso precisam apresentar o CANVAS no Memorial. Se o projeto prevê impacto social, o CANVAS deve demonstrar isso também.
- 3** Apresentação de TCCs em formato Pitch, em eventos abertos à comunidade.

### **Integração com o contexto social**

A integração com a comunidade é central para o desenvolvimento das iniciativas da ILD e acumula nos últimos seis anos diversos exemplos de alto impacto social positivo, tais como:

- | Capacitação e regulamentação da Cerâmica Chicano. É uma cooperativa de mulheres artesãs no Município de Santa Bárbara, Região Metropolitana de Belém. A atividade envolveu, além dos técnicos, alunos de 3 cursos que desenvolveram, através de técnicas de design participativo, produtos audiovisuais, site e material institucional, alavancando o empreendimento enquanto fonte de renda.
- | A ILD também promove a criação de mídias para artistas locais, de forma que possam tornar seu produzir artístico sustentável. A exemplo do DVD do Mestre Palinha de Carimbó, que se tornou produto de venda.
- | Criação de negócios com o propósito de gerar impacto social. Exemplo dos TCCs Jênsino, um app de ensino de língua Parkatêjê, para as tribos nos arredores de Marabá, por meio de uma parceria com a pós-graduação em Letras da IES. Também é exemplo o app AWA, uma plataforma de conexão entre catadores e pessoas que queiram reciclar seus resíduos sólidos.

#### **Articulação de redes internas e externas**

A ILD envolve todos os professores e disciplinas do Curso de Tecnologias em Produção Multimídia, chegando a promover intercâmbio com outros cursos da IES, tanto de graduação, quanto de pós-graduação, por exemplo TCCs do curso e projetos da Faculdade de Economia e no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo. Somam-se às parcerias da ILD os pesquisadores de Arte Pública da Amazônia, a UNIVERSITEC no apoio audiovisual do Desafio INOVE+ e a incubadora de base tecnológica da IES que auxilia a ILD com mentorias e inserção dos projetos nos programas de incubação.

Em termos de redes externas destacam-se: o ICE, através do compartilhamento de conhecimento sobre impacto social com os professores da ILD e o encontro virtual entre membros do Coletivo Tela Firme e o DJ Bola do A Banca; a Secretaria Nacional de Economia Solidária, que financiou a implantação da ILD, e o MINC (Extinto), que contribuiu com equipamentos audiovisuais, de câmeras a ilhas de edição, que equiparam o curso de Cinema, de Multimídia, e promoveram conexões através do programa REDELATI com outros laboratórios do Brasil, com destaque ao da UFG.

# CONCURSO DE EMPRESAS SOCIAIS

## Docente responsável

Armindo dos Santos de Sousa Teodósio

## Equipe/docentes envolvidos

Ramon Jung Pereira, Osvaldo Maurício de Oliveira Frederici Dornellas  
Martins Quintão

## IES

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG)

## Região

Sudeste

## Natureza da iniciativa

Disciplina (Concurso)

## O que é

**A** disciplina Responsabilidade Social e Sustentabilidade, obrigatória da graduação em Administração da IES, foi redesenhada para a realização de um Concurso de Empresas Sociais, ou seja, aulas de suporte para que grupos de alunos desenvolvam projetos de Negócios de Impacto, por meio da realização pitches e cerimônia de premiação dos destaques: Geral, Agregação de Valor Social, Agregação de Valor Ambiental e Dedicção à Realização da Atividade. O desenvolvimento do trabalho se motiva pela reconstrução do território de Brumadinho/MG após a tragédia socioambiental (várias agendas de ação dos Negócios de Impacto são objeto da disciplina).

## Objetivos de Aprendizagem

**Para o aluno:** introdução ao universo das Empresas Sociais, com exemplos de empreendimentos de mercado que geram valor social e ambiental positivos para a sociedade; articulação de saberes teóricos e formais com saberes práticos, profissionais e da realidade sociocultural (saberes do senso comum) das comunidades ao lidarem com problemas sociais, ambientais e econômicos; construção de propostas de empreendimentos articuladas e consistentes, de forma aplicada e dentro da realidade que

vigora nas práticas profissionais do campo da Administração; conhecimento sobre o ambiente de geração de inovações e as práticas empreendedoras tanto no âmbito da universidade quanto nas realidades de mercado e das comunidades.

**Para o professor:** desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas aplicadas, práticas, participativas e fundadas nas modernas pedagogias, desde as aulas invertidas até o diálogo com os saberes tradicionais e não formais das comunidades; desenvolvimento de habilidades, competências e posturas social, ambiental e economicamente responsáveis entre os graduandos em Administração da IES em Betim; articulação entre ensino, pesquisa e extensão, através do envolvimento de pesquisadores de iniciação científica, mestrado e doutorado sob a supervisão do professor responsável pela disciplina, no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Administração (PPGA) da IES, através do Núcleo de Pesquisas em Ética e Gestão Social.

### **Abordagem teórica**

Para se trabalhar o paradigma das empresas sociais, primeiro é apresentado o conceito sob a luz da literatura científica, suas origens europeias e americanas, suas proposições e lacunas. Em seguida, lança-se luz sobre a prática brasileira, o ecossistema de impacto e o atrelamento do mesmo com a comunidade científica. Os alunos são estimulados a amadurecer ideias que contemplem o paradigma das empresas sociais sempre equilibrando a balança, quando só pensam em social convidamos a pensar da geração de receita, ou quando só pensam em receita convidamos a pensar no social. Isso nos convida à ideia de inovação social e tecnologia social, aproximando os alunos de atores nativos de Brumadinho, de forma que a realidade se apresente melhor aos primeiros e que as suas propostas contemplem de fato lacunas sociais e de mercado existentes no lugar, rompendo pré-conceitos ou idealizações do território.

Dessa forma, a descentralização do saber é puramente aplicada, uma vez que em sala de aula o professor e os professores-assistentes funcionam como catalisadores da ética empresa-social e pontes entre os alunos, mentores, jurados e atores do mercado ou do território. Não existem respostas prontas e sim motivações para que os alunos construam o entendimento de uma realidade a partir dela. Assim,

os estudantes não chegam a campo com ferramentas, técnicas e “pranchetas”, estão municiados apenas de ouvir e olhar.

### **Abordagem prática**

O trabalho é orientado sob pedagogia Ativa, baseada em Aulas Invertidas, suporte aos grupos de alunos para desenvolvimento dos projetos de Negócio de Impacto Social por parte da equipe da disciplina (professor, estagiário docente cursando mestrado e estagiário extensionista cursando graduação), participação de lideranças da comunidade e especialistas em gestão de Negócios de Impacto para os pitches, realização de cerimônia de premiação dos destaques na comunidade de Brumadinho, mediante voto da plateia e jurados (lideranças da comunidade, especialistas em Gestão de Negócios de Impacto e professores).

A disciplina tem fundamentos previstos no Projeto Político Pedagógico do curso de graduação em Administração e pelas diretrizes de integração entre ensino e extensão da Pró-reitoria de Extensão da IES, que exigem um caráter extensionista para a formação oferecida. Dessa forma, metodologias ativas de aula são usadas de forma intensiva na disciplina, que possui apenas alguns momentos de aulas expositivas dialogadas para nivelamento de informações sobre o território de Brumadinho e o contexto dos Negócios de Impacto no Brasil e no mundo.

### **Integração com o contexto social**

A conexão com o contexto local está presente na essência do próprio nascimento e objetivo do concurso. No ano de 2019, após o rompimento de uma barragem de rejeitos da Vale na cidade de Brumadinho – crime que culminou na morte de aproximadamente trezentas pessoas –, nasce o “Concurso de Empresas Sociais”, projeto de extensão e disciplina a qual tem o objetivo de fomentar a criação de empresas sociais entre graduandos gerando ideias, projetos e perspectivas de negócios capazes de gerar valor social e ambiental e se contrapor à minério-dependência em Brumadinho. Nesse sentido, faz-se presente o “Concurso de Empresas Sociais” como prática de extensão universitária que atrela ensino a pesquisa, possibilitando interação e articulação entre academia, sociedade e sua pluralidade de saberes em busca de soluções criativas e reais para se contrapor a situação a qual Brumadinho se encontra.

A integração se dá pelo fluxo a seguir: 1) Pela participação de atores do território nas bancas de jurados. 2) Na mentoria das propos-

tas. 3) Relação com os alunos em visitas a campo destes. 4) Em palestras proferidas aos alunos. 5) Na composição da equipe pedagógica do concurso. 6) Na participação da comunidade nas etapas do concurso (como na final, em que a própria comunidade vota naquelas que entendem como mais pertinentes para o contexto).

### **Articulação de redes internas e externas**

Aos alunos de administração são demandadas abordagens, estratégias e ferramentas de intervenção socioambiental desenvolvidas pela psicologia, antropologia, sociologia e estudos de meio ambiente, para a escuta e compreensão de territórios com vulnerabilidade social. Para os estudantes de Sistemas de Informação e Engenharia, além desse manejo citado anteriormente, também é exigido o domínio de ferramentas de gestão mais familiares ao campo da administração. Um exemplo que ilustra essa vivência foi a integração espontânea de alguns alunos do curso de Administração e Sistemas de Informação para a formulação de uma empresa em conjunto durante o ano de 2019.

Na primeira edição do Concurso de Empresas Sociais, o professor Edson Sadao Iisuka (FEI) deu palestra e compôs o júri da final do concurso. Professores de outras IES de Belo Horizonte têm apoiado o desenvolvimento do concurso, através de mentorias aos grupos e palestras sobre a realidade de territórios afetados por tragédias-crime ambientais, como a profa. Eliana Torga do Centro Universitário UNA. Além disso há parcerias com o Núcleo de Pesquisas em Ética e Gestão Social (NUPEGS) do Programa de Pós-Graduação em Administração (PPGA) da IES, com o Instituto Nenuca de Desenvolvimento Sustentável (INSEA) e com a organização da sociedade civil “Eu luto, Brumadinho vive”.

# INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO SOCIAL

## Docente

Gabriel Fernandes Cardoso

## Equipe/docentes envolvidos

Leonardo Antonialli, Sandson Barbosa

## IES

Centro Universitário UDF (UDF)

## Região

Centro-Oeste

## Natureza da iniciativa

Ensino (Disciplina)

## O que é

**A** disciplina tem como objetivo principal o estudo e a vivência do processo social empreendedor, orientados para a construção de negócios de impacto que mitiguem e solucionem problemas sociais e ambientais contemporâneos. Durante quatro meses, os estudantes passam por grande parte da jornada do empreendedor social: desde a identificação de um problema social de sua comunidade e região até a apresentação de um protótipo e o modelo C do negócio de impacto desenvolvidos para uma banca de especialistas externos.

Por ser uma disciplina eletiva, está aberta a estudantes de todos os cursos de graduação da IES. Nos últimos cinco anos da disciplina já houve estudantes de diversos cursos, tais como: Arquitetura e Urbanismo; Design de Interiores; Administração; Design Gráfico; Publicidade e Propaganda; Direito; Relações Internacionais; Ciência Política; Ciências Biológicas; Pedagogia; Educação Física; Engenharia Civil; Odontologia; Engenharia Mecânica; Análise e Desenvolvimento de Sistemas; Jogos Digitais; Sistemas de Informação; Enfermagem; Farmácia; Gastronomia; Ciências Contábeis; Radiologia; e Psicologia.

### Objetivos de Aprendizagem

Entre os objetivos de aprendizagem destacam-se:

- | **Cognitivos:** compreender a nova lógica digital e sua influência no cotidiano profissional e social. Refletir sobre a responsabilidade individual e coletiva frente a problemas sociais contemporâneos. Conhecer algumas das principais possibilidades disponíveis para o enfrentamento, a correção e a solução de problemas sociais e ambientais contemporâneos. Estimular o pensamento criativo e a prática da inovação no contexto pessoal e profissional.
- | **Habilidades:** aplicar em contextos específicos ferramentas e instrumentos de inovação, gestão e empreendedorismo social. Aprimorar a capacidade de autoconhecimento, autoimagem, autoestima e autoconfiança. Identificar problemas sociais contemporâneos e construir propostas reais e viáveis para solucioná-los. Conceber e planejar um protótipo de negócio de impacto, organização do terceiro setor ou projeto social. Enriquecer a capacidade de comunicação, persuasão e construção de redes de relacionamento.
- | **Atitudes:** fomentar e potencializar atitudes como proatividade, iniciativa, independência, perseverança e resiliência. Estimular atitudes conciliatórias, de respeito e de coletivismo. Fortalecer valores como liberdade, ética, justiça, transparência, compaixão e solidariedade.

O principal diferencial está na possibilidade de o estudante desenvolver soluções reais (negócios de impacto) para problemas socioambientais de sua região e continuar aprimorando-as em outras disciplinas e programas de educação empreendedora da instituição. O estudante é o agente principal de aprendizagem. A disciplina é totalmente baseada no aluno como centro do processo.

### Abordagem teórica

Como parte da abordagem teórica destacam-se: Teoria do *stakeholders*; Empreendedorismo social; Negócios de impacto e organizações do terceiro setor; Inovação social; Problemas sociais e ambientais – locais, nacionais e transnacionais; Causas e efeitos; Agenda 2030: Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Criatividade, inovação e mudanças; Prototipagem e teste; Modelo C (Teoria da Mudança e Modelo de Negócio); Inovação em modelos de negócio de impacto; Viabilidade financeira;

Avaliação de impacto; Ecossistema empreendedor; *Storytelling* e Pitch; Captação de recursos e mobilização de parceiros.

Os recursos didáticos previstos são: livros físicos e digitais; artigos científicos; projetor e equipamento multimídia; quadro branco; sites e redes sociais (Facebook, LinkedIn, Twitter, Instagram); aplicativos educacionais (Socrative e Plickers); vídeos e podcasts.

### **Abordagem prática**

Em termos de metodologias ativas, utiliza-se majoritariamente a aprendizagem baseada em projetos (projeto real desenvolvido no curso) e a aprendizagem por competências (competências definidas a priori regendo transversalmente a experiência de aprendizagem no semestre) com suporte de sala de aula invertida (conceitos estudados em casa e aplicação feita em sala com suporte docente), visita de campo (nos semestre em que comunidades específicas são selecionadas) e instrução por pares (na identificação do problema e na criação do solução. Usa-se ainda o world café, em que estudantes rodam entre os grupos para ouvir e aprender a partir de outras experiências e perspectivas).

A disciplina ocorre no Conecta, laboratório de metodologias ativas da IES, espaço de aprendizagem que não só viabiliza, mas estimula a atuação conjunta dos estudantes e o papel protagonista que eles têm em disciplinas como essa.

Também há uma série de avaliações comportamentais, atitudinais e de competências, por meio de autoavaliação e avaliação por pares (além da avaliação docente. O pitch é avaliado por uma banca com especialistas externos (empreendedores sociais, investidores etc.). Não há prova.

### **Integração com o contexto social**

Na terceira unidade da disciplina, os alunos são orientados, motivados e conduzidos a identificarem problemas sociais e ambientais de sua própria realidade e/ou comunidade. Importante ainda destacar que a maior parte dos estudantes é da classe C e oriunda das cidades-satélites e entorno do Distrito Federal, de forma que a grande parte vive em contato com um ou mais problemas sociais/ambientais. Essa identificação é guiada a partir do perfil do estudante e daquilo que o sensibilize, ou seja, o problema deve cumprir os critérios conceituais, mas deve gerar no estudante alguma espécie de desconforto (para, posterior-

mente, ele desenvolver o engajamento necessário para solucioná-lo).

Alguns exemplos de trabalhos desenvolvidos:

- | Estudantes do semestre passado identificaram o alto índice de depressão e suicídio no ambiente acadêmico. A partir desse problema criaram o Yellow Spot, um negócio de impacto que oferece uma solução que integra um conjunto de jogos (off-line), somado a atividades de apoio mútuo e acompanhamento psicológico para alívio do problema. Solução criada por estudantes de Pedagogia e de Psicologia.
- | Fala, Maria foi um aplicativo desenvolvido por estudantes do semestre anterior para combater a violência entre as mulheres. O diferencial em relação ao “botão de pânico” presente na maioria dos celulares é que o negócio de impacto criado venderia peças de bijuteria e relógios que trariam consigo ativadores do botão de pânico via bluetooth, alertando autoridades e contatos pré-definidos em casos de violência.

### **Articulação de redes internas e externas**

Além de a disciplina contar com a participação de estudantes de diversos cursos de graduação da IES, a iniciativa conta com apoio do Centro de Empreendedorismo e Laboratório de Inovação Acadêmica, que disponibiliza o espaço para que os estudantes desenvolvam seus projetos. Há o Pitch Day, evento que reúne disciplinas que possuem como objetivo o desenvolvimento de modelos de negócios reais. O evento é aberto para toda a instituição e composto por alunos e professores de todos os cursos.

Como articulações externas destacam-se: Impact Hub Brasília, Instituto Sabin, cujo gerente executivo participa da banca da disciplina, Fazenda Malunga, espaço que já recebeu os estudantes para discutir iniciativas de impacto ambiental e agricultura orgânica, e o ecossistema de Impacto do DF, no qual atores participam na banca da disciplina e em palestras especiais no decorrer da jornada e empreendedores sociais locais como a Estação Metarreciclagem e Jovens de Expressão.

# BAIÃO DE TRÊS

## Região

Nordeste

## Docente responsável

Hyggo Oliveira de Almeida

## Equipe/docentes envolvidos

Cleone Souza, Verônica Macario.

## IES

Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

## Natureza da iniciativa

Ensino (Projeto Integrado)

## O que é

**O** Baião de Três é um projeto multidisciplinar de ensino integrado de empreendedorismo na graduação baseado em vivência, que envolve alunos e professores de Computação, Design e Administração. O objetivo é promover o aprendizado de princípios de empreendedorismo inovador, reunindo alunos e professores de diferentes cursos no mesmo ambiente. Grupos-Empresas são formados pelos alunos que participam de atividades vivenciais com foco na prática de formação de startups: Design Thinking, Business Model Canvas, Minimum Viable Product, Elevator Pitches. Os negócios desenvolvidos pelos alunos são todos Negócios de Impacto. 400 alunos já passaram pelo Baião de Três e, a cada período, os alunos criam produtos relacionados a negócios de impacto. Ao final da disciplina, forma-se uma Banca de Investidores, com participação de Incubadoras Tecnológicas, SEBRAE e empresários locais. Como resultados, têm-se alunos preparados para criar negócios com olhar para o impacto social positivo.

## Objetivos de Aprendizagem

Os objetivos de aprendizagem incluem os seguintes:

- 1 Os alunos devem entender, por experiência prática, como criar uma startup de inovação tecnológica, partindo do problema, passando pela ideia e pelo desenvolvimento e definição do negócio, até a apresentação para investidores;

- 2 Os alunos devem perceber a importância da integração com outras áreas (Administração, Computação e Design) para a construção de negócios, trabalhando a empatia;
- 3 Os alunos devem entender o que são negócios de impacto e exercitar este entendimento com a criação de uma startup.

Os alunos aprendem os conceitos de NIS nas primeiras aulas e, a partir dali, estudam vários exemplos de produtos que se tornaram NIS, com sucesso. Depois, têm que analisar o mundo ao redor e identificar problemas de impacto que possam resultar em ideias e soluções de impacto, começando assim a pensar no produto e no negócio.

O aluno é o protagonista da iniciativa. Os professores atuam como facilitadores. Os encontros ocorrem semanalmente, com 4 horas contínuas, mas com, em média, 30 minutos apenas de explanação pelos professores.

### **Abordagem teórica**

A base metodológica aplicada na iniciativa é o CAV (Ciclo de Aprendizagem Vivencial) do SEBRAE . Em resumo, é uma metodologia que parte de experiências e situações práticas para, a partir daí, generalizar para conceitos abordados na disciplina.

Os professores atuam como facilitadores, desde o início da disciplina, transformando os conceitos básicos da área em dinâmicas que envolvem os alunos na criação da startup. Evidentemente que há conceitos importantes para o entendimento de NIS que são passados aos alunos utilizando slides e exemplos: Pirâmide de Maslow; Conceito de NIS (o que é? Qual a missão?); Exemplos do que são e o que não são NIS; a diferença entre NIS e ONGs; dentre outros. Mas, esses conceitos são extraídos de artigos e bibliografia prática, como os artigos da Artemisia, Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), Pipe Social e Worth a Million. Essas fontes de informação sempre trazem exemplos práticos de empresas reais. O estudo dessas empresas e de seus negócios tem mais ênfase na disciplina do que os aspectos teóricos sobre NIS.

### **Abordagem prática**

A estratégia de "inversão de sala de aula" é aplicada em praticamente todos os encontros do Baião de Três, que duram 4 horas contínuas exatamente para dar tempo de experienciar mais e de maneira mais efetiva.

Desde o início os alunos estão trabalhando na criação de suas startups, ou seja, o projeto da startup é quem guia o aprendizado. Os

conceitos são aplicados, por exemplo, na identificação de problemas, na primeira fase do Design Thinking da startup.

Os encontros são bem animados e a disposição da sala de aula não é convencional: em vez de mesas e cadeiras individuais, há mesas grandes, para até 10 cadeiras, formando grupos “em círculos”. Há música ambiente durante as atividades, tornando o ambiente ainda mais descontraído e informal, fomentando pensamentos inovadores. Os professores passeiam pela sala durante todo o encontro, dando suporte aos alunos, atuando como mentores, oferecendo suporte técnico e troca de conhecimento personalizado. Identifica-se o perfil empreendedor do aluno nos primeiros encontros e, a partir dali, procura-se suprir suas lacunas de forma direcionada. Os alunos vão às ruas para testar suas ideias e protótipos, trazendo vídeos e fotos do feedback dos potenciais usuários e clientes. Ou seja, 100% do processo é realizado pelos alunos, desde a fase de integração com outros alunos até a startup criada no final.

### **Integração com o contexto social**

O contexto social é mais abrangente porque, como se trata de inovação tecnológica, normalmente as soluções podem ser aplicadas a diversos contextos, não apenas da cidade ou Estado da IES. As soluções que se tornam aplicativos ou sites normalmente são escaláveis, ou seja, podem atender a um número grande e crescente de usuários.

No segundo semestre de 2019, por exemplo, os alunos fizeram imersão no Instituto dos Cegos (para produzir o guia para mobilidade); conversaram com professores e pais de baixa renda para entender a demanda por uma plataforma para suporte ao aprendizado de idiomas; entraram em contato com equipes da prefeitura para entender como poderiam criar uma plataforma online de pavimentação de ruas com baixo custo para a periferia. A imersão é uma das principais atividades do processo de Design Thinking utilizado pelos alunos e essa é a forma de integração com o contexto social.

### **Articulação de redes internas e externas**

A iniciativa é realizada com a participação de alunos e professores de três cursos diferentes (Administração, Computação e Design). Cada um dos cursos traz informação sobre diferentes aspectos dos negócios, como tecnologia (computação); produto (design) e negócios (adminis-

tração). Essa interdisciplinaridade é uma das principais inovações do Baião de Três.

Para viabilizar o curso, três Centros diferentes da IES tiveram que se integrar: o Centro de Engenharia Elétrica e Informática (Unidade Acadêmica de Sistemas e Computação); o Centro de Humanidades (Unidade Acadêmica de Administração e Contabilidade); e o Centro de Ciências e Tecnologia (Unidade Acadêmica de Design). Essa integração dos centros e unidades acadêmicas foi essencial para a viabilização do projeto Baião de Três. Cada curso teve que criar uma disciplina dentro de sua grade voltada para o empreendedorismo e sincronizar os horários em turnos de 4 horas contínuas, o que não é um padrão sistemático da IES.

O Projeto Baião de Três conta com a parceria do SEBRAE Paraíba, mais especificamente o SEBRAE LAB, que fornece material de dinâmicas e cede o espaço para a realização da apresentação final dos pitches de negócio. Outra parceria importante é com a Incubadora de Tecnologia do Parque Tecnológico da Paraíba (ITCG), que participa do processo de avaliação dos pitches finais e premia o primeiro lugar com uma pré-incubação gratuita na ITCG. Por fim, há parcerias com empresários locais que, além de ministrarem uma palestra antes dos pitches finais, também participam da banca de avaliação.

# PROGRAMA MULHERES ANJO EMPREENDEDORAS (MAE)

## **Docente responsável**

Paulo Henrique Oliveira Silva

## **Equipe/docentes envolvidos**

Carolina de Andrade Spinolsa, Patrícia Pastori, Rosemma Maluf, Débora Lomba

## **IES**

Universidade Salvador (UNIFACS)

## **Região**

Nordeste

## **Natureza da iniciativa**

Extensão (Projeto aplicado)

## **O que é**

Programa MAE busca fomentar o empreendedorismo feminino comunitário nos bairros populares de Salvador como uma estratégia de desenvolvimento local, através do investimento social das empresárias que compõem a Câmara da Mulher Empresária (CME – FECOMÉRCIO). Foram selecionadas lideranças comunitárias que tinham negócios para serem acompanhadas e formadas através de uma metodologia de empreendedorismo feminino. O foco foi estimular negócios de impacto, não somente atividades de cunho específico sobre questões socioambientais, mas também abrangendo outros interesses de impacto de empresas, fundações, institutos e governos que participam da “Rodada MAE: negócios para Investimento de Impacto” buscando conciliar resultado econômico com a possibilidade de gerar impacto social positivo.

### Objetivos de Aprendizagem

Foram envolvidos estudantes do Mestrado de Desenvolvimento Regional e Urbano e estudantes de graduação dos cursos: Administração, Relações Públicas, Engenharia de Produção, Engenharia Mecânica, Serviço Social, Eventos, Design de Moda, Gastronomia e Ciências Contábeis.

O Programa MAE é dividido em etapas distintas nas quais os principais os objetivos de aprendizagem são:

- A** Compreender a origem dos Negócios Sociais e do Setor 2.5;
- B** Conhecer iniciativas vinculados aos empreendimentos de impacto social, como a Agenda 2030 (ODS – Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável) da ONU e o Sistema B;
- C** Analisar o impacto social gerado por iniciativas de impacto;
- D** Avaliar criticamente os princípios que caracterizam negócios sociais e sua vinculação com as práticas de negócios;
- E** Reconhecer o perfil e as características dos empreendedores sociais; Desenvolver análises que incorporem a Teoria da Mudança e suas etapas;
- F** Examinar a necessidade de compreender o contexto social a fim de conhecer a realidade onde se pretende intervir, seus problemas e aspectos positivos, atores, dinâmicas, riscos e oportunidades, aplicando a metodologia da Árvore de Problemas;
- G** Desenvolver protótipos de empreendimentos sociais aplicando a lógica do Produto Mínimo Viável (MVP);
- H** Criar modelo de negócios sociais a partir do Modelo C;
- I** Selecionar Indicadores para medir os impactos sociais
- J** Examinar critérios para fomento e financiamento de negócios de impacto social.

### Abordagem teórica

O referencial teórico que serviu de base para a concepção do Programa MAE sustentou-se nas seguintes categorias conceituais: empreendedorismo social, negócios de impacto e desenvolvimento local. Esse conteúdo foi acessado a partir de livros e periódicos científicos, mas também em relatórios e estudos produzidos por organismos de fomento aos temas relacionados do SEBRAE, Artemisia, Yunus Brasil, Aliança Empreendedora e Instituto Quintessa. No que se refere ao embasamento conceitual sobre o empreendedorismo social e as suas características

definidoras recorreu-se à contribuição de Austin, Stevenson e Wei-Skillern (2006), Bornstein (2007), Certo e Miller (2008) e Dees (2001). Sobre o surgimento e entendimento da natureza e alcance dos negócios sociais de impacto foram consultados, principalmente, Barki et al. (2013), Yunus et al (2009) e Yunus (2010). No que se refere às métricas para avaliação destas iniciativas, recorreu-se a Brandão, Cruz e Arida (2013). A fundamentação das discussões sobre desenvolvimento local parte do entendimento dos mercados existentes em comunidades populares através do olhar de Prahalad e Hart (2002) e continua com Braga (2002), Barquero (1995), Moura (1998) e Sachs (2003).

### **Abordagem prática**

Na prática utiliza-se para empreendedoras e estudantes uma gama de metodologias para tornar dinâmico, interativo e construtivista todo o processo. Entre as metodologias utilizam a aula expositiva interativa, sala invertida, estudo de caso, estudo dirigido, prática profissional, visita técnica, painel discursivo, simulações, sala Harvard, mentorias individuais, feedback 360º, mapa mental e mão na massa.

O aluno tem um papel relevante na iniciativa e atua como voluntário. Ao participar de atividades voluntárias, os alunos ampliam sua visão de mundo, aproximam-se de problemas reais e são desafiados a buscarem soluções que possam ser implementadas na sociedade. Para essa iniciativa os alunos atuam como mentores voluntários, acompanham as atividades formativas, monitoram as demandas das empreendedoras, trocam conhecimento com as empresárias Anjo, ajudam a desenvolver as potencialidades do grupo de empreendedoras e fortalecem o vínculo da Academia com a comunidade. Além disso, visitam as comunidades para diagnóstico, aplicam conhecimento adquirido nos seus cursos de graduação e pós-graduação nos negócios de impacto e transferem conhecimento como se o Programa fosse um grande núcleo de práticas aplicadas.

Dentre os exemplos, destacamos a interação dos alunos com o desenvolvimento das empreendedoras no campo da informática, na preparação de material para apresentação de Pitch, na pesquisa e no levantamento de dados relacionados aos negócios.

### **Integração com o contexto social**

O Programa MAE procurou trabalhar com iniciativas de várias partes das cidades, que reunissem realidades próprias, embora em comum, e

se constituíssem em áreas populosas e com baixos indicadores sociais. Portanto, a integração e interação conectam-se diretamente com o estoque de conhecimentos e habilidades que possuem os indivíduos que residem na região e sua capacidade para exercitá-los. Considera os produtos imateriais e materiais específicos de uma determinada comunidade constituintes da identidade coletiva e da autoestima. O resultado das cocriações reforça o acervo de tradições, mitos e crenças, linguagem, relações sociais, modos de produção e os produtos imateriais (literatura, pintura, dança, música etc.) e materiais (produtos produzidos especificamente por uma determinada comunidade). Sendo assim, é o próprio negócio de impacto social demonstrando através dessas interações a sua capacidade real ou latente de toda uma comunidade para articular de forma democrática as diversas formas de capital, investimento, credibilidade e acesso. Essa iniciativa foi selecionada entre 317 iniciativas mapeadas na cidade em Salvador como sendo um projeto que contribui para transformar a cidade em uma das 100 cidades resilientes do mundo.

### **Articulação de redes internas e externas**

Na IES o Programa MAE foi apoiado pelo Setor de Graduação com cursos de Administração, Relações Públicas, Engenharia de Produção, Engenharia Mecânica, Serviço Social, Eventos, Design de Moda, Gastronomia, Ciências Contábeis; 2) Pós-Graduação, com o Mestrado de Desenvolvimento Urbano e Regional, 3) Extensão Comunitária, através da articulação com o projetos de Extensão; 4) Centro de Empreendedorismo e Inovação.

A partir do Programa MAE constituiu-se uma rede de negócios fomentada pela Universidade para apoiar o desenvolvimento de negócios de impacto social positivo como contrapartida de responsabilidade social da instituição. Além disso, a FECOMERCIO através da sua Câmara da Mulher Empresária (CME) atuou na indicação e seleção das empreendedoras e de empresárias para atuarem como mentoras, na inclusão das iniciativas apoiadas na rede de fornecedores das empresárias, investimento financeiro nas iniciativas apoiadas e realização da rodada de negócios. O SEBRAE foi parceiro na iniciativa oferecendo material instrucional para o curso de empreendedorismo, auxílio na formalização dos negócios de impacto criados. Já o SENAC participou no auxílio na

capacitação das empreendedoras e a Prefeitura Municipal de Salvador, através de Secretaria de Sustentabilidade, Inovação e Resiliência (SECIS), que é responsável pela política pública de fortalecimento de metodologias de empreendedorismo feminino comunitário.

# FINALISTAS

## VAI DAR LIGA!

**Docente responsável:**

Geraldino Carneiro de Araújo

**Equipe/docentes envolvidos:**

Ana Cláudia dos Santos, Mariana Aparecida Pascui

**IES:**

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

**Região**

Centro-Oeste

**Natureza da iniciativa**

Extensão (Liga Acadêmica)

**O que é**

**A** Vai dar Liga! nasce com a ideia de trabalhar empreendedorismo social sob várias óticas, discutindo textos, fazendo pesquisa e desenvolvendo a comunidade. Para isso junto ao coordenador há uma equipe de alunos de graduação engajados que se identificam com a proposta e fazem acontecer. Desde seu início já foram realizadas quatro rodas de conversa sobre economia solidária e economia criativa; leitura e compartilhamento de textos científicos sobre empreendedorismo social e negócios com impacto; vivências práticas com dois dias de campo no Assentamento Serra, visitas técnicas regulares na Cooperativa Recicla Paranaíba e atividades participação em eventos (Seminários em Administração – SemeAd; Encontro Internacional sobre Gestão Empresarial e Meio Ambiente – Engema; Encontro Nacional de Pesquisadores em Gestão Social – Enapegs), orientação de iniciação científica (uma bolsista e uma voluntária, em andamento) e publicações de textos científicos (dois artigos na Brazilian Journal of Development).

### Objetivos de Aprendizagem

As atividades desenvolvidas têm como eixo comum o empreendedorismo social. A partir disso, a Vai dar Liga tem como objetivos de aprendizagem: proporcionar aos integrantes atividades didáticas e culturais com temas voltados à área de empreendedorismo social; complementar, atualizar, aprofundar e/ou difundir conhecimentos e técnicas nas áreas de empreendedorismo social; desenvolver vivências práticas com a comunidade, articulando-as com atividades de ensino, pesquisa e extensão, maximizando a interação entre a Universidade e a sociedade com o enfoque em negócios de impacto; desenvolver atividades de divulgação científica, técnica ou tecnológica por meio de grupos de discussão, cursos, palestras, monitorias, aulas, iniciação científica, seminários, encontros científicos, publicações, rodas de conversa, capacitações em processo, exposições e ações extensionistas e promover integração com outras Instituições de Ensino Superior e comunidade externa.

Os alunos se envolvem em todo o processo em maior ou menor grau ao longo da iniciativa. Na concepção, os alunos são ouvidos e consultados quanto às atividades, prazos e objetivos. Na execução, os estudantes são os protagonistas, tomam a frente, organizam atividades, coordenam reuniões e fazem a ligação do empreendedorismo social com a comunidade, considerando o papel da universidade.

### Abordagem teórica

Os conceitos são aplicados na Vai dar Liga de três formas:

- 1** Discussão teórica: na forma de textos para discussão e utilizados nas rodas de discussão;
- 2** Referência científica: como referências para fundamentar textos científicos, incluindo resumos, resumos expandidos e artigos;
- 3** Utilizados na prática: como base para alinhar as ações de extensão incentivando a promoção do empoderamento, autogestão e do negócio com impacto.

A Vai dar Liga! organiza reuniões semanais que envolvem capacitação, acompanhamento e/ou orientação nos modelos tradicionais (leitura e indicação de textos, discussões teóricas, orientações quanto à produção científica e aconselhamentos quanto a ações práticas).

### Abordagem prática

Somado ao trabalho com os conceitos do campo de NIS há ações integrativas, sendo as mais inovadoras:

- | **Pesquisa + Ensino = Resultados e Perspectivas da Pesquisa:** reunião aberta com a apresentação dos projetos em andamento e os resultados de pesquisas concluídas para os interessados na temática, em referências ou em questões metodológicas. É organizada uma reunião por ano, geralmente no mês de outubro;
- | **Ensino + Extensão = Semana de Extensão (SEMEX):** ação promovida pela Pró-Reitoria de Extensão, Cultura e Esporte (PROECE) que objetiva apresentar a ação de extensão para os alunos e comunidade interessados. Em 2019 foram duas atividades – a) Empreendedorismo social e inovação social transformando insights em soluções e b) cocriando com o Time Enactus a partir de reunião aberta sobre os projetos do ciclo 2019-2020;
- | **Extensão + Pesquisa = Pesquisando Na Prática:** incentivo, acompanhamento e orientação de pesquisas a partir da realidade observada na ação de extensão. A equipe extensionista é continuamente incentivada a produzir textos científicos e submeter a eventos e periódicos.

### Integração com o contexto social

A iniciativa está totalmente envolvida com a comunidade local. Tem um forte vínculo com as comunidades atendidas pela extensão: as artesãs idosas do Centro de Referência em Assistência Social (CRAS-América); os cooperados da Cooperativa Recicla Paranaíba (COOREPA); os assentados do Assentamento Serra; os agricultores familiares do Centro Rural do Alto Santana e os feirantes da Feira Livre de Paranaíba. Mantém contato com os parceiros Prefeitura Municipal de Paranaíba; Secretaria Municipal de Agricultura e Pecuária; Agência de Desenvolvimento Agrário e Extensão Rural (Agraer) e Secretaria de Assistência Social de Paranaíba, para as ações de ensino, pesquisa e extensão.

Nas atividades da extensão organiza a integração com o contexto social em etapas:

- 1 **Identificação da comunidade demandante:** que pode ocorrer durante as reuniões da equipe com indicação ou por contato direto da comunidade como a Liga;

- 2 Diálogo inicial:** verificação inicial da demanda, apresentação dos objetivos da Liga. Havendo matching dão continuidade; não havendo, procuram dar encaminhamentos para Empresa Júnior, Associação Comercial ou Sebrae;
- 3 Criação de vínculo:** aproximação da comunidade em atividades cotidianas para criar vínculo;
- 4 Verificação das demandas:** confirmação das demandas iniciais e verificadas;
- 5 Atuação:** planejamento das atividades interdisciplinares considerando a capacitação em processo e as mudanças que ocorrem na comunidade ao longo da iniciativa;
- 6 Autogestão/Autonomia:** capacitação da comunidade para assumir as atividades sem o envolvimento da universidade.

### **Articulação de redes internas e externas**

A iniciativa envolve três cursos (Administração, Matemática e Psicologia), e as atividades são desenvolvidas pensando na realidade da comunidade que naturalmente é interdisciplinar. Além disso a Vai dar Liga! conta com a parceria da Comissão Setorial de Extensão, da Comissão Setorial de Pesquisa e da Comissão Setorial de Avaliação de Projetos de Ensino de Graduação, da Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação e demais órgãos da IES.

Somam-se a essas as parcerias com a Prefeitura Municipal de Paranaíba, que facilita a comunicação com as secretarias, a Secretaria Municipal de Agricultura e Pecuária e Agência de Desenvolvimento Agrário e Extensão Rural (Agraer) - no transporte até as comunidades rurais (Assentamento Serra e Centro Rural), no compartilhamento de informações locais e em capacitações (visitas de campo orientadas) e no atendimento das demandas dos feirantes; a Secretaria de Assistência Social de Paranaíba - na comunicação com o Centro de Referência em Assistência Social (CRAS-América) e na doação de material para a confecção de artesanatos. Além dessas, há parceria com a Cooperativa Recicla Paranaíba (COOREPA), que possui um histórico de trabalho com a Vai dar Liga!, com o Assentamento Serra, que demanda ações para reestruturação das associações, que atualmente estão inativas; com o Centro Rural do Alto Santana, que oferece espaço para entender a dinâmica da associação e demanda por capacitações em torno da gestão e que rotinas administrativas, e com a Feira Livre de Paranaíba para viabilizar melhores condições de trabalho e estruturação de mais feiras no município.

# EMPREENDE SIM!

**Docente responsável:**

Graziella Comini

**Equipe/docentes envolvidos:**

Hugo Pablo Lourenço Sapia, Lucas Marques Souza Pinto e Helena Klink

**IES:**

Universidade de São Paulo

**Região:**

Sudeste

**Natureza da iniciativa:**

Extensão (Projeto implementado)

**O que é**

O projeto teve como pilar central o estímulo ao empreendedorismo social entre jovens do ensino médio da rede pública, trazendo oficinas práticas para que os alunos desenhassem propostas de negócios de impacto que contribuíssem para solução de problemas socioambientais. Foram desenhadas diversas atividades em que os alunos estiveram em contato com atores do ecossistema de negócios de impacto para que se inspirassem a se tornar agentes transformadores por meio do empreendedorismo de impacto na periferia.

O projeto foi realizado na Escola Técnica Abdias de Nascimento, que está situada no bairro de Paraisópolis, região periférica com altos índices de desigualdade social. Essa escola foi selecionada como projeto piloto em negociação com a Secretaria de Desenvolvimento Econômico do Estado de São Paulo. A ideia se originou a partir de alunos de graduação da IES que, em contato com disciplinas e atividades de entidades estudantis voltados para o tema de empreendedorismo de impacto, sentiram-se estimulados a difundir esse conhecimento para além dos muros da Universidade Pública.

**Objetivos de Aprendizagem**

De forma geral os objetivos visam viabilizar a aplicação prática de conceitos sobre empreendedorismo social e inovação social, bem como a

formação de agentes de mudança. Este projeto possibilitou a construção de ponte entre alunos de graduação e alunos do ensino médio de escola pública, colocando os alunos de graduação na posição de educadores, os quais servem de inspiração e exemplo para alunos do ensino médio da rede pública. Utilizamos como referência o Plano Estadual de Educação Empreendedora e definimos os seguintes objetivos de aprendizagem:

- | Sensibilizar o aluno a respeito do empreendedorismo e da carreira empreendedora
- | Desenvolver atitudes, habilidades e comportamentos empreendedores
- | Identificar e explorar oportunidades de negócio e de mercado de trabalho
- | Criar projetos de empreendimentos inovadores
- | Aprender a trabalhar em equipe
- | Contribuir para o desenvolvimento da sociedade

Os alunos de graduação verbalizaram que o fato de assumirem o papel de tutores dos alunos de ensino médio foi extremamente relevante para o desenvolvimento de soft skills essenciais para sua formação profissional e ampliaram sua consciência social. Em termos de soft skills, os alunos verbalizaram que a iniciativa propiciou desenvolver competências de liderança, colaboração e negociação, habilidades de transmitir ideias de forma didática, além de, principalmente, inspirarem e serem mentores de outros jovens (alunos de ensino médio).

### **Abordagem teórica**

O projeto se constitui de três pilares (oficinas, palestras e olimpíada).

- 1 Oficinas:** foram realizadas 8 oficinas de 2 horas que contemplavam conceitos básicos de empreendedorismo, design thinking, modelo C, prototipação, ecossistema de negócios de impacto, captação de recursos e técnicas de pitch e oratória.
- 2 Palestras:** foram realizadas 3 palestras de 2 horas com empreendedores de impacto (Gustavo Fuga da 4y2; Fernando Vezzani da marca de roupas sociais VOS; Lídia do Abordar Espaço Terapêutico)
- 3 Olimpíada de Empreendedorismo Social:** foi realizada na IES um evento de encerramento para apresentação e premiação dos pitches de negócios de impacto criados pelos alunos de ensino médio. A banca de jurados envolveu diferentes atores do ecossistema (pro-

fessores, representante da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, empreendedores). O evento foi aberto a todos os familiares e amigos dos alunos de ensino médio da ETEC Abdias do Nascimento, totalizando em torno de 100 pessoas.

### **Abordagem prática**

O EMpreende SIM! considera essencial uma abordagem pragmática, centrada no discente e próxima da realidade dos alunos. Nesse contexto, todos os módulos da iniciativa contaram com entregas realizadas em grupos, sendo estes divididos já no início do curso. Os grupos tiveram suporte dos tutores do projeto – alunos de graduação que fazem parte de duas entidades estudantis de modo a dar auxílio teórico e compartilhar experiências sobre projetos com os quais eles trabalharam nas suas respectivas entidades e ao longo da graduação.

O projeto contempla tanto a questão da imersão no contexto social definido como, principalmente, iniciativas de cocriação. Os alunos de graduação participantes no projeto têm uma imersão no universo das escolas participantes a partir do seu contato com os diretores da escola, professores e alunos. A cocriação é um dos principais valores cultivados pelo projeto. Antes mesmo do início do projeto, há no cronograma uma reunião com o diretor e os professores da ETEC para que os temas aprendidos e a abordagem do curso se adequem ao que a escola acredita ser importante para o desenvolvimento do seu perfil de aluno.

### **Integração com o contexto social**

A iniciativa está conectada em um nível local, nas escolas técnicas da cidade de São Paulo. Foi feita negociação com a Secretaria Estadual, a qual indicou a ETEC Abdias do Nascimento, em Paraisópolis, para a execução de um projeto piloto. Paraisópolis é considerada a segunda favela de São Paulo, com estimativa de aproximadamente 43 mil habitantes pelo último censo do IBGE. Apresenta alta densidade populacional, mil habitantes por hectare. Dessa população somente 25% moram em residências abastecidas pela rede de esgoto, metade das ruas não é asfaltada e 60% utilizam meios irregulares para obtenção de energia elétrica.

Nesse sentido o projeto visa incentivar jovens de escolas públicas a serem agentes transformadores, construindo uma ponte entre eles e a universidade por meio do empreendedorismo e da inovação social. Além disso, considera-se fundamental que todos alunos se conscienti-

zem de seu papel protagonista na busca de alternativas para os problemas socioambientais que vivemos atualmente.

### **Articulação de redes internas e externas**

Dentro da IES o EMpreende SIM! acontece por meio da parceria entre duas entidades estudantis e três professoras do Departamento de Administração.

O financiamento do EMpreende SIM! no segundo semestre de 2019 foi viável por meio de uma doação da FIPE (Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas) à entidade estudantil parceira. Parte do recurso destinado às atividades da entidade foi designado à execução da iniciativa.

Durante o projeto, houve parcerias externas pontuais, que desempenharam o papel de aumentar a motivação e engajamento dos alunos da ETEC ao longo das oficinas. Em um dos encontros do EMpreende SIM! o fundador do negócio de impacto 4You2 Idiomas deu uma palestra sobre sua trajetória empreendedora e, ao final, sorteou bolsas de estudo integrais e ofereceu descontos para os cursos de inglês na escola. Além disso, houve uma parceria com o curso popular, o qual no evento de encerramento da iniciativa apresentou o cursinho para os alunos, dos quais 5 se inscreveram para participar da turma do ano de 2020.

# DESAFIO INOVE+

**Docente responsável:**

José Augusto Lacerda Fernandes

**Equipe/docentes envolvidos:**

Iara Neves Oliveira, Orlando Homci Haber III

**IES:**

Universidade Federal do Pará (UFPA)

**Região:**

Norte

**Natureza da iniciativa:**

Extensão (Desafio)

**O que é**

Desde 2017, o Desafio Inove+ objetiva incentivar e amparar o desenvolvimento de projetos e negócios sustentáveis, isto é, de soluções dedicadas a problemas socioambientais que sejam capazes de se autossustentar financeiramente, contribuindo assim para uma transformação social positiva em seus territórios de atuação. É voltada para todos os estudantes de nível superior do Estado do Pará, e por isso há uma heterogeneidade muito grande em termos de Instituições e Cursos, seja de graduação ou pós-graduação. Na última edição realizada, participaram alunos de 23 instituições distintas e de 41 cursos diferentes em um total de aproximadamente 300 participantes. Ao longo de 1 mês, os estudantes participam de 6 capacitações, passam por diversas sessões de mentorias e acompanhamento (online), lapidando seus projetos com o objetivo de, ao final, apresentá-los a uma banca de avaliadores composta por atores do ecossistema local de inovação.

**Objetivos de Aprendizagem**

Ao disseminar o tema dos negócios de impacto, o Desafio tem conseguido conscientizar estudantes de distintos níveis e cursos acerca dos princípios característicos dos negócios sustentáveis e da economia social em um sentido mais amplo. Além disso, ao proporcionar uma imersão no ecossistema de inovação e empreendedorismo local, o Desafio tem conseguido proporcionar uma interação bastante frutífera entre o universo

das startups e dos projetos com foco socioambiental, incentivando ações conjuntas, sinergias e, num sentido lato, uma mudança de mindset por parte de alunos e pesquisadores, que têm despertado cada vez mais para o potencial das iniciativas empresariais como estratégia de resolução de problemas socioambientais.

### **Abordagem teórica**

Em termos amplos, a metodologia do Desafio Inove+ se dá como uma competição universitária de ideias e projetos inovadores, sendo parte deles voltados para a criação de empreendimentos inovadores num sentido mais amplo, e outros com foco específico no desenvolvimento de soluções com viés socioambiental, a categoria Negócios Sustentáveis.

Outro conceito fundamental para o Desafio é o de Effectuation, que emprega à iniciativa uma lógica não preditiva, de modo que, mesmo com uma estrutura dividida em etapas bem definidas, o Desafio incentiva a interação dos estudantes com outras pessoas/organizações e a tomada de decisão ágil por parte das equipes. Ao trabalhar com uma perspectiva que aborda a inter-relação existente entre significados/objetivos/interações/compromissos, a iniciativa tem conseguido que os alunos abordem os problemas com muito mais resiliência, não sendo raro, por exemplo, que Equipes pivotem seus projetos após já terem construído um primeiro MVP, e que, além disso, logrem êxito em suas iniciativas e sejam premiadas ao final.

### **Abordagem prática**

A fim de proporcionar uma experiência eminentemente prática aos estudantes, o Desafio é realizado por meio de um conjunto de atividades, presenciais e virtuais, que permitem e incentivam ciclos de feedback, espaços de diálogo e cocriação, seja no âmbito de uma mesma equipe ou delas entre si.

Com avaliações parciais após cada um dos entregáveis exigidos durante o evento, conseguimos ajudar as equipes a lapidar seus projetos. Um suporte que se fortalece ainda mais com o uso de uma plataforma virtual personalizada, a partir da qual as equipes se conectam com os mentores do Desafio. Embora ela acabe não sendo o único espaço existente para tal, pois muitos mentores acabam agendando reuniões presenciais ou começando a interagir por e-mail ou WhatsApp, é por ela que se obtêm métricas de acesso e acompanham a interação entre os participantes.

O Desafio Inove+ se utiliza da noção de Aprendizagem Baseada em Problemas, dado que os estudantes trazem dúvidas relacionadas aos projetos para o âmbito das capacitações e das mentorias, e ainda, da noção de Aprendizagem pela Prática (learning by doing), segundo a qual o processo de aprendizagem acontece por meio de atividades coletivas, à medida que as pessoas realizam suas atividades cotidianas e interagem entre si. Assim, pode-se dizer que o Desafio se inspira fortemente na perspectiva socioconstrucionista de comunidades de prática.

### **Integração com o contexto social**

O Desafio incentiva o desenvolvimento de soluções para os vários problemas amazônicos tendo como guia os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 das Nações Unidas. Para tanto, seleciona-se um grupo de facilitadores e de mentores que conheçam bem as problemáticas locais e que possuem uma larga experiência em projetos de intervenção no bioma amazônico, seja como empreendedores ou como gestores de organizações não governamentais e órgãos públicos.

Além disso, os exercícios de validação de problema e de solução demandam contato com comunidades e indivíduos afetados pelos problemas abordados por cada equipe, de modo que elas acabam se aproximando do contexto local para poder gerar esses entregáveis. Foi graças a essas experiências, por exemplo, que a equipe NatCocos, atual campeã da Categoria Negócios Sustentáveis em 2019, identificou a oportunidade de utilizar resíduos do coco para criar mantas térmicas de baixo custo, indo além das almofadas e acessórios propostos no início do Desafio. Um caso similar, inclusive, ao já ocorrido em 2017 com a Equipe MadTech, que, após exercícios de campo junto a produtores de açaí, conseguiu aplicar princípios da Economia Circular no desenvolvimento de uma espécie de Madeira biossintética que se utiliza dos resíduos gerados pelo processamento dessa fruta tão típica do bioma amazônico para construir novos produtos.

### **Articulação de redes internas e externas**

O Desafio Inove+ é uma atividade eminentemente interdisciplinar pela própria formação das equipes, que por não serem definidas a priori (antes do Desafio), acabam aglutinando estudantes de diferentes cursos, instituições e graus de ensino, permitindo assim um ambiente de cocriação bastante plural. Somado a isso a iniciativa fomenta intera-

ção frequente entre as equipes, seja presencialmente (durante os eventos de capacitação) ou virtualmente (por meio da plataforma on-line), bem como permite a troca de saberes com os mentores e facilitadores de oficinas realizadas durante os 30 dias de Desafio.

Além disso, as últimas edições contaram com apoio de diferentes atores da iniciativa privada (Samsung, Elephant e DoIT, Castilha Idiomas), setor público (tal como o SEBRAE/PA, que apoiou com mentorias, capacitações e cessão de espaço físico), Terceiro Setor e Entidades de Classe, como a Federação das Indústrias do Estado do Pará, o Conselho de Jovens Empresários dos Estado e o Açaí Valley (coletivo de empreendedores e makers da cidade), que ajudaram na articulação de Mentorias e como Jurados para as fases semifinal e final do Desafio.

# PROJETO INTEGRADOR

**Docente responsável:**

Luiz Melo Romão

**IES:**

Universidade da Região de Joinville (Univille)

**Região:**

Sul

**Natureza da iniciativa:**

Ensino (Disciplina)

**O que é**

**A** disciplina de Projeto Integrador é oferecida para o 2º ano dos cursos de graduação em Sistemas de Informação e Engenharia de Software. O objetivo da disciplina é estimular o empreendedorismo social e como consequência a geração de novos negócios de impacto utilizando conceitos ligados ao movimento Tech For Good. Durante o projeto os alunos são estimulados a pensar em soluções tecnológicas para resolver problemas sociais. A proposta é despertar nos acadêmicos o perfil empreendedor com foco na preocupação em provocar mudanças visando a melhorias sociais, ambientais e econômicas na comunidade. As atividades desenvolvidas pelos alunos partem do processo de ideação, passando pelas etapas de prototipação, validação até a construção de um modelo de negócio de impacto socioambiental baseado no Modelo C. Acredita-se que a tecnologia tem o poder de impactar positivamente pessoas, comunidades e o planeta.

**Objetivos de Aprendizagem**

O objetivo da disciplina é estimular o empreendedorismo social e como consequência a geração de novos negócios de impacto utilizando conceitos ligados ao movimento Tech For Good. Durante o projeto os alunos são estimulados a pensar em soluções tecnológicas para resolver problemas sociais. Essa proposta tem como finalidade proporcionar ao estudante:

- | Apoiar a inserção da inovação social em diferentes contextos de atuação;
- | Auxiliar na compreensão e contextualização dos diferentes problemas sociais;
- | Estimular a vivência na construção do conhecimento acadêmico e profissional;
- | Proporcionar a compreensão de diferentes abordagens teóricas e metodológicas para auxiliar no desenvolvimento de soluções tecnológicas para resolver problemas sociais;
- | Estimular a capacidade de definir, planejar, executar, controlar e avaliar projetos que traduzam a habilidade de lidar com problemas sociais;
- | Despertar a vocação empreendedora nos estudantes com foco na atuação socioambiental.

### **Abordagem teórica**

A disciplina tem como temas a tecnologia e inovação social e a modelagem de negócios de impacto. Utilizando o Modelo C como ferramenta de apoio, são abordadas questões estratégicas para a criação, planejamento de um negócio de impacto que utilize a tecnologia como forma de gerar melhorias para a sociedade e conteúdos relacionados às mudanças e aos impactos pretendidos pela iniciativa.

Durante a disciplina os alunos vão apropriando-se de conceitos que serão utilizados para o desenvolvimento dos projetos. Inicialmente eles aprendem sobre a importância da inovação social e como ela pode contribuir para superarmos as necessidades sociais. O empreendedorismo social também é um tema bastante discutido, em que são abordados os valores e as motivações desse tipo de empreendedor. Como consequência os negócios de impacto são apresentados como modelos viáveis para unir questões relacionadas ao propósito de resolver problemas com práticas de mercado. O modelo C finaliza todo o processo, fazendo com que os alunos possam ter uma maior clareza das possibilidades de criar um negócio de impacto.

Durante toda a iniciativa o aluno é envolvido de forma ativa e atuante, assumindo o papel principal de todas as atividades. Conforme a metodologia utilizada o aluno atua em todas as fases do processo, passando pela descoberta, ideação, prototipação e a modelagem de um negócio de impacto.

### Abordagem prática

É utilizada a abordagem Design Thinking, que busca a solução de problemas de forma coletiva e colaborativa, em uma perspectiva de empatia máxima com todos os envolvidos. Nas etapas do Design Thinking as atividades desenvolvidas envolvem identificar onde encontrar oportunidades de inovação, descobrir a oportunidade de inovação, desenvolver a oportunidade de inovação, prototipar e validar as ideias. Para a modelagem do negócio é utilizada como ferramenta de apoio o Modelo C, em que são abordadas questões estratégicas para o planejamento de um negócio de impacto e conteúdos relacionados as mudanças e impactos pretendidos pela iniciativa.

Ao final de todo processo, em parceria com a CAUSE – Incubadora de Inovação Social, os projetos são avaliados por uma banca, que auxilia os estudantes com ajustes e com o desenvolvimento das próximas etapas para a efetiva consolidação do negócio.

### Integração com contexto social

A iniciativa atua em diversas formas de integração com o contexto social. Por meio das ODS verificam-se ações e movimento em nível global, mas que podem ser explorados localmente. No momento em que os alunos definem sobre qual objetivo ou meta eles irão trabalhar, é realizada uma busca para identificar na cidade em qual comunidade ou grupo de pessoas determinado problema ocorre. Os alunos então entram em contato com essas pessoas e, no processo de descoberta do problema, eles realizam entrevistas e utilizam de ferramentas que permitem conhecer a fundo o problema e se colocar no lugar das pessoas para identificar suas dores e necessidades. Na etapa de validação das soluções, essas mesmas pessoas são consultadas para corroborar com as funções das soluções desenvolvidas.

A seguir, dois exemplos de soluções desenvolvidas pelos alunos durante a disciplina:

- | **Imune** – atua na área da saúde e auxilia no acompanhamento e gerenciamento da vacinação da pessoa, tanto por parte do próprio paciente quanto do médico, podendo ainda encaminhar alertas sobre campanhas e a falta de alguma vacina.
- | **Craft** – propõe uma solução para auxiliar os artesãos na divulgação e comercialização dos seus produtos. A proposta é de uma solução no qual os artesãos podem divulgar seus produtos na inter-

net, aumentando a praticidade da divulgação e a visibilidade dos mesmos. Além disso, o aplicativo auxilia no controle das vendas e na gestão do negócio, aspectos muito relevantes e necessários aos artesãos.

### **Articulação de redes internas e externas**

A disciplina leva em consideração a construção do conhecimento por parte do aluno por meio da aproximação e articulação de diversos conteúdos que ampliam ainda a compreensão da importância e dos resultados obtidos. São trabalhados conceitos ligados a tecnologia da informação, ética, sociedade, meio ambiente, design, entre outros. O desenvolvimento dos múltiplos temas se dá a partir de parcerias com professores de outras áreas e com indicações de conteúdo.

Ao final da disciplina os projetos desenvolvidos são apresentados a uma banca formada por gestores do Parque de Inovação Tecnológica de Joinville (Inovaparq) e da Cause – Incubadora de Inovação Social. Essa atividade tem como objetivo valorizar e estimular a continuidade dos projetos dos alunos por meio das considerações da banca.

# OBSERVATÓRIO DE INOVAÇÃO SOCIAL DE FLORIANÓPOLIS (OBISF)

**Docente responsável:**

Maria Carolina Martinez

**Equipe/docentes envolvidos:**

Graziela Dias Alperstedt, Luciana Ronconi, Julia Graeff

**IES:**

Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)

**Região:**

Sul

**Natureza da iniciativa:**

Extensão (Projeto Aplicado)

**O que é**

Observatório de Inovação Social de Florianópolis (OBISF) consiste num programa que resulta da iniciativa de dois grupos de pesquisa do Centro de Ciências da Administração e Socioeconômicas (ESAG). O OBISF articula pesquisa, ensino e extensão e é colocado em prática por meio de uma plataforma online colaborativa. Além de realizar a cartografia do ecossistema de inovação social de Florianópolis, o OBISF atua no fortalecimento desse ecossistema, por meio da promoção de várias ações de extensão que contribuem para fomentar processos de aprendizagem colaborativa em diferentes arenas públicas da cidade, envolvendo diferentes atores que atuam com investimentos e negócios de impacto.

**Objetivos de Aprendizagem**

Desde o início o OBISF se colocou como um espaço de formação e de integração de alunos da graduação e da pós-graduação e dos pesqui-

sadores envolvidos, em colaboração direta com os parceiros e os atores que formam o ecossistema de inovação social de Florianópolis. Além disso, o OBISF tem como objetivo: a) Oferecer aos alunos um panorama do Ecossistema de Inovação Social (EIS)IS de Florianópolis, permitindo que eles compreendam a sua configuração, sua importância para as políticas públicas e sua incidência junto aos problemas públicos da cidade; b) Observar mais de perto uma iniciativa de inovação social promovida por agentes da sociedade civil ou por negócios de impacto, compreendendo melhor seus alcances e limites em termos de resposta aos problemas públicos da cidade; c) Conduzir todas as etapas de um plano de trabalho, com vistas a apoiar essa iniciativa em termos de desenvolvimento institucional para que tenha uma maior incidência em termos de inovação social na arena pública em que atua.

O foco do OBISF é articular a Universidade e as "comunidades de prática" do ecossistema de inovação social da cidade para fortalecer processos de "investigação pública" (Andion, Alperstedt e Graeff, 2020). Trata-se de favorecer dinâmicas de "experimentação democrática" capazes de aumentar as possibilidades de construção de soluções inovadoras para os problemas públicos da cidade, por meio de aprendizagem coletiva, questionamento e teste, de forma colaborativa, valorizando a pluralidade de expertises, conhecimentos, saberes e práticas (Frega, 2019).

### **Abordagem teórica**

O referencial teórico e bibliografia utilizados promovem um debate a respeito da literatura recente acerca da inovação social e, mais particularmente, sobre os ecossistemas de inovação social e o campo de estudos da sociologia dos problemas públicos e da ação pública, de base pragmatista. Com isso parte-se de quatro pressupostos teórico-analíticos, no caso:

- | Pressuposto 1:** Considera que os EIS estão imersos em trajetórias longas de configuração dos problemas públicos em territórios específicos (possuindo inscrição temporal e espacial).
- | Pressuposto 2:** Interpreta as dinâmicas de inovação social enquanto processos de mudanças (incrementais ou mais amplos) que produzem consequências e que emergem das associações entre múltiplos atores (indivíduos, coletivos, organizações, instituições, tecnologias, metodologias etc.) em arenas públicas.

- | **Pressuposto 3:** Examina as dinâmicas de inovação social enquanto imersas em “campos de experiências” nos quais diferentes públicos se engajam na solução de situações problemáticas e em processos de investigação pública.
- | **Pressuposto 4:** Para analisar o alcance e as consequências das dinâmicas de inovação social torna-se importante religá-las aos processos de mudança social mais amplos, reconectando, assim, as dimensões macro, meso e micro da realidade social e considerando uma perspectiva longitudinal.

### **Abordagem prática**

Em coerência com os pressupostos destacados, a implantação do OBISF tem ocorrido por meio: a) de um processo de cocriação entre os pesquisadores da universidade e os atores que compõem EIS de Florianópolis; b) da articulação entre ensino, pesquisa e extensão; c) do diálogo interdisciplinar entre os cursos de administração pública e de administração empresarial. Isso tem sido possível graças ao envolvimento e à parceria das coordenadoras dos dois núcleos de pesquisa que vêm pilotando o projeto junto com duas professoras/pesquisadoras e também envolvendo alunos de graduação, mestrado e doutorado na iniciativa.

De uma maneira geral, o modo de atuar inspira-se nas noções centrais de "investigação pública" e de "experimentalismo" já exploradas anteriormente. O que caracteriza essa metodologia segundo seu precursor, John Dewey, é a formação de públicos ativos ou “comunidades de experiência” que, ao coconstruir saberes, promovem uma inteligência coletiva. Isso significa que a investigação pública tem um caráter coletivo, é coproduzida; nela pesquisadores e pesquisados interagem, assim como uma pluralidade de visões, atividades, saberes e interesses são levados em consideração.

### **Integração com contexto social**

Desde o início de sua implementação, o OBISF foi coconstruído com os atores que compõem o EIS da cidade. Com base num mapeamento prévio, realizado durante o período de implementação e teste da plataforma, foi possível identificar alguns dos principais atores-rede que atuam no EIS do município. Desse modo, iniciamos uma rodada de diálogos com uma dezena de 10 atores, os quais se tornaram parceiros da

plataforma e apoiaram seu planejamento e implementação, envolvendo representantes:

- A** do poder público municipal e estadual;
- B** de organizações da sociedade civil que têm um importante papel de articulação;
- C** de empresas e startups que atuam com inovação social e com negócios de impacto;
- D** outros grupos de pesquisa que atuam com o tema nacional e internacionalmente.

O diálogo e a articulação com esses parceiros permitiram aprimorar o Observatório, desenvolver novas funções, ampliar a cartografia. Hoje o OBISF tem sido convidado para diversas iniciativas promovidas por esses parceiros e outros atores do EIS da cidade, demonstrando a legitimidade que tem adquirido, somado à apropriação por esses atores das informações disponibilizadas.

#### **Articulação de redes internas e externas**

Por ter surgido da parceria entre grupos de pesquisa dos cursos de administração e administração pública da IES a interdisciplinaridade sempre esteve presente na concepção das ações do observatório. Além disso, o OBISF conta com parcerias com o Centro de Artes ou a Faculdade de Educação. Exemplos dessas atividades podem ser descritas por meio das ações desenvolvidas pelo Laboratório de Educação para a Sustentabilidade e Inovação Social (LEDs). Somado a isso o OBISF mapeia as iniciativas de todos os centros da IES que fazem inovação social por meio da universidade e atuam em Florianópolis e de outras IES da cidade.

O OBISF também conta com parceiros externos tais como: a FAPESC, o CNPQ, a CAPES (por meio de bolsas aos alunos), o ICE e a ENGIE Brasil S.A. Os parceiros governamentais são a Prefeitura Municipal de Florianópolis, a Secretaria do Desenvolvimento Econômico Sustentável de Santa Catarina (SDS) e a Fundação Escola de Governo ENA. Entre os parceiros ligados aos negócios de impacto temos o Impact Hub Floripa, a startup We Gov, o Social Good Brasil e o Sebrae Santa Catarina. Da sociedade civil, são nossos parceiros o Instituto Comunitário Grande Florianópolis, o Instituto Guga Kuerten, o Instituto Vilson Groh, o Cepagro, o Fórum de Políticas Públicas de Florianópolis e o Conselho Municipal de Direitos da Criança e Adolescente (CMDCA).

# LISX

## **Docente responsável:**

Tamara Nanni Camargo

## **Equipe/docentes envolvidos:**

Raquel Barbosa Rogoschewski

## **IES:**

Centro Universitário Facens (FACENS)

## **Região:**

Sudeste

## **Natureza da iniciativa:**

Extensão (Curso)

## **O que é**

○ Curso tem como objetivo desenvolver uma série de conteúdos para sensibilizar os alunos sobre o impacto que eles podem causar na sociedade com o conhecimento que eles já têm ou ainda vão adquirir no seu curso de graduação. O LISx foi cocriado em parceria com o Yunus Negócios Sociais Brasil, e a ênfase do programa foi como solucionar problemas socioambientais utilizando o modelo de negócios de impacto social. No entanto, ao longo do programa foram discutidos sobre como causar impacto em outros modelos de negócios como Capitalismo Consciente, Economia Colaborativa e Circular, além do tradicional voluntariado. O curso já foi desenvolvido duas vezes e passou a agregar novas abordagens e temáticas da agenda de investimento e negócios de impacto em cada uma das edições.

## **Objetivos de Aprendizagem**

O principal objetivo de aprendizagem do programa é a reconexão dos alunos com a função social do curso de graduação, para que eles compreendam como causar impacto positivo através de sua futura atuação profissional. Como o programa teve duas edições com trilhas de aprendizado diferentes, os objetivos específicos de cada edição também foram diferentes.

Na edição de 2018, o programa dividiu-se em 3 etapas: (i) conhecimentos básicos do setor de impacto social, (ii) ferramentas

para entendimento de problemas socioeconômicos e (iii) workshops para criação de soluções utilizando o modelo de Negócios de Impacto.

O objetivo de aprendizagem específico da primeira etapa foi reconhecer novas formas de causar impacto positivo além do tradicional voluntariado. Assim, oferecemos (i - 1) um workshop inicial de 2h sobre Empatia para introduzir a importância de agir considerando as necessidades e perspectivas dos outros. Em seguida, ofereceram-se (i - 2) dois workshops de 1h30 cada sobre Novas Economias, que se dedicou a análise do sistema econômico atual e como, a partir de suas limitações, surgiram novos modelos. Foram apresentados: Negócios de Impacto Social, Capitalismo Consciente, Economia Circular e Economia Colaborativa.

O LISx trabalha a questão do eu comigo, o eu com o outro e o eu com o mundo, abrangendo essas três esferas, para que o aluno se reconheça completamente como indivíduo e, dessa maneira, possa reconhecer e exercer seu papel na sociedade.

### **Abordagem teórica**

Em ambas as edições foi apresentado primeiramente o conceito de empatia, em que as referências conceituais foram 8 Princípios da Empatia de Roman Krznari, Inteligência Emocional de Daniel Goleman e 4 Níveis de Escuta de Otto Scharmer.

Também foram apresentados os conceitos de Novas Economias, conceitos do campo de negócios de impacto de maneira mais geral, baseada no espectro dos setores, apresentada no documento *The Power of Social Business*, produzido pela BCG e Yunus Social Business. Foram apresentados a trajetória do professor Yunus na criação do modelo de Negócios Sociais, apoiados com materiais da Ashoka, Choice e do livro *Banqueiro dos Pobres*. Para diferenciar o modelo Negócios Sociais de Negócios de Impacto, a referência conceitual utilizada foi a Carta de Princípios para Negócios de Impacto no Brasil, desenvolvido pela Força Tarefa de Finanças Sociais. Para apresentação do Capitalismo Consciente, a base conceitual utilizada foram os livros *Empresas Humanizadas*, de Raj Sisodia, e *Capitalismo Consciente*, de Ral Sisodia e John Mackey. Para apresentar o conceito de Economia Circular utilizou-se como base conceitual o case da Sinctronics, empresa da cidade de Sorocaba que aplica o conceito em seu core business.

### **Abordagem prática**

Em ambas as edições foram realizados workshops que partem de metodologias práticas para seu desenvolvimento. O workshop de Metodologia de Ida a Campo possibilitou o treinamento do olhar dos participantes para encontrar forças nos contextos em que se visa atuar. Para tanto, a primeira atividade desse dia foi a avaliação de um cenário de campo de refugiados na Síria utilizando realidade virtual. Seguindo a metodologia do Instituto Elos, a Ida a Campo além de treinar o olhar também treina os outros sentidos. Assim, em pares os alunos saíram de olhos vendados pelo campus. Após o treino de todos os sentidos, foi dado o desafio aos alunos referente ao “grande nível de ansiedade e depressão entre os alunos de ensino superior” e juntos caminhamos pelo campus explorando as possibilidades de trabalhar o tema, usando as forças da faculdade e dos alunos.

Nos quatro workshops de Design Thinking, a facilitadora orientou os alunos nas cinco fases da metodologia. A primeira fase é de Imersão, em que os alunos entrevistaram stakeholders do setor que iriam trabalhar, pesquisaram e fizeram o mapa da empatia que os ajudou a Definir o problema e no processo de Ideação. Ainda houve um workshop sobre prototipação, e ambos os projetos, Brainstoria e Super Maria, passaram por validação do público.

Durante a oficina Novas Economias foram realizadas duas dinâmicas e uma “carta de compromisso” para que os participantes pudessem estar mais próximos dos assuntos. Na segunda dinâmica, foi proposto aos alunos o Ikigai, uma ferramenta que auxilia na descoberta de propósito e pode ser aplicada em qualquer área da vida.

### **Integração com o contexto social**

Durante a edição de 2018, houve um momento exploratório do campus em que os alunos treinaram maneiras diversas de capturar a realidade com outros sentidos que não apenas a visão. Ainda, nessa mesma oficina eles procuraram in loco forças no campus para trabalhar o desafio proposto. Na edição de 2019, as atividades conectaram-se ao campus, pois os alunos trouxeram suas experiências dentro da faculdade para debater temas durante a primeira semana de oficinas. Da mesma maneira em que o campus influencia os debates do programa, os debates do programa também impactam a cultura do campus. A faculdade está amadure-

cendo a ideia de formar alunos para serem changemakers e indícios disso são o crescente espaço dado a essa temática nos últimos 3 anos. Muito disso, fruto do trabalho do Laboratório de Inovação Social.

Um exemplo de trabalho desenvolvido no LISx foi:

**I Super Maria:** é um projeto de negócio de impacto social que visa empoderar meninas de 6 a 15 anos com mídias mistas: gibis com histórias de mulheres fortes reais e uma plataforma online gamificada. A monetização desse modelo de negócios seria a partir das vendas diretas para pais e escolas, podendo ser públicas ou privadas. Ainda, a visitação do site poderia criar um banco de dados que também poderia ser comercializado.

### Articulação de redes internas e externas

O LISx contou com o departamento de marketing para que pudesse desenvolver uma arte de divulgação do workshop, assim como auxiliar na divulgação do projeto. Também foi necessário contar com a equipe administrativa para auxiliar na infraestrutura de ocupação e utilização das salas. Durante a primeira edição, a segunda fase do programa foi validada com o FACE, que é o departamento que tem expertise em ferramentas de empreendedorismo. Contamos ainda com a participação de professores da IES que além de seu conhecimento técnico na área de engenharia também possuíam outras formações que contribuíram para o programa.

A concepção do LISx em 2018 foi apoiada pelo Yunus Negócios Sociais Brasil, que ofereceu treinamento da equipe de facilitadores e curadoria de workshops da jornada. Já na edição de 2019, contou-se com a participação das pessoas que trabalham na área para palestrar na segunda semana aos alunos, no caso: Augusto – Grupo Anga, Marília Lara – Status 4, Cleiton Piva – Assessoria d’Impacto, Josué Graton – Sintronic, Pêu Ribeiro – Organizador do Festival Febre e Woll Leonotti – Produtor de Cultura e Criativo.



